



Universidad de Valladolid

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

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**"Propuesta didáctica para 1º de ESO: la prehistoria en
sus manos, un viaje a través de la práctica."**

Autor: Alvaro Simón Antolín

Tutor/a: José María Martínez Ferreira

Curso 2020-2021

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
1. MARCO GENERAL DE LA ASIGNATURA. LEGALIDAD Y SITUACIÓN DE LA GEOGRAFÍA E HISTORIA.....	5
1.1. Marco legal regulador.	5
1.2. Situación de las ciencias sociales en la ESO y Bachillerato.	6
1.3. Características generales del alumnado en relación con las ciencias sociales.	9
2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: GEOGRAFÍA E HISTORIA. ELEMENTOS CURRICULARES.....	11
2.1. Secuencia y temporalización de los contenidos.	11
2.2. Perfil de la materia.	13
2.3. Decisiones metodológicas y didácticas.	32
2.4. Concreción de elementos transversales trabajados en cada materia.	33
2.5. Medidas para promover el hábito de lectura.	36
2.6. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de evaluación.	36
2.7. Medidas de atención a la diversidad.	38
2.8. Materiales y recursos para el desarrollo curricular.	40
2.9. Programa de actividades extraescolares y complementarias.	41
2.10. Proceso de evaluación didáctica e indicadores de logro.	42
3. UNIDAD DIDÁCTICA MODELO EN LA PROGRAMACIÓN. UNIDAD 10: PALEOLÍTICO Y NEOLÍTICO.....	43
3.1. Justificación y presentación de la unidad.	43
3.2. Desarrollo de elementos curriculares y actividades.	44
3.3. Explicación de la secuencia y desarrollo de las actividades.	46

3.3.A. Sesión 1.	46
3.3.B. Sesión 2.....	46
3.3.C. Sesión 3.....	46
3.3.D. Sesión 4.	47
3.3.E. Sesión 5.....	47
3.3.F. Sesión 6.	47
3.3.G. Sesión 7. Salida al Museo de la Evolución Humana y Atapuerca.	48
3.4. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.	48
3.5. Materiales y recursos didácticos para el desarrollo del alumnado.	50
3.6. Propuesta de innovación docente.	51
3.6.A. Fundamentos teóricos.....	51
3.6.B. Desarrollo.....	53
4. CONCLUSIONES.	55
5. BIBLIOGRAFÍA.	57
6. ANEXOS.....	60

"Propuesta didáctica para 1º de ESO: la prehistoria en sus manos, un viaje a través de la práctica."

En el presente trabajo se presenta el desarrollo de una Programación Didáctica para el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria, correspondiente a la asignatura Geografía e Historia. Además, se desarrollará una Unidad Didáctica en el ámbito de la Prehistoria, todo ello siguiendo el marco legal propuesto por la legislación educativa, incluyendo el currículo de Castilla y León.

"Didactic proposal for 1th ESO: prehistory in their hands, a journey through practice"

The aim of this work is to show a Didactic Programming for the first grade of Secondary Education corresponding to Geography and History subject. Also, developing a didactic unit focusing on Prehistory, everything according to the legal status proposed by the educational law, including Castilla y Leon educational curriculum.

Palabras clave/ Keywords.

Programación didáctica, ciencias sociales, geografía, historia, prehistoria.

Educational programming, social sciences, geography, history, prehistory.

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Máster pretende mostrar la adquisición de las competencias correspondientes al Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas en la especialidad de Geografía e Historia. Consiste en una programación didáctica anual correspondiente al primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria correspondiente a la asignatura de Geografía e Historia, desarrollando íntegramente la Unidad Didáctica 10 “Paleolítico y Neolítico”. El desarrollo del trabajo en su conjunto se dividirá en 3 partes diferentes:

La primera en la que estableceré el marco legal en el que se desarrolla la asignatura, la situación de las ciencias sociales y del alumnado en secundaria.

La segunda parte incluye la temporalización de los contenidos que se impartirán, la composición y desarrollo de las unidades didácticas incluidas en esta programación, las diferentes metodologías elegidas para el correcto devenir del curso, los elementos transversales que se trabajarán, entre otras cosas, como las medidas que promoverán inculcar el hábito de lectura, los instrumentos utilizados para evaluar a los alumnos y los criterios en las calificaciones, las medidas para la atención a la diversidad, los materiales y recursos didácticos a utilizar a lo largo del curso, actividades extraescolares y la rúbrica de evaluación modelo de esta programación didáctica.

Se llevará a cabo el desarrollo de la Unidad Didáctica modelo en la tercera parte, donde se agrupan los contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, actividades y competencias que se desarrollarán durante la unidad. Se incluyen además los instrumentos y criterios de evaluación, los materiales de apoyo a utilizar para las actividades y la propuesta de innovación docente, que consistirá en la combinación de elementos prácticos con aquella teoría clásica, haciendo mayor hincapié en esa parte práctica y la aplicación de los contenidos desde la misma.

1. Marco general de la asignatura. Legalidad y situación de la Geografía e Historia

1.1. Marco legal regulador.

El sistema educativo está regulado por un marco legislativo promulgado por la administración en sus diferentes niveles, tanto a nivel de la administración central del Estado como de las comunidades autónomas. La regulación de la Educación Secundaria Obligatoria se encuentra enmarcada en las Leyes Orgánicas, Reales Decretos y Órdenes emanadas del Ministerio de Educación con carácter general, así mismo, complementadas por las disposiciones que la Comunidad Autónoma de Castilla y León, promulga, dentro de sus competencias, para su ámbito territorial de actuación y que servirán de referente para esta programación, enmarcada en dicha comunidad autónoma.

El marco legislativo que nos encontraremos a nivel nacional es el siguiente.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, (LOMLOE) por la que se deroga la LOMCE y se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE, nº. 340, de 30 de diciembre de 2020). Se encuentra pendiente el desarrollo normativo que concrete los currículos educativos de las distintas etapas.

Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) (BOE, nº295, 10 de diciembre de 2013). Esta ley supuso una modificación de la Ley Orgánica Educativa 2/2006, del 3 de mayo.

Real Decreto 1105/2014, 26 de diciembre, por el que se establece el currículo para la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (BOE, nº3, 3 enero de 2015). En su anexo, se justifica la inclusión de la asignatura de Geografía e Historia al considerarse dos ejes esenciales para el conocimiento de la sociedad, cuya comