

“Sintiendo la Prehistoria en la programación de 1º de E.S.O.”

Trabajo fin de máster



Universidad de Valladolid

Pablo Ramírez Alonso

Tutora: Celia Parcero Torre

Curso 2017/2018

Máster en formación del profesorado de ESO y Bachillerato, formación profesional e idiomas. Especialidad de Geografía, Historia e Historia del Arte.

Contenido

Introducción.....	4
1ª Parte: Programación general de la asignatura.....	5
a. Secuencia y temporalización de contenidos.	5
b. Perfil de la materia.	6
c. Decisiones metodológicas y didácticas.	22
d. Concreción de los elementos transversales que se trabajan.....	25
e. Medidas que promueven el hábito de la lectura.....	27
f. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.	28
g. Medidas de atención a la diversidad.....	29
h. Materiales y recursos de desarrollo curricular.	30
i. Programa de actividades complementarias.....	31
j. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica.....	33
2ª Parte: Unidad didáctica modelo: Sintiendo la Prehistoria.....	35
a. Justificación y presentación de la unidad.	35
b. Desarrollo de elementos curriculares y actividades de la unidad didáctica “Vivir la Prehistoria”.	36
Secuenciación y desarrollo de las actividades:	39
Sesión 1	40
Sesión 2:	42
Sesión 3:	43
Sesión 4:	44
Sesión 5:	45
Sesión 6:	46
Sesión 7:	47
Sesión 8	48
Sesión 9	49
Sesión 10.....	50
Sesión 11.....	51
Sesión 12.....	52
c. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.....	53
d. Materiales y recursos.....	54
e. Actividades de innovación educativa.	55

Bibliografía.....	56
Anexo I: diapositivas de ejemplo de la presentación powerpoint con la que se apoyará la explicación:.....	57
Anexo II: Tarjetas personajes juego de rol: Jericó	58
Anexo III: Cartas del juego: “Timeline”	62
Anexo IV: fotografías y ficha del yacimiento.	63
Anexo V: examen	65
Anexo VI: Tabla homínidos.	66
Anexo VII: Mapa conceptual de la unidad didáctica (mudo y completo)	68

Introducción

Esta programación didáctica sigue las pautas y partes descritas en las actuales leyes educativas. Este marco legal se articula en tres niveles:

El primer nivel está constituido por la LOMCE, la Ley Orgánica para Mejora de la Calidad Educativa, 8/2013 del 9 de diciembre). Esta ley modifica la LOE (Ley Orgánica de Educación, 2/2006 del 3 de mayo). La orden ECD/65/2015 del 21 de enero describe la relación entre competencias, contenidos y criterios de evaluación en educación primaria y secundaria.

La concreción a nivel autonómico de estas leyes se desarrolla para Castilla y León en la orden EDU/519/2014 del 17 de junio. Específicamente, la orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, que establece el currículo, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria ha sido tomada en cuenta para el desarrollo de esta programación.

El último nivel corresponde a la organización interna del centro, descrita en su PEC (Proyecto Educativo de Centro) y en la programación del departamento de Geografía e Historia. Algunos autores, hablan incluso de un 4º nivel de concreción¹, referido a las adaptaciones curriculares necesarias en el aula para conseguir un aprendizaje satisfactorio del alumnado con necesidades específicas.

La clase tipo en la que se ha pensado para desarrollar esta programación es una clase heterogénea, con un alumnado de capacidades muy dispares, diferentes niveles culturales, procedencias variadas y algún repetidor. Hemos imaginado que existen un niño y una niña con problemas de movilidad (ambos usan silla de ruedas). Durante algunas clases saldrían para recibir apoyo por el equipo de orientación o fisioterapia. Estarían integrados en la clase y no presentarían dificultades cognitivas.

Las actitudes también varían en gran medida, existiendo varios alumnos y alumnas realmente motivados, participativos y trabajadores y un grupo al que le cuesta mucho seguir la clase, con un interés muy reducido por los contenidos.

¹ Cabrerizo Diago, Jesús; Rubio Roldán, María Julia; Castillo Arredondo, Santiago (2008): Programación por competencias. Formación y práctica. Madrid: Pearson Prentice Hall.

1ª Parte: Programación general de la asignatura.

a. Secuencia y temporalización de contenidos.

Los contenidos propuestos se desarrollan en nueve unidades didácticas, y se siguen el contenido que dictan los bloques establecidos por la Orden 362, de 26 de diciembre. Esta propuesta se ha utilizado atendiendo al calendario escolar del presente curso 2017/2018.

La asignatura de Ciencias Sociales para 1º de la ESO cuenta con tres horas lectivas semanales, lo que suma un total de 102 sesiones para el curso. Atendiendo a las necesidades del alumnado y los imprevistos que vayan surgiendo, los tiempos asignados a cada unidad didáctica podrían ajustarse. El primer trimestre, es el más largo, constando de 40 sesiones, mientras que el segundo y el tercero tienen 30 sesiones cada uno. La siguiente tabla muestra la distribución de las unidades didácticas a lo largo del curso escolar.

Trimestre	Sesiones	Calendario escolar	Unidades didácticas
1º	5	18/09/2017 - 26/09/2017	UD 1. Nuestro mundo y su representación.
	13	28/09/2017 - 30/10/2017	UD 2. Las formas de la Tierra: el relieve
	14	31/10/2017 - 4/12/2017	UD 3. Clima y vegetación
	8	5/12/2017 - 21/12/2017	UD 4. Relieve, clima y vegetación en España y Castilla y León.
2º	12	08/01/2018 - 06/02/2018	UD 5. Sintiendo la Prehistoria.
	18	08/02/2018 - 27/03/2018	UD 6. Bienvenidos a la Historia: Mesopotamia y Egipto
3º	15	09/04/2018 - 17/05/2018	UD 8. Grecia: la cuna de nuestra civilización.
	15	21/05/2018 - 21/06/2018	UD 9. Roma: la unificación del Mediterráneo.

b. Perfil de la materia.²

UNIDAD 1: Nuestro mundo				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
La tierra en el sistema solar	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.	1.1. Clasifica y distingue tipos de mapas y distintas proyecciones.	CL/CD/AA	Por grupos trabajar con diferentes mapas y después realizar mapas propios.
La Tierra y su representación		1.2. Analiza un mapa de husos horarios y diferencia zonas del planeta de similares horas.	CMCT/AA/CSC	Ejercicios de cálculo horario usando mapas y diferentes ciudades o coordenadas.
Lectura e interpretación de imágenes y mapas de diferentes escalas		1.3. Localiza un punto geográfico en un planisferio y distingue los hemisferios de la Tierra y sus principales características.	AA/CEC/CD	Prácticas con google Earth y google maps usando sistemas de geolocalización.
Técnicas de orientación geográfica. Latitud y longitud.		1.4. Localiza espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.	CMCT/CD/IE/AA	Rastreo en el centro escolar empleando planos y recursos digitales.
		2. Identificar y distinguir las diferentes representaciones cartográficas y su escala.	2.1. Compara una proyección de Mercator con una de Peters.	CMCT/CL/CSC

² En las siguientes tablas se emplearán las siguientes abreviaturas para las competencias clave fijadas en la LOMCE: Competencia en comunicación lingüística (CL), Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia digital (CD), Aprender a aprender. (AA) Competencias sociales y cívicas (CSC), Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (IE) y Conciencia y expresiones culturales (CEC). Los estándares de aprendizaje evaluables considerados básicos han sido resaltados en negrita.

				un debate al respecto.
	9. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias.	9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.	CSC/IE/CD/CEC	Mural en clase: Problemas de nuestro hogar: ¿Qué podemos hacer? Investigación guiada sobre problemas medioambientales y elaboración de un mural que se irá completando en cada unidad.

UNIDAD 2: Las formas de la Tierra: el relieve terrestre.				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
Componentes básicos y formas del relieve.	3. Tener una visión global del medio físico mundial, europeo y español, en particular en Castilla y León, y de sus características generales. Describir las peculiaridades de este medio físico.	3.1. Sitúa en un mapa físico las principales unidades del relieve mundial, europeo y español.	CSC/CEC/CMCT	Realización de mapas físicos con descripciones de lugares de interés.
		3.2. Enumera y describe las peculiaridades del medio físico español.		
Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos.	4. Localizar en el mapamundi físico las principales unidades de relieve mundiales y los grandes ríos. Localizar en el globo terráqueo las grandes zonas climáticas e identificar sus características.	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.	AA, CSC, CEC	Trabajo con mapas mudos.
Análisis de las interacciones del hombre y el medio. Riesgo naturales, degradación y políticas correctoras	5. Situar en el mapa los elementos del relieve que configuran el medio físico de Europa y de España y los grandes conjuntos bioclimáticos. Ser capaz de describir las peculiaridades del medio físico europeo y español.	5.1. Localiza en el mapa las principales unidades y elementos del relieve europeo	AA, CSC, CEC	Trabajo con mapas mudos.
		5.2. Explica las características del relieve europeo.	CD, AA, CSC, CEC	Realización y presentación de trabajos sobre diferentes elementos del relieve.
		5.3. Describe las diferentes unidades de relieve con ayuda del mapa físico de España	IE, AA, CL, CSC	Elaboración conjunta de mapas con descripciones de las principales formas del relieve español.

	9. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias	9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.	IE, AA, CL, CSC	Mural en clase: Problemas de nuestro hogar: ¿Qué podemos hacer? Investigación guiada sobre problemas medioambientales y elaboración de un mural que se irá completando en cada unidad.
--	---	--	-----------------	--

UNIDAD 3. Clima y vegetación				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
El clima. Elementos, factores, características y distribución. Aguas y formaciones vegetales.	4. Localizar en el mapamundi físico las principales unidades de relieve mundiales y los grandes ríos. Localizar en el globo terráqueo las grandes zonas climáticas e identificar sus características.	4.2. Elabora climogramas y mapas que sitúen los climas del mundo.	CMCT, AA, CL	Búsqueda de datos de diferentes lugares y elaboración de climogramas y comentarios con ellos.
Localización de las principales zonas bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio español y europeo.	6. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico europeo.	6.1. Clasifica y localiza en un mapa los distintos tipos de climas de Europa.	CMCT, AA, IE	Elaboración conjunta de mapas en la que cada grupo se especialice en un clima y lo explique a los demás.
Análisis de las interacciones del hombre y el medio. Riesgos naturales,	7. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico español.	7.1. Localiza en un mapa los grandes conjuntos bioclimáticos de España.	CD, CMCT, AA	Uso de mapas interactivos en línea para ubicar los climas en el territorio español.
	8. Conocer los	8.1. Distingue y	CMCT, AA	Elaboración

degradación y políticas correctoras.	principales espacios naturales de nuestro continente	localiza en un mapa las zonas bioclimáticas de nuestro continente.		conjunta de mapas en la que cada grupo se especialice en una zona bioclimática y lo explique a los demás.
	9. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias.	9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.	IE, AA, CL, CSC	Mural en clase: Problemas de nuestro hogar: ¿Qué podemos hacer? Investigación guiada sobre problemas medioambientales y elaboración de un mural que se irá completando en cada unidad.

UNIDAD 4: Relieve, clima y vegetación en España y Castilla y León.				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
Lectura e interpretación de imágenes y mapas de diferentes escalas. Técnicas de orientación geográfica. Latitud y longitud. Componentes básicos y formas del relieve.	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.	1.4. Localiza espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.	CMCT, CL, AA	Creación de un mapa de los yacimientos arqueológicos de Castilla y León a través de la información ofrecida por el profesor y siguiendo sus pautas.
Localización y caracterización de continentes, océanos, mares	3. Tener una visión global del medio físico mundial, europeo	3.1. Sitúa en un mapa físico las principales unidades del	CL, CSC	Competición por equipos para ubicar en un mapa físico los principales

<p>y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos. 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. Análisis de las interacciones del hombre y el medio. Riesgos naturales, degradación y políticas.</p>	<p>y español, en particular en Castilla y León, y de sus características generales. Describir las peculiaridades de este medio físico.</p>	<p>relieve mundial, europeo y español.</p>		<p>elementos de relieve mundial, europeo y español.</p>
		<p>3.2. Enumera y describe las peculiaridades del medio físico español.</p>	AA, IE, CSC	<p>Creación de mapas conceptuales tras compartir información escogida sobre nuestro medio físico a través de la técnica del “puzle”.</p>
	<p>5. Situar en el mapa los elementos del relieve que configuran el medio físico de Europa y de España y los grandes conjuntos bioclimáticos. Ser capaz de describir las peculiaridades del medio físico europeo y español.</p>	<p>5.3. Describe las diferentes unidades de relieve con ayuda del mapa físico de España.</p>	CD, AA, CSC	<p>Diseño grupal de una página web que muestre la variedad del relieve de España a través de mapas interactivos.</p>
	<p>7. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico español. 8. Conocer los principales</p>	<p>7.1. Localiza en un mapa los grandes conjuntos bioclimáticos de España.</p>		<p>Elaboración conjunta de mapas en la que cada grupo se especialice en una zona bioclimática y lo explique a los demás.</p>
	<p>9. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias.</p>	<p>9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web</p>	IE, AA, CL, CSC	<p>Mural en clase: Problemas de nuestro hogar: ¿Qué podemos hacer? Investigación guiada sobre problemas medioambientales y elaboración de un</p>

		directamente relacionados con ellos.		mural que se completará en cada unidad.
--	--	--------------------------------------	--	---

UNIDAD 5: Sintiendo la Prehistoria.				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
- Fuentes históricas.	1. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas.	1.1. Comprende que la Historia no se puede escribir sin fuentes, ya sean restos materiales o textuales.	CL, CD, AA, CEC	El alumnado recibirá diferentes restos arqueológicos y documentos históricos y deberá interpretar su significado, diferenciando entre distintos soportes lo que son una fuente histórica y los que no lo son. Identificar qué tipo de fuentes son.
		1.2. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas	CL,CD,CEC	
-La Prehistoria. La evolución de las especies y la hominización.	5. Entender el proceso de hominización	5.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.	CD, AA, CSC, CEC	Completar una tabla con los homínidos: evolución, aparición, capacidad craneal, peso, altura y útiles que emplea.
-Prehistoria: periodización y concepto.	2. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la Historia, diferenciando	2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ellos las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.	CL,CMCT,IE, AA	Realizar un eje cronológico mediante grupos colaborativos. Colocar el eje en la pared del aula.

	períodos que facilitan su estudio e interpretación.			
	3. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua.	3.1. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos.		
-Paleolítico: etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores. - Neolítico: la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos.	6. Datar la Prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos periodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico.	6.1. Explica la diferencia de los períodos en que se divide la Prehistoria y describe las características básicas de cada uno de los periodos.	CL, CD, CEC	Elaborar un mapa conceptual de cada período con sus correspondientes características con la información ofrecida en un video que resume los contenidos de la unidad.
	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.	4.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella. Estándar propio: Reconoce la importancia de la evolución del trabajo, la sociedad y la economía a lo largo de la Prehistoria.	CL, CD, CSC, CEC	Juego de rol: cada alumno recibirá una tarjeta con una descripción de un personaje y deberá completar la información sobre toda la “aldea” interactuando con los demás.
-Aspectos significativos de la Prehistoria en	7. Identificar los primeros ritos	7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos	CL, CD, CEC	

la Península Ibérica. Atapuerca. Arte prehistórico.	religiosos.	religiosos como los de la diosa madre.		
<i>-Nuevo. Edad de los metales. El arte: monumentos megalíticos.</i>	<i>-Nuevo. 8. Identificar aspectos significativos del arte megalítico</i>	<i>Nuevo. 8.1. Identifica las diferentes construcciones megalíticas.</i>	CL,CD, CEC	El alumnado recibirá coordenadas geográficas de diferentes construcciones megalíticas, por grupos deberán desvelarlas, redactar sus características y exponer lo aprendido al resto de la clase.
		<i>Nuevo. 8.2. Conoce la cultura vaccea del entorno del centro.</i>		

UNIDAD 7: Bienvenidos al mundo antiguo: Mesopotamia y Egipto.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
Las primeras civilizaciones.	1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este periodo.	1.1. Distingue etapas dentro de la Edad Antigua.	CL, AA, IE, CEC	Añadir la parte de la Edad Antigua en el friso de clase y nuevas cartas para el juego timeline (desarrollado en la unidad didáctica modelo).
Las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Mesopotamia y Egipto. Sociedad, economía y cultura.	2. Conocer el establecimiento o la difusión de diferentes culturas, después del Neolítico.	2.1. Describe las formas de organización socio-económica y política, nuevas hasta entonces, como los diversos imperios dentro de Mesopotamia y Egipto.	CL, CM, CD, CSC	Investigación en pequeños grupos (Mesopotamia y Egipto) y puesta en común.
Las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Mesopotamia y Egipto.	3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía).	3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.	CL, CM, AA, CEC	Debate sobre la temporalidad a través de diferentes imágenes simultáneas en el tiempo que muestren situaciones de contraste. Y al revés, mostrar imágenes similares de momentos muy separados en el tiempo.
Las primeras civilizaciones. Mesopotamia. Sociedad, economía y	4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura	4.1. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos).	CL, AA, IE	Práctica arqueológica: descripción de los restos e interpretación y

cultura.				práctica con fuentes primarias del código de Hammurabi.
Las primeras civilizaciones Egipto.	5. Explicar las etapas en las que se divide la Historia de Egipto.	5.1. Interpreta un mapa cronológico-geográfico de la expansión egipcia. 5.2. Describe las principales características de las etapas históricas en que se divide Egipto: reinas y faraones.	CM, CD, AA, IE, CEC	Completar un mapa de Egipto con sus etapas históricas compartiendo la información de cada periodo que se dará a cada miembro del grupo.
Las primeras civilizaciones Egipto. Sociedad y cultura.	6. Identificar las principales características de la religión egipcia	6.1. Explica cómo materializaban los egipcios su creencia en la vida del más allá. 6.2. Realiza un mapa conceptual con los principales dioses del panteón egipcio.	CL, CSC,CEC, AA,IE	Realización de murales grupales en los que cada alumno recopile información on-line sobre un dios. Pequeña representación teatral del culto en Egipto.
Las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Mesopotamia y Egipto.	7. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto y de Mesopotamia.	7.1. Localiza los principales ejemplos de la arquitectura egipcia y mesopotámica.	CD, CSC, CEC	Realización de pequeñas maquetas en las que se aprecien las diferencias entre los zigurats mesopotámicos y las pirámides egipcias.

UNIDAD 8: Grecia: la cuna de nuestra civilización.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
El Mundo Clásico, Grecia. La polis.	8. Conocer los rasgos principales de	8.1. Identifica distintos rasgos de la organización socio-política y económica	CL, CSC, CEC	Ubicación de elementos urbanos sobre un plano histórico mudo de

	las polis.	de las polis griegas a partir de diferente tipo de fuentes históricas.		Atenas en grupos.
El Mundo Clásico, Grecia. La polis. La democracia ateniense.		9.1. Describe alguna diferencia entre la democracia griega y las democracias actuales.	AA, CSC, IE, CD	Debate sobre la democracia a partir de información diferente referida a la democracia griega a cada grupo.
El Mundo Clásico, Grecia. La polis. Expansión comercial y política.	9. Entender la trascendencia de los conceptos “democracia” y “colonización”.	9.2. Localiza en un mapa histórico las colonias griegas en el Mediterráneo	CD, AA, CSC, IE, CEC	Juego de rol: los alumnos serán ciudadanos de diferentes polis y colonias griegas. En grupos tendrán que compartir su información para completar un mapa con las colonias y una pequeña información de cada ubicación.
El Mundo Clásico, Grecia. La polis. La democracia ateniense. El imperio de Alejandro Magno y sucesores: el helenismo.		10.1. Contrasta las acciones políticas de la Atenas de Pericles con el Imperio de Alejandro Magno.	AA, CSC, IE, CD, CEC	Resolución de cuestionario tras la lectura de varios textos y fuentes primarias sobre las acciones políticas de Pericles y Alejandro Magno.
El Mundo Clásico, Grecia. La polis. La democracia ateniense. El imperio de Alejandro Magno y sucesores: el helenismo.	10. Distinguir entre el sistema político griego y el helenístico.	10.2. Elabora un mapa del Imperio de Alejandro.	CM, CD, AA, IE	Visionado de fragmentos de la película Alejandro de Oliver Stone sobre las conquistas de Alejandro Magno y elaboración de un gran mapa mural en la clase.

El imperio de Alejandro Magno y sucesores: el helenismo.	11. Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas.	11.1. Compara dos relatos a distintas escalas temporales sobre las conquistas de Alejandro.	CCL, CSC, IE, CEC	Lectura reflexiva de varios documentos de momentos diferentes que narren un mismo hecho de la vida de Alejandro desde dos perspectivas diferentes.
Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.	14. Entender el alcance de “lo clásico” en el arte occidental.	14.1. Explica las características esenciales del arte griego y su evolución en el tiempo.	CD, CSC, CEC	Comparación de imágenes de templos clásicos con el altar de Pérgamo (época helenística) a través de una visita virtual.
La ciencia, el teatro y la filosofía.		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.	AA, CSC, CEC	Comentario de textos seleccionados y adaptados sobre los saberes griegos y su vigencia actual

UNIDAD 9: Roma: la unificación del Mediterráneo.				
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS	ACTIVIDAD
El Mundo Clásico, Roma. Origen y etapas de la Historia de Roma. Expansión por el Mediterráneo.	12. Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas.	12.1. Confecciona un mapa con las distintas etapas de la expansión de Roma.	CM, AA,IE, CD	Uso de un atlas didáctico online para ir alterando las fronteras de Roma a medida que vive su expansión.
		15.1. Hace un mapa de la Península Ibérica donde se reflejen los cambios administrativos en época romana. (Pertenece al criterio 15 pero será trabajado aquí)		
El Mundo Clásico, Roma. Origen y etapas de la Historia de Roma. La República y el Imperio-organización política. El cristianismo.		12.2. Identifica diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del Imperio en la Roma antigua.	CL, CD, CSC	Investigar sobre la sociedad de la Roma antigua y escribir relatos (posteriormente serán editados por parte del profesor en un libro).
Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.	13. Identificar y describir los rasgos característicos de obras del arte griego y romano, diferenciando entre lo que son específicos.	13.1. Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana.	CD, CSC, CEC	Resumir las características de cada tipo de arquitectura y realizar el diseño de dos templos, uno griego y otro romano, por grupos.
La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de	15. Establecer conexiones entre el pasado de la Hispania romana y el presente.	15.2. Analiza diversos ejemplos del legado romano que sobreviven en la actualidad.	CD, AA, IE, CSC, CEC	A partir de materiales seleccionados y entregados al alumnado realizar un debate en torno a la importancia del

<p>romanización.</p> <p>La ciudad y el campo.</p> <p>Arte romano en Hispania: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.</p>				<p>mundo romano en la actualidad en diferentes aspectos: arquitectura, leyes, lengua, cultura, política...</p>
<p>El proceso de romanización.</p> <p>La ciudad y el campo.</p>	<p>16. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la Historia de la Roma antigua</p>	<p>16.1. Entiende qué significó la “romanización” en distintos ámbitos sociales y geográficos.</p>	<p>CD, CSC, CEC, AA</p>	<p>Cuestiones sobre la romanización a partir de la lectura de fragmentos seleccionados del tebeo Astérix y Obélix.</p>

c. Decisiones metodológicas y didácticas.

Trataremos de recuperar los contenidos recurrentes a lo largo de todo el curso, no limitando ciertos contenidos únicamente a su unidad didáctica específica. En el caso de los estándares asociados a la materia de Geografía se procurará incidir en su carácter práctico, utilizando los aprendizajes geográficos desarrollados durante el primer trimestre para las unidades didácticas de Historia. Se procurará que en ocasiones el alumnado asuma el rol de un grupo especializado de geógrafos, geógrafas, arqueólogas y arqueólogos encargado de resolver diferentes cometidos relacionados con las ciencias sociales. Se procurará una cooperación con el profesorado de las demás materias para conseguir un aprendizaje interdisciplinar y en competencias. Por ejemplo, los contenidos lingüísticos serán muy importantes para el análisis y producción de textos de carácter histórico, las matemáticas se potenciarán para realizar análisis de tiempo meteorológico, se ofrecerán recursos en inglés para el alumnado que quiera ampliar su conocimiento sobre temas concretos, se realizarán diseños y reproducciones de inventos que pueden trabajarse también desde el área de tecnología, en la clase de plástica pueden crearse elementos de escenografía para la obra de teatro o sus trajes, etc.

Queremos profundizar en una enseñanza de las ciencias sociales práctica y centrada en las teorías del aprendizaje significativo de Ausubel³, teniendo en cuenta en todo momento los conocimientos previos del alumnado. Otro pilar que sustenta esta propuesta es el aprendizaje cooperativo frente a la competitividad. Recientes teorías y estudios pedagógicos aseguran que el aprendizaje es más profundo al trabajar de este modo.⁴ . Por último, considero el aprendizaje cooperativo una herramienta muy útil para integrar en el ritmo de la clase al alumnado con más dificultades y favorecer la formación de una ciudadanía crítica y solidaria.

Los elementos transversales descritos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, art. 6. también han sido muy tenidos en cuenta para que sean trabajados en todas las unidades didácticas de esta programación, otorgándoles un peso real que sobrepase su mera inclusión nominativa. Se fomentará el pensamiento crítico y la reflexión en torno a cuestiones sociales.

³ Lazo, Maritza Silva (2009): David Ausubel y su aporte a la educación. En: *Revista Ciencia UNEMI* 2 (3), pág. 20–23. Disponible en línea en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210288.pdf>.

⁴ Ana Torres Menárguez (2017): Los alumnos que no compiten tienen una mejor salud mental. En: *El País*, 03/10/2017. Disponible en línea en https://elpais.com/economia/2017/10/02/actualidad/1506942650_496359.html.

Respecto a las tecnologías de la información y la comunicación (“TICs”) he querido mantener una posición moderada. Es obvio que las nuevas tecnologías suponen una parte fundamental de la sociedad actual, sin embargo, no creo que algo sea mejor por el simple hecho de ser digital, por lo que entiendo las TICs, como una herramienta más, con un gran potencial sí, pero que tampoco puede fundamentar por sí misma una propuesta educativa. Se emplearán nuevas tecnologías principalmente en labores de investigación y para mejorar la comunicación entre el profesorado y el alumnado, incidiendo en un uso crítico y responsable de estos medios. En el aula se utilizará el ordenador del profesor junto al proyector en algunas ocasiones para acompañar de imágenes, música, vídeos o esquemas las explicaciones, nunca como sustituto de la explicación o para la copia de apuntes. Los momentos en que el alumnado emplee recursos digitales estarán bien delimitados y definidos, para no desviar su atención de los contenidos, pero a la vez desarrollando con estas herramientas sus competencias digitales y de aprender a aprender. Además se enfatizará en un uso consciente de los recursos digitales, dotando al alumnado de herramientas orientadas a evitar el ciberacoso.

Además, el alumnado recibe un elevado número de estímulos que pueden distraerlo de los valores, competencias y conocimientos que tratan de enseñarse en el aula, por lo que creo que utilizar la ludificación⁵ es elemental para mejorar la motivación.

Teniendo en cuenta todas estas premisas metodológicas, se plantea la siguiente estructura de clase para las unidades didácticas. En primer lugar se realizarán actividades introductorias, para motivar al alumnado y despertar sus ideas previas, así como conocer el punto de partida respecto a los conocimientos (o prejuicios) que ya tienen sobre la materia. Algunas de estas actividades pueden ser folios giratorios, debates o reflexiones a partir de material atractivo (imágenes potentes o fragmentos de videos).

Durante el desarrollo de la unidad didáctica se trabajarán los contenidos y competencias de una manera eminentemente práctica y grupal/cooperativa, en las que el alumnado tenga que experimentar la Geografía o la Historia. Estas actividades irán encaminadas a que el alumnado sea capaz de desarrollar satisfactoriamente las actividades de

⁵Rivero Pilar (2017): Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. En: *Íber: didáctica de las ciencias sociales, Geografía e Historia*. (86).

evaluación final, tanto proyectos grupales como actividades individuales de evaluación que recopilen todo lo trabajado a lo largo de la unidad didáctica. Se plantearán al alumnado preguntas de investigación a modo de trabajo en casa, para que tenga que repasar los contenidos vistos en clase, aguijonear su curiosidad, hacerle sentir investigador y prepararle para los contenidos venideros.

En definitiva, en este modelo de enseñanza predominarán las actividades frente a las explicaciones, es decir, una enseñanza activa y participativa, tal y como se recoge en el desarrollo de la unidad didáctica modelo.

d. Concreción de los elementos transversales que se trabajan.

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, art. 6, se establecen una serie de elementos transversales que se trabajarán en todas las materias de la E.S.O. Hemos procurado trabajar en esta unidad didáctica todos los elementos de la citada normativa:

La expresión oral y escrita: el trabajo de los alumnos no consistirá sólo en atender a las explicaciones del profesor, sino que también deberá responder a cuestiones, debatir con compañeros, intercambiar información e ideas, etc... trabajando así su expresión oral⁶. La expresión escrita se trabajará mediante actividades escritas con distintos formatos (tablas, esquemas y redacciones) en varias actividades y en el redactado de los deberes de preguntas de investigación.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la comunicación audiovisual: aunque no son indispensables, se dispondrá de imágenes y videos para apoyar las explicaciones. El alumnado también trabajará con imágenes (por ejemplo para encender la imaginación en el juego de rol Jericó⁷) o vídeos (para completar el mapa conceptual de la unidad 5)⁸

El emprendimiento y la educación cívica y constitucional (Los valores que sustentan la democracia y el Estado de derecho): el principal objetivo del trabajo grupal cooperativo es la mejora de la convivencia, aprendiendo a trabajar con todos los compañeros, aunque con ellos se tenga una relación peor o mejor. Este trabajo tratará de favorecer los valores democráticos en los que se cimenta nuestra constitución.

La igualdad, no discriminación, la paz y la no violencia: los grupos de trabajo serán determinados por el profesor, mezclando niños y niñas y alumnado de diferentes características y capacidades. Entendemos como el primer paso para la paz el conocimiento del otro, por lo que apostamos por este tipo de trabajo cooperativo.

El respeto y defensa de los derechos humanos y el desarrollo sostenible y el medio ambiente: a través de juegos de rol, como por ejemplo, el descrito en la unidad didáctica de ejemplo⁹. Con este juego, además de profundizar en los cambios sociales

⁶ "¿Por qué un don tan importante como el de la comunicación (oral sobre todo) sigue sin estimularse en las escuelas?" Bona, César (2015): La nueva educación. Los retos y desafíos de un maestro de hoy. 1ª ed. Barcelona: Plaza Janés.

⁷ Anexo II.

⁸ Anexo VII.

⁹ Anexo II.

del neolítico, se invitará a la reflexión sobre las desigualdades sociales y la importancia del medio ambiente. Durante el simulacro de yacimiento realizado en la unidad didáctica de muestra¹⁰ se añadirá basura para concienciar sobre la importancia de cuidar el medio ambiente.

La actividad física, el deporte y una dieta equilibrada: aunque no se realizarán actividades físicas durante la unidad didáctica, sí habrá cierta movilidad en el aula, al colocarse en grupos, durante el juego de rol o en el simulacro de yacimiento. Además durante las explicaciones se hará hincapié en la importancia del trabajo físico para la supervivencia en el pasado y los importantes cambios de la dieta en los diferentes periodos de la Historia.

¹⁰ Anexo IV.

e. Medidas que promueven el hábito de la lectura.

La comprensión lectora es básica para comprender la materia y desarrollar las competencias y valores citados en la normativa. Las explicaciones se apoyarán a menudo en recursos literarios variados, tales como fragmentos de novelas¹¹, obras de teatro¹² o cómics¹³, aportando al alumnado en cada unidad una bibliografía con la que ampliar el conocimiento sobre los contenidos tratados en clase. Además, existirá una biblioteca y un rincón de lectura en la clase, donde el alumnado podrá elegir entre libros seleccionados para su nivel y edad, así como traer sus propios libros de casa. Durante determinados momentos de la clase podrán leer allí libremente. Este rincón de lectura podrá ser utilizado por el alumnado que primero acabe las tareas o como recompensa por esfuerzos individuales. Estará decorado con las reseñas escritas por el alumnado sobre los libros que vayan leyendo.

Otra manera de transmitir la pasión por la literatura será el fomento de la escritura. A lo largo del curso se realizarán actividades de escritura de relatos (siempre con una investigación sobre el tema realizada previamente y siguiendo unas pautas dadas por el profesor). El material creado por el alumnado será compilado por el profesor para editar un libro que se entregará a la clase.

¹¹ Bermejo, Álvaro; Fernández Villanueva, Álex (2012): El clan de Atapuerca. La maldición del Hombre Jaguar. 1ª ed. Madrid: Anaya.

¹² Obra de teatro: tercer trimestre.

¹³ Material para trabajar el tema de la Prehistoria: en http://www.cronicadeunaconquista.com/lacasa_pag/#page/9 el tebeo muestra la evolución de la vivienda como un elemento indisoluble del género humano y comienza con una muestra de una aldea neolítica cercana a la edad de los metales.

f. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.

Para conseguir una evaluación lo más objetiva y profunda posible, se empleará una serie de instrumentos de evaluación muy variada, que tenga en cuenta también intervenciones orales. Algunas de estas herramientas son las pruebas escritas, recogida de trabajos y cuadernos de clase... Se emplearán rúbricas para la corrección de estas herramientas.

La evaluación del alumnado se realizará en tres fases: inicial, de proceso y final. La evaluación inicial servirá para que el profesor tenga una idea del nivel del alumnado en las competencias que se trabajen en cada unidad didáctica.

La evaluación procesual servirá para poder rectificar las estrategias de enseñanza cuando éstas no funcionen y reforzar los contenidos que menos lleguen al alumnado. Además de tener un pequeño aporte a la calificación al valorar el esfuerzo continuado del alumnado.

Por último, la evaluación final será la que, incluyendo la evaluación procesual, forme la calificación del alumnado. Como el trabajo que se realice en clase será tanto grupal, como individual, ambas partes serán evaluadas, aportando cada una un porcentaje de la nota final.

g. Medidas de atención a la diversidad.

Entendemos que cada estudiante es un mundo con unas capacidades, motivaciones e intereses diferentes, por lo que es necesario que la clase tenga la flexibilidad suficiente para adaptarse a cada uno de ellos. En la clase para la que se ha diseñado esta programación no existe alumnado con necesidades educativas especiales, con dificultades de tipo cognitivo o psicológico/emocional. En cualquier caso, el docente deberá tener los ojos siempre bien abiertos para detectar posibles problemas.

Sí hay un alumno y una alumna con problemas de movilidad, que deben ser tenidos en cuenta para el diseño de las actividades. Estos alumnos se ubicarán en los lugares del aula en los que tengan la mejor movilidad posible con su silla de ruedas y los grupos en los que participen se formarán a su alrededor, sin necesidad de que estos dos alumnos tengan moverse demasiado. Los materiales que se expongan en las paredes del aula se colocarán a baja altura para que también puedan participar en su creación.

La metodología que propone este trabajo es eminentemente cooperativa, algo que entendemos ideal para atender a la diversidad ya que mantiene en la clase al alumnado con más dificultades, pero es así mismo beneficioso para el alumnado con mejor nivel, ya que la explicación de los contenidos que ya conocen a sus compañeros favorece su comprensión profunda. Se contemplan algunas actividades de refuerzo para reforzar los contenidos que más difíciles y también actividades de ampliación para que el alumnado que quiera aumentar sus competencias no permanezca ocioso cuando acaba antes que el resto de la clase las actividades propuestas.

h. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Para el desarrollo de las unidades didácticas se tratará de explotar al máximo todos los recursos disponibles en el aula. Al emplear un número elevado de recursos, entendemos que es más fácil dar con el que funciona con cada alumno y mantener su atención.

Entre los materiales que se plantean para esta programación tenemos algunos tradicionales, como la pizarra, el papel, murales, fichas, mapas, atlas... También se emplearán recursos digitales, como internet, presentaciones powerpoint, ordenador y proyector. Algunos materiales innovadores no digitales serán cartas y juegos de rol.

i. Programa de actividades complementarias.

Cada trimestre tendrá una actividad complementaria principal que se irá preparando a lo largo de todo el periodo. Como no queremos que estas experiencias se queden reducidas a la clase, tendrán un carácter abierto, mostrando el trabajo realizado fuera del aula (y aprendiendo fuera de él), es decir, que todas ellas se compartirán con el resto del alumnado del centro o incluso con la totalidad de la comunidad educativa. A su vez, servirán como una compilación y resumen de los conocimientos aprendidos y de las competencias desarrolladas.

Pese a valorar muy positivamente en lo pedagógico las excursiones, entiendo que a veces pueden tener un coste económico difícil de asumir por parte de algunas familias y que los recursos del centro pueden ser limitados, por lo que se han escogido actividades que necesitan de un presupuesto prácticamente nulo. La cooperación con el profesorado de otros departamentos será determinante para lograr el éxito en estas actividades.

Durante el primer trimestre, momento en el que se trabajarán contenidos de Geografía, se realizarán actividades preparatorias para la actividad complementaria final. En cada unidad didáctica se investigará sobre problemas ambientales y se propondrán soluciones. Las conclusiones se recogerán en murales que pueden ser expuestos en los pasillos del centro para que otras clases se beneficien de lo aprendido por el alumnado de esta clase. Por último, el alumnado de la clase dará una charla de concienciación ambiental abierta a otras clases, los padres o la gente del barrio o del pueblo.

La principal actividad complementaria del segundo trimestre será la excavación de un yacimiento diseñado por el profesor, la interpretación de los restos encontrados y recreación de un nuevo yacimiento por parte del alumnado de la clase para que alumnos de otras clases o grupos puedan vivir la misma experiencia. Esta actividad pertenece a la actividad didáctica desarrollada en esta programación, por lo que será explicada con más detalle más adelante.

En el último trimestre, la actividad principal complementaria será la muestra de una obra de teatro clásico¹⁴, que podría ser alguna comedia de Plauto como “Los Menecmos” (“los gemelos”), quizá siguiendo la adaptación de William Shakespeare titulada “La comedia de los errores”. Esta pieza permite conocer en profundidad contenidos históricos de Roma clásica y su sociedad. También existe la posibilidad de crear un guión propio en el caso de que el alumnado esté suficientemente motivado¹⁵. Con el teatro se trabajan habilidades sociales y facilita un aprendizaje transversal, relacionado con otras materias. Podrían emplearse los recreos para realizar ensayos y complementar el trabajo realizado durante el tiempo de clase.

¹⁴ Gavira, Gabriel Robles; Civil, Diana (2004): El taller de teatro. Una propuesta de educación integral. En: *Revista Iberoamericana de Educación* 34 (3), pág. 7.

¹⁵ Cervera Entrena, José Manuel (2012): Teatro y mitología clásica. Una propuesta didáctica para 1º de la ESO. : «Curiosidades de la mitología clásica». En: *Thamyris, nova series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín* (3), pág. 89–107. Disponible en línea en <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4139225.pdf>.

j. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica.

Para evaluar esta programación didáctica y mejorar la práctica docente se ha elaborado esta rúbrica de evaluación que se completaría tras una hipotética puesta en práctica. Este trabajo no está considerado una propuesta cerrada, sino que debe ir añadiendo modificaciones y adaptaciones para mejorar.

	Muy mal	Regular	Bien	Muy bien
Resultados de la evaluación del curso.				
Adecuación de los materiales.				
Funcionamiento de los recursos didácticos.				
Distribución de espacios.				
Distribución y planificación de tiempos.				
Contribución de la metodología a la mejora del clima de aula.				
Contribución de la metodología a la mejora de los elementos transversales (igualdad, ecologismo, etc...)				

Creemos que la opinión del alumnado también es importante y que conociendo mejor sus intereses y sus formas de aprender, podemos mejorar la práctica docente. A continuación se presenta una encuesta anónima para el alumnado, que, sin embargo, no será empleada para evaluar esta programación didáctica ya que el alumnado no puede evaluar contenidos, estándares o criterios de evaluación.

Encuesta personal para el alumnado.

-¿Con qué tipo de actividades crees que has aprendido mejor?

-¿Sobre qué temas de ciencias sociales o relacionados te gustaría profundizar?

-¿Cómo de libre te has sentido para enunciar tus opiniones o sentimientos?

-¿Cómo valoras el trabajo grupal? ¿Existía un clima adecuado para el trabajo?

-¿Te has sentido a gusto con tus compañeras y compañeros?

-¿Crees que tu nota es justa? ¿Por qué?

-¿Cómo mejorarías la clase de ciencias sociales?

-¿Te gustaría que se hubieran empleado más recursos digitales?

2ª Parte: Unidad didáctica modelo: Sintiendo la Prehistoria.

a. Justificación y presentación de la unidad.

La unidad didáctica desarrollada en este trabajo fin de máster corresponde a la 5ª de esta programación. Considero esta unidad didáctica muy importante, al ser el primer contacto directo del alumnado con la Historia en la etapa de secundaria. Además, presenta algunas cuestiones complicadas al tratar de la Prehistoria, una etapa con muchas particularidades históricas: los tiempos son mucho más extensos que en cualquier otro periodo de la humanidad, la evolución humana precisa de conceptos del pensamiento abstracto para su entendimiento y al no existir documentos escritos ha de construirse únicamente desde la interpretación de restos arqueológicos. Durante su desarrollo se aplicarán algunos de los contenidos y competencias aprendidas durante el bloque de Geografía.

Entre los objetivos de la unidad didáctica está que el trabajo de aula sea compartido entre el profesor y el alumnado, asumiendo en ciertos momentos el rol protagonista. Se intentará dar a la materia histórica una vertiente práctica, para desarrollar conceptos del pensamiento histórico¹⁶ en el alumnado (como entender que la Historia está en continua construcción o la importancia de la interpretación de las evidencias históricas) y conseguir un aprendizaje significativo, implicando al alumnado en la materia, que llegue a tocar la Historia con sus propias manos. Para que el alumnado disponga desde el primer momento de una estructura clara de la clase, ésta se explicará y se seguirá durante la mayoría de sesiones. Sin embargo, las actividades serán variadas para promover su motivación y atención.

A menudo tendrán que trabajar en grupos, elegidos por el profesor para que sean equilibrados y lo más variados posible. Estos equipos serán bautizados con nombres de homínidos. También habrá cierto movimiento en algunas sesiones, para romper con el estatismo al que se ve sometido el alumnado. Como medida de fomento a la lectura, en esta unidad didáctica se aconsejará al alumnado la lectura de la novela “El clan de Atapuerca”¹⁷.

¹⁶ Carretero, Mario y Montanero, Manuel (2008): Enseñanza y aprendizaje de la Historia. aspectos cognitivos y culturales. En: *Cultura y Educación: Culture and Education* 20 (2), pág. 133–142.

¹⁷ Bermejo, Álvaro; Fernández Villanueva, Álex (2012): El clan de Atapuerca. La maldición del Hombre Jaguar. 1ª ed. Madrid: Anaya. Lectura recomendada por Laura Fortea Manzanares durante el IV encuentro de didáctica de las ciencias sociales en su comunicación “Leemos y vivimos la Historia” celebrado en Valladolid en 2018.

b. Desarrollo de elementos curriculares y actividades de la unidad didáctica “Vivir la Prehistoria”

Sesión	Contenidos	Criterios de evaluación	Actividades	Estándares de aprendizaje evaluables
1	Fuentes históricas. La Prehistoria.	1. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas. 3. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua.	Cálculos temporales	2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ellos las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.
			Cajas misteriosas	1.1. Comprende que la Historia no se puede escribir sin fuentes, ya sean restos materiales o textuales. 1. 2. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas
2	La evolución de las especies y la hominización.	5. Entender el proceso de hominización	Ficha homínidos	5.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.
3	Prehistoria: periodización y concepto. Paleolítico: etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores.	6. Datar la Prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos periodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico.	Folio giratorio	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.
4	Neolítico: la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos.	7. Identificar los primeros ritos religiosos.	Juego de rol	4.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella.

5	Edad de los metales. Prehistoria: periodización y concepto.	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.	Timeline	2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ellos las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.
6	Edad de los metales. Prehistoria: periodización y concepto.	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.	Timeline	2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ellos las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.
7	La Prehistoria en España y Castilla y León. Atapuerca. Arte prehistórico.	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 facilitan su estudio e interpretación.	Monumentos escondidos.	Estándar propio: Conoce las culturas prehistóricas peninsulares y sus manifestaciones artísticas.
8	Prehistoria: periodización y concepto.	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	Gran eje.	3.1. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos.

		evolución.		
9	Prehistoria: periodización y concepto.	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 facilitan su estudio e interpretación.	Mapa conceptual de la unidad didáctica.	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.
10	Prehistoria: periodización y concepto.	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.	Yacimiento	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. 7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre.
11	Prehistoria: periodización y concepto.	4. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos más relevantes de la Prehistoria y para adquirir perspectiva de su evolución.	Yacimiento	. Explica la diferencia de los periodos en que se divide la Prehistoria y describe las características básicas de cada uno de los periodos. 7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre.
12	Todo	Todo	Examen	Todos.

Secuenciación y desarrollo de las actividades:

Todas las clases comenzarán con un breve repaso de lo visto hasta el momento y la solución de la pregunta de investigación (5 minutos). Después le seguirá una explicación apoyada en una presentación powerpoint¹⁸ con imágenes, frisos, esquemas, viñetas y algunos videos (15-25 minutos). Se comentarán los últimos descubrimientos para transmitir la idea de que la Historia no es algo estático sino en construcción. Durante la explicación, la disposición de la clase será en forma de U, pero para las actividades consiguientes se trabajará en pequeños grupos. Como rutina de salida, al finalizar la clase se hará un breve resumen de lo dado en la clase y se planteará como deberes una pregunta de investigación (5 minutos). Esta estructura de las clases se dará a conocer a los alumnos en la primera clase y se repetirá en las 11 primeras sesiones (junto con las actividades específicas de cada sesión mostradas en la tabla anterior se alcanzarán los 50 minutos de la clase). Se contará con la participación del alumnado a través de preguntas concretas en el repaso inicial, durante la explicación y al final de la clase. La explicación de las actividades que se realizan en varias sesiones se realizará en esta programación en la primera sesión en la que aparezcan, para no repetirse en las demás, ya que la dinámica será similar.

Los alumnos que hayan terminado las tareas antes que sus compañeros podrán trabajar en las cartas del "Timeline"¹⁹, leer en el rincón de lectura o intentar resolver la pregunta de investigación que se plantea al final de la clase.

Las tres últimas sesiones se salen de esta estructura planteada para el resto de la unidad didáctica. La decimotercera y decimocuarta sesiones consistirán en actividades prácticas que servirán tanto como repaso como evaluación de toda la unidad. La última sesión será el examen individual. En estas sesiones se basará la mayor parte de la calificación del alumnado.

A continuación se describen detalladamente las actividades que se realizarán en cada sesión y las competencias trabajadas en cada una de ellas.

¹⁸ Anexo I.

¹⁹ Anexo III.

Sesión 1

-Presentación: se explicará al alumnado la estructura de las sesiones, el funcionamiento de los grupos y de los deberes, además de informarles del día del examen.

-Explicación: Introducción a la Historia. Conceptos temporales. El tiempo como elemento cultural.

La explicación se mezclará con preguntas para mantener la atención del alumnado y conocer en qué medida va entendiendo los contenidos. Las explicaciones se apoyarán en las imágenes de una presentación proyectada en la pantalla de la clase. En esta primera sesión se preguntará al alumnado qué es la Historia y por qué es importante, para despertar sus ideas previas y, posteriormente dar mi argumentación sobre el tema: la Historia es importante por todo lo que podemos aprender del pasado, para evitar los errores ya cometidos. También por el valor que otorga la Historia. Para ilustrar esta idea les mostraría mi reloj y les contaría la Historia de cómo lo heredé de mi padre, por lo que para mí tiene un gran valor. Por último, les contaría la, para mí, razón principal para aprender Historia, conocer quiénes somos. Para ilustrarlo se pedirá a un alumno que escriba la fecha en el encerado. Por ejemplo: el 8 de enero de 2018. Para llegar hasta el presente hemos tenido que recorrer un largo camino que nos afecta en gran medida. 8, está escrito con números que estamos acostumbrados a ver, sin embargo, son números conocidos como arábigos ya que en Occidente se conocieron por Al-Ándalus, aunque en realidad se originaron en la India. Enero, proviene del calendario latino y originalmente era el mes dedicado al dios Jano. 2018, después de Cristo, el sistema de datación anual más empleado en el mundo pero no el único, pone el foco en la religión cristiana, imperante en Occidente. En la Península Ibérica se utilizó durante mucho tiempo un sistema diferente, el de la era hispánica, que comienza a contar desde el año 38 a.C. Afecta la Historia al presente, ¿verdad?

Se explicarán conceptos temporales como “siglo” o “antes y después de Cristo”, con viñetas que ilustren los contenidos y se trabajará con ejes temporales para ilustrar que la Historia de la humanidad es una parte mínima en la Historia de nuestro planeta y de ella, la Prehistoria es la parte más larga.

Sirvan estos párrafos como ejemplo del tipo de explicaciones que se realizarán durante el resto de sesiones.

-Manejando el tiempo: ejercicios realizados en grupo para ordenar cronológicamente diferentes fechas e identificar a qué siglos pertenecen.

- Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Aprender a aprender.

-Cajas misteriosas: Cada grupo recibirá una caja en cuyo interior encontrarán herramientas necesarias para la arqueología, restos arqueológicos o documentos históricos. Tendrán que interpretar estos objetos, tratando de desvelar su uso o significado. Diferenciarán también entre los distintos soportes de estos documentos y tendrán que discriminar los que son una fuente histórica y los que no lo son. Cada grupo expondrá a los demás sus conclusiones.

- Competencias: Comunicación lingüística. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Pregunta minuto: al final de cada sesión se hará un breve resumen de la clase, haciendo preguntas directas al alumnado sobre los contenidos vistos en el día.

-Deberes de investigación: cada día de deberes tendrán que buscar algún hecho importante sobre la Prehistoria, relacionado con la materia que se verá el próximo día o ya se ha visto, para incentivar su motivación y que se preparen para los contenidos venideros o profundicen en lo que ya se ha trabajado. En este caso, como en las siguientes sesiones se trabajará el paleolítico y la evolución humana, la pregunta de investigación será: “Lucy”.

Sesión 2:

-Repaso: para iniciar la clase se hará una breve síntesis de la clase anterior completada con preguntas realizadas al alumnado.

-Corrección pregunta de investigación: para introducir los nuevos contenidos, el alumnado pondrá en común para la clase los resultados de sus pequeñas investigaciones.

-Explicación: La evolución humana. Principales especies de homínidos. Colonización del planeta.

-Ficha homínidos: en grupos y con la información aportada en la explicación y en el libro de texto deberán completar una ficha con las características de algunas de las principales especies de homínidos y completar un mapa mudo con información sobre la difusión del ser humano por el planeta.²⁰

- Competencias: Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales.

-Pregunta minuto

-Deberes de investigación: “Excálibur” el bifaz hallado en Atapuerca.

²⁰ Anexo VI

Sesión 3:

-Repaso.

-Corrección pregunta de investigación:

-Folio Giratorio: aunque ya es la tercera sesión, dado que la primera es una introducción al pensamiento histórico y la segunda se centra sólo en la evolución, ahora con el comienzo del trabajo sobre la prehistoria se realizará una actividad de folio giratorio. La actividad consiste en ir escribiendo en grupos y por turnos las ideas que tengan sobre la Prehistoria, para activar sus conocimientos previos y realizar un pequeño debate a continuación. Se les dará un tiempo para ir escribiendo los conceptos que tengan sobre la Prehistoria y a continuación se apuntarán en la pizarra y se hablará sobre las concepciones de la Prehistoria que tengan.

- Competencias: Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Comunicación lingüística. Aprender a aprender.

-Explicación: El paleolítico. Sociedad y tecnología.

-Pregunta minuto

-Deberes de investigación: deberán consultar en una página web un cómic "Crónica de una conquista" que muestra una vivienda neolítica²¹.

²¹Torres, Daniel (2015): La casa. Crónica de una conquista. 1ª ed. Barcelona: Norma.
http://www.cronicadeunaconquista.com/lacasa_pag/#page/9

Sesión 4:

-Repaso.

-Corrección pregunta de investigación.

-Explicación:

-Explicación: El neolítico. Cambios sociales y tecnológicos.

-Juego de Rol: Jericó²². La clase se dividirá en dos grupos y cada alumno recibirá una tarjeta con un personaje con un “oficio” del Neolítico, acompañada de una imagen y una descripción profunda que permite conocer la sociedad neolítica. Por el otro lado de la tarjeta hay una tabla con las diferentes ocupaciones, que deberán completar preguntando a los compañeros por la información de sus personajes, alcanzando de esta forma todo el conocimiento sobre la sociedad neolítica. De esta manera, se intentará producir una interacción positiva en el aula, romper con el estatismo habitual y motivar al alumnado. Para meterlos más en situación, durante la actividad se pondrá música tribal de fondo (<https://www.youtube.com/watch?v=MfCN6jSvE9w>).

- Competencias: Comunicación lingüística. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

-Pregunta minuto.

-Deberes de investigación: ¿Qué gran descubrimiento suele atribuirse a los hititas?

²² Anexo II.

Sesión 5:

-Repaso.

-Corrección deberes de repaso: la corrección de los ejercicios relativos a todo el tema servirán como un repaso general de los contenidos de la unidad didáctica.

-Corrección pregunta de investigación.

-Explicación: Edad de los metales (I). Edad del cobre y el bronce.

-Timeline (I)²³: “Timeline” es un juego de cartas que he diseñado para que el alumnado trabaje ejes cronológicos de una forma lúdica y entienda la importancia del orden en que se producen los acontecimientos. Para que vayan interiorizando los contenidos y se vean más implicados en su aprendizaje serán ellos mismos quienes completen las cartas, ya que tendrán que buscar la fecha del acontecimiento propuesto y hacer un dibujo de él. Este trabajo lo realizarán en grupos. Cada uno de ellos tendrá un encargado de las cartas, intentando motivar con esta responsabilidad a los alumnos que se muestren menos participativos. Durante esta sesión se realizarán las cartas aunque se jugará el siguiente día.

La dinámica del juego es la siguiente: las cartas tienen escritas el mismo acontecimiento por ambas caras, sin embargo, sólo estará la fecha en una de las caras. Se reparten todas las cartas entre los jugadores, de manera que las fechas queden boca abajo y fuera de la vista. Por turnos, deberán ir colocando una carta en la mesa en su lugar adecuado (más reciente a la derecha, más antiguo a la izquierda, pueden tener que colocar su carta entre otras ya puestas...), creando así un eje temporal que reúna los principales acontecimientos históricos de la Prehistoria.

- Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales.

-Pregunta minuto.

-Pregunta de investigación: ¿Quién fue Ótzi?

²³ Anexo III.

Sesión 6:

-Repaso.

-Corrección deberes de repaso: la corrección de los ejercicios relativos a todo el tema servirán como un repaso general de los contenidos de la unidad didáctica.

-Corrección pregunta de investigación.

-Explicación: Edad de los metales (II). Descubrimiento del hierro. Sociedad.

-Timeline (II)²⁴: En esta sesión jugarán con las cartas que ellos mismos crearon durante el día anterior, repasando los principales acontecimientos trabajados en la unidad didáctica y ordenándolos temporalmente.

- Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales.

-Pregunta minuto.

-Pregunta de investigación: ¡Papá, mira, bueyes!

²⁴ Anexo II.

Sesión 7:

-Repaso.

-Corrección deberes de repaso: la corrección de los ejercicios relativos a todo el tema servirán como un repaso general de los contenidos de la unidad didáctica.

-Corrección pregunta de investigación.

-Explicación: La Prehistoria en España y Castilla y León. Arte prehistórico.

-Monumento escondido: cada grupo recibirá un mapa de España y una serie de coordenadas geográficas que se corresponden a varios yacimientos prehistóricos importantes. Cuando hayan dado con el lugar recibirán un sobre con información específica del yacimiento que les haya tocado. Cada miembro del grupo leerá una parte de la información y luego compartirán lo que han aprendido realizando un resumen que a continuación presentarán al resto de la clase.

- Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Aprender a aprender. Conciencia y expresiones culturales.

-Pregunta de investigación: ¿Existe arte Neanderthal?

-Pregunta minuto.

Sesión 8

-Repaso.

-Corrección pregunta de investigación.

-Explicación: Repaso al tiempo prehistórico.

-Gran eje: se forrará la pared de la clase con una banda de papel continuo. Se calculará la proporción entre la distancia del papel y el tiempo histórico, desde Lucy hasta la actualidad para realizar un gran friso en el que aparezcan los mayores acontecimientos de la Historia de la humanidad. No se romperá la proporción, como suele hacerse en muchos ejes, para que el alumnado sea consciente de la magnitud de la cronología prehistórica. Los acontecimientos que ubicarán serán los que aparecen en el juego de cartas Timeline.

- Competencias: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Aprender a aprender. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales.

-Deberes de repaso: habiendo visto en este punto la mayoría del contenido de la unidad y estando próxima la fecha del examen, se mandará al alumnado una serie de ejercicios del libro para repasar la unidad didáctica en su totalidad y guiar de esta manera su estudio para el próximo examen.

-Pregunta minuto

Sesión 9

-Repaso.

-Corrección deberes de repaso: la corrección de los ejercicios relativos a todo el tema servirán como un repaso general de los contenidos de la unidad didáctica.

-Explicación: La Prehistoria en Castilla y León. El pueblo vacceo. Repaso de la unidad didáctica.

-Mapa conceptual de la unidad²⁵: como síntesis de la unidad el alumnado deberá realizar un mapa conceptual que resuma la unidad. El profesor les aportará un esquema mudo que completarán ayudados de la información que recibirán de un video que será proyectado y que también resume la unidad didáctica. Además de recordar, organizarán las ideas principales y trabajarán una importante técnica de estudio, la elaboración de mapas conceptuales.

- Competencias: Competencia digital. Aprender a aprender. Comunicación lingüística.

-Pregunta minuto.

²⁵ Anexo VII. Video resumen de la unidad didáctica https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM&t=253s.

Sesión 10

-Repaso.

-Simulación de yacimiento arqueológico²⁶: se estimulará al alumnado diciéndoles que tenemos que realizar una importante investigación en la sala arqueológica del instituto y que un prestigioso arqueólogo nos ha encomendado explorar un yacimiento. Cada grupo recibirá una porción del “yacimiento”, deberán excavarlo e interpretar lo que encuentren, además de pronunciarse sobre a qué periodo histórico pertenece. Se les entregará una ficha donde cada grupo deberá escribir toda esta información y realizar un plano del yacimiento con los restos que encuentren. Para que entiendan que a mayor profundidad encontrarán restos más antiguos se colocarán elementos más recientes según nos acercamos a la superficie.

Para crear los yacimientos se forrarán cinco cajas de fruta (una por grupo) y a continuación se llenará con arena la base. Después habrá que colocar los restos arqueológicos: varios bifaces, una moneda romana, una venus paleolítica, cuencos, canicas, amuletos, huesos de pollo y vasos de cerámica de cuajadas. Los elementos serán colocados a diferentes niveles y cubiertos con arena y piedras. Para concienciar sobre la importancia de no tirar basura se pondrá en la superficie restos de yogures, etc.

- Competencias: Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Pregunta minuto.

²⁶ Anexo IV. Esta actividad está inspirada en otra actividad realizada por Bárbara de Aymerich Vadillo, quien tiene un interesante proyecto de educación rural en Espinosa de los Monteros (Burgos) llamado “Espiciencia”. Durante el pasado verano colaboré con esta profesora en la elaboración de esta actividad.

Sesión 11

-Repaso.

-Yacimiento: se invitará al alumnado a crear sus propios yacimientos con el material que se haya empleado la sesión anterior, siguiendo la pauta de que los elementos más antiguos deben estar más abajo e incentivando su motivación para que creen una Historia y luego la reproduzcan en cada “yacimiento”. Fuera del horario lectivo se repetirá la actividad con alumnado de otras clases y serán niños y niñas voluntarios de la clase propia los que guíen el desarrollo de la actividad.

- Competencias: Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

-Pregunta minuto.

Sesión 12

-Examen²⁷. Esta prueba de carácter escrito e individual tiene un peso importante dentro de la evaluación y calificación. Se procurará que las preguntas se ajusten completamente al contenido trabajado en clase y a los estándares básicos, cuya importancia se habrá hecho llegar al alumnado.

-Estándares de aprendizaje: se evaluarán todos los estándares trabajados en la unidad didáctica.

²⁷ Anexo V.

c. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.

Se llevará a cabo una evaluación inicial mediante preguntas directas y la actividad del folio giratorio de la tercera sesión. La evaluación del proceso se hará a través de una reflexión diaria plasmada en el registro anecdótico o la guía de observación y la corrección de diferentes actividades individuales (deberes de investigación, los deberes de repaso del tema, el mapa conceptual de la unidad) y grupales. La evaluación final consistirá en una actividad grupal, la ficha con la información sobre el yacimiento²⁸, y una individual, el examen final de la unidad. Estas herramientas contarán con más peso dentro de la calificación (la puntuación de cada pregunta está mostrada en el examen²⁹).

Rúbrica de evaluación de la ficha del yacimiento (evaluación grupal).

Indicadores de logro	Nada 25%	Regular 50%	Bien 75%	Muy bien 100%
Interpreta correctamente los restos arqueológicos.				
Trabaja de manera cooperativa y cuidadosa.				
Entiende que a más profundidad más antigüedad y data correctamente los restos basándose en sus características.				

²⁸ Anexo IV.

²⁹ Anexo V.

d. Materiales y recursos.

Sesión	Materiales
1	Ordenador, proyector, pizarra, folios
2	Cartas Gran eje, ordenador, proyector
3	Ordenador, proyector, altavoces, fichas rol, cartas Gran eje
4	Ordenador, proyector, altavoces, cuaderno, hoja mapa conceptual.
5	Ordenador, proyector, cartas timeline.
6	Ordenador, proyector, cartas timeline
7	Ordenador Proyector, mapas.
8	Ordenador Proyector Papel continuo.
9	Ordenador Proyector Cartas Gran eje Textos protoh ^a
10	Cajas con arena, restos arqueológicos, fichas, brochas, sobres con información, papel continuo, rotuladores.
11	Cajas con arena, restos arqueológicos, fichas, brochas, sobres con información, papel continuo, rotuladores.
12	Hoja examen

e. Actividades de innovación educativa.

Debido a su carácter participativo y vivencial, son consideradas las siguientes actividades como de innovación educativa: “cajas misteriosas”, “juego de rol: Jericó”, “Timeline”, “Monumentos escondidos”, “Gran eje” y “Yacimiento”. Además son actividades propias o que han sido conocidas por el profesor en encuentros de innovación educativa con otros profesionales.

Todas estas actividades ponen el foco de la acción en el alumnado, que creará muchos de los materiales, implicándolo así en el desarrollo de las actividades. El resto de materiales han sido desarrollados por el profesor. Son actividades variadas y poco convencionales con potencial para mejorar la motivación del alumnado. Se prima su carácter práctico y manipulativo, incidiendo en el título de la Unidad Didáctica: “Sintiendo la Prehistoria”.

Son además, actividades de cooperación, que necesitan de la participación de todo el grupo para conseguir resultados exitosos. La interacción y la convivencia son elementales, así como la puesta en común de los resultados obtenidos, mejorando la comunicación oral dentro del aula, pero también proyectando el trabajo escolar hacia otros grupos e incluso fuera del centro educativo.

Bibliografía.

- Armas Castro, Xosé A. (1994): *Ensinar e aprender Historia na Educación Secundaria*. Santiago de Compostela: Servicio de Publicacións e Intercambio Científico da Universidade (Materiais didácticos, 8).
- Bermejo, Álvaro; Fernández Villanueva, Álex (2012): *El clan de Atapuerca. La maldición del Hombre Jaguar*. 1ª ed. Madrid: Anaya.
- Bona, César (2015): *La nueva educación. Los retos y desafíos de un maestro de hoy*. 1ª ed. Barcelona: Plaza Janés.
- Cabrerizo Diago, Jesús; Rubio Roldán, María Julia; Castillo Arredondo, Santiago (2008): *Programación por competencias. Formación y práctica*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Candlin, Christopher N. (2014): Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas. En: *Comunicación, Lenguaje y Educación* 2 (7-8), pág. 33–53. DOI: 10.1080/02147033.1990.10820941.
- Carretero, Mario, Montanero, Manuel Fernández (2008): Enseñanza y aprendizaje de la Historia. aspectos cognitivos y culturales. En: *Cultura y Educación: Culture and Education* 20 (2), pág. 133–142.
- Cervera Entrena, José Manuel (2012): Teatro y mitología clásica. Una propuesta didáctica para 1º de la ESO. : «Curiosidades de la mitología clásica». En: *Thamyris, nova series: Revista de Didáctica de Cultura Clásica, Griego y Latín* (3), pág. 89–107. Disponible en línea en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4139225.pdf>.
- Díez Martín, Fernando (2009): *Breve Historia del Homo sapiens*. Madrid: Nowtilus (Breve Historia). Disponible en línea en <http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000091216&page=1>.
- Gavira, Gabriel Robles; Civil, Diana (2004): El taller de teatro. Una propuesta de educación integral. En: *Revista Iberoamericana de Educación* 34 (3).
- Lazo, Maritza Silva (2009): David Ausubel y su aporte a la educación. En: *Revista Ciencia UNEMI* 2 (3), pág. 20–23. Disponible en línea en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210288.pdf>.
- Maté Puig, Ignacio (2017): Juegos de rol. Pautas para su uso en clase. En: *Íber: didáctica de las ciencias sociales, Geografía e Historia*. (86), pág. 24–29.
- Orjales Villar, Isabel. (1999): *Déficit de Atención con Hiperactividad. “Manual para padres y educadores”*. Madrid: CEPE.
- Rivero, Pilar (2017): Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. En: *Íber: didáctica de las ciencias sociales, Geografía e Historia*. (86).
- Torres, Daniel (2015): *La casa. Crónica de una conquista*. 1ª ed. Barcelona: Norma.
- Torres Menárguez, Ana (2017): Los alumnos que no compiten tienen una mejor salud mental. En: *El País*, 03/10/2017. Disponible en línea en https://elpais.com/economia/2017/10/02/actualidad/1506942650_496359.html.

Anexo II: Tarjetas personajes juego de rol: Jericó

OFICIO	NOMBRE	¿EN QUE CONSISTE SU TRABAJO? DESCRIPCION BREVE (CON QUE O QUIEN TRABAJA, DONDE...)
Ganadero/a		
Agricultor/a		
Cazador/a-		
Tejedor/a		
Guerrero/a		
Sacerdote/isa		
Alfarero/a		
Jefe/a		
Curandero/a		
Buhonero/a		

¿Cuáles son los nuevos “oficios” que aparecen con el neolítico?

Te dedicas a la nueva ganadería. Desde hace unas generaciones, varias especies han sido domesticadas en tu aldea, como la cabra y la gallina. A esta labor siempre te ha ayudado tu fiel perro. Más recientemente habéis empezado a trabajar con cerdos, a partir del encierro de algunos de los jabalís más pequeños y mansos de los bosques. Aunque la caza sigue siendo importante, tus animales dan cierta estabilidad de alimento cárnico al poblado. Además aprovechas a los animales para otros usos como leche, pieles, lana o huevos.



Tus ancestros eran grandes conocedores de las plantas que crecían en los bosques cercanos a dónde se asentaba la tribu. Con el tiempo, fuisteis recolectando diferentes semillas silvestres para controlar y producir las plantas más nutritivas. Actualmente cultivas trigo, lenteja, cebada y guisante. El trabajo con las hoces y azadas de piedra es duro y las cosechas son irregulares, pero aún así, han permitido aumentar la disponibilidad de alimento en la aldea.

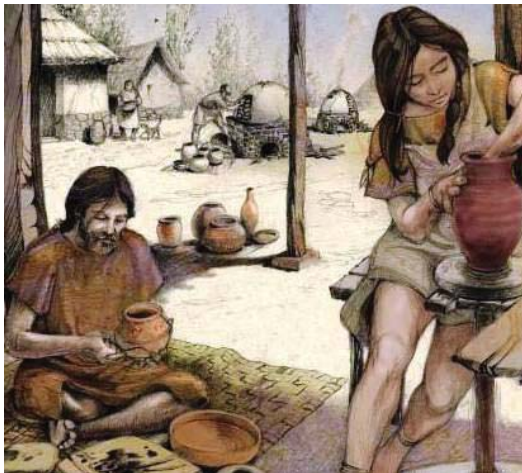


Te dedicas a la confección de ropa y elementos textiles. Gracias a la ganadería hay más abundancia de lana y con el gran invento del telar ahora puedes tejer y hacer muchos tipos de ropa, por lo que eres una persona apreciada en la comunidad. También trabajas el cuero y el mimbre. Eres capaz de crear túnicas, sandalias, alfombras, adornos... Incluso los jefes ansían las obras de tu artesanía.



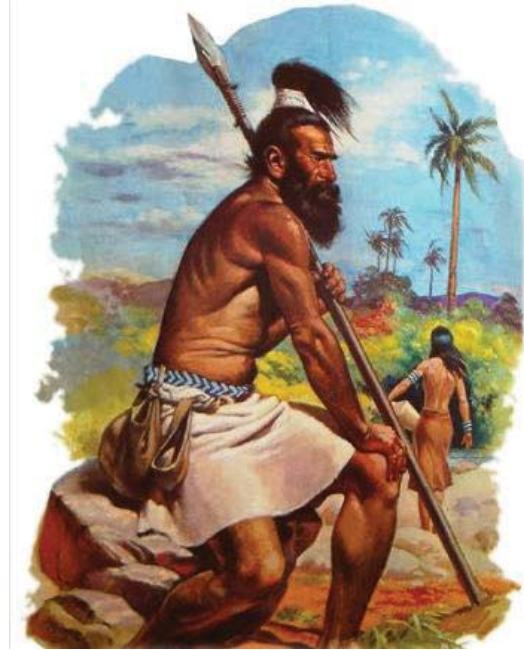
El paso del nomadismo a vivir en un asentamiento permanente también ha acarreado sus inconvenientes. Cuando un año es duro, es fácil sufrir ataques de los habitantes de las aldeas cercanas para robar vuestra comida. Vosotros también habéis atacado las poblaciones cercanas empujados por el hambre. Formas parte del pequeño grupo de guerreros de la tribu, hábil en el manejo de la lanza, la honda y el arco, estás dispuesto a arriesgar tu vida por la supervivencia de la aldea.

Eres la persona con la capacidad para entender las señales de los dioses, tus sagradas manos son las únicas que pueden realizar sacrificios para conseguir que la cosecha sea abundante o conseguir la victoria en batalla contra los invasores. Rindes culto a los astros, pues ellos te dicen cuándo se debe sembrar y recoger y a la diosa madre que asegura la fertilidad. También eres la persona encargada de los ritos funerarios, para conseguir que los espíritus de los muertos alcancen la paz.



Eres un maestro en el nuevo arte de la cerámica. Gracias a ti, la aldea dispone de recipientes donde guardar el grano, las herramientas y donde poder cocinar. Moldeas la arcilla cuidadosamente a mano y después la cueces en un horno para que endurezca. Además tienes vocación artística, muchas de tus jarras tienen bellas formas y están decoradas con motivos geométricos, representaciones de animales... También realizas herramientas, adornos (como medallones) e incluso juguetes (como canicas).

Como guerrero más valeroso de la aldea y persona juiciosa y con liderazgo has asumido la tarea de organizar toda la tribu. Encabezas las fiestas y tu voz es la que más vale en la asamblea cuando hay que tomar decisiones importantes. Hace años, para proteger la aldea, decidiste que las casas exteriores estuvieran construidas formando una muralla. También organizas el uso del preciado agua entre los agricultores.



Conoces bien las plantas que pueden curar a las personas, qué remedios han de utilizarse contra las heridas, qué tipos de veneno aparecen en la naturaleza y ayudas en los partos. Cuando alguien enferma no duda en acudir a ti y seguir tus consejos. Aunque la mortalidad es muy elevada, tu sabiduría permita salvar algunas vidas.



No tienes un lugar fijo donde asentarte, eres un buhonero, es decir, el antecesor del comerciante. Viajas de aldea en aldea intercambiando los objetos y bienes que encuentras allí por dónde vas. Todos ansían tus noticias y las herramientas y amuletos traídas de tierras lejanas.



Anexo III: Cartas del juego: "Timeline"

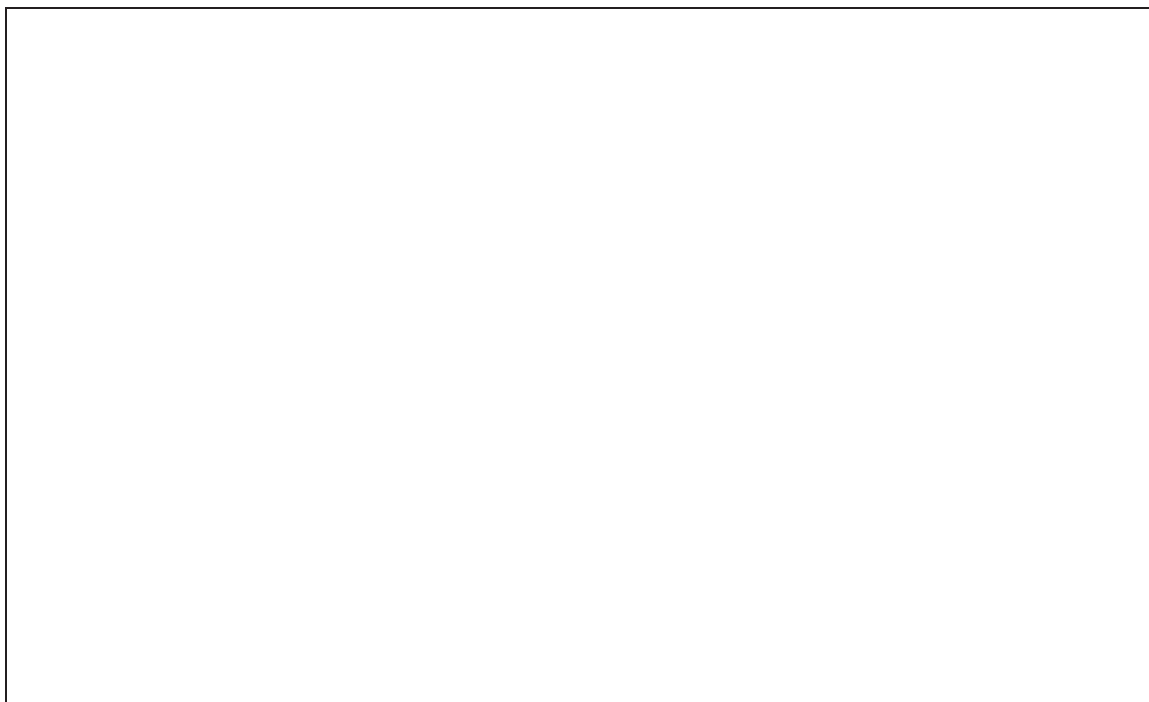


Ejemplo de cartas completadas por una alumna durante las prácticas. Por la otra cara hay dibujos similares y además la fecha de los acontecimientos nombrados.

Anexo IV: fotografías y ficha del yacimiento.

Equipo:

Dibujo del yacimiento:



Hallazgo	Periodo histórico	Interpretación, posibles usos...

Interpretación general del yacimiento.

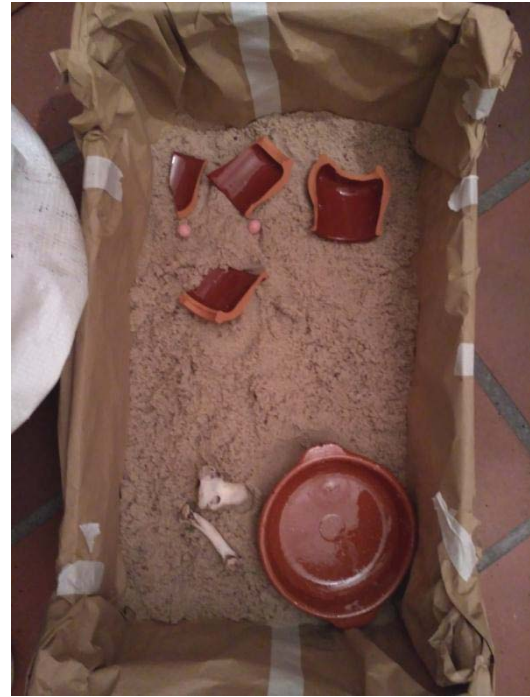
-



Los restos arqueológicos de los 5 yacimientos.



Detalle de las piezas de uno de los yacimientos.



Restos colocados en la caja.



Caja tapada con arena, piedras, tierra y basura.

Anexo V: examen

Nombre: _____ Fecha: _____

1. Describe brevemente estos conceptos. (3 puntos)

- Lucy
- Metalurgia del bronce
- Atapuerca
- Homo sapiens
- Arte rupestre
- Bifaz
- Cazador-recolector
- Rasgos homínidos
- Menhir
- Descubrimiento de la vela

2. Ordena cronológicamente. (2 puntos)

-edad del cobre -homo habilis-homo neanderthalensis -edad del bronce-australopithecus -edad del hierro- descubrimiento de la cerámica-homo sapiens

3. **La revolución neolítica:** Importancia, cronología, inventos, sociedad, nuevos oficios... (2 puntos).

4. Imagina que eres un arqueólogo. En el yacimiento que estás excavando encuentras huesos de animales, cerámica simple, herramientas de piedra pulida. ¿A qué periodo de la prehistoria pertenece? ¿Por qué? ¿Qué elementos serían más antiguos los que encuentras a más profundidad o en la superficie? (1 punto)

5. Identifica y comenta estas imágenes (2 puntos)



Anexo VI: Tabla homínidos.

TABLA EVOLUCIÓN

Especie	Cronología	Capacidad craneal	Características	Ubicación geográfica	¿Arte?
Australopithecus					
Homo habilis					
Homo erectus (antecesor)					
Homo neanderthalensis					
Homo sapiens					

TABLA EVOLUCIÓN

Especie	Cronología	Capacidad craneal	Características	Ubicación geográfica	¿Arte?
Australopithecus	4.2 millones de años	500cm cúbicos	Marcha bípeda y erguida. Usa herramientas pero no las fabrica. Media 1m.	Sur de África (Lucy, valle del Rift)	No
Homo habilis	2.4 millones de años	680 cm cúbicos	Primer homínido, ya que fabrica sus propios instrumentos. Media 1.55m	África	No
Homo erectus (antecesor)	1.8 millones de años Europa: 800.000 años	850-1250 cm cúbicos	Uso del fuego además de fabricar instrumentos diversos (cuchillos y hachas). Media 1.70m.	África, Asia (hombre de Java) y Europa	No
Homo neanderthalensis	200.000-35.000 años	1500 cm. cúbicos	Media 1.60 m. era robusto y vestía pieles (adaptado a la era glacial en la que vivió). Fabricaba instrumentos, dominaba el fuego y enterraba a los muertos.	Europa.	Sí
Homo sapiens	195.000 años	1.600 cm. cúbicos	Instrumentos de hueso y piedra, evolución tecnológica-cultural. Media 1.70-1.80m.	Surgió en África (de una especie de erectus) pero se expandió por todo el mundo.	Sí.

Busca la información y completa el mapa con las fechas en que llegó el homo sapiens a los distintos continentes (nombra los que faltan)

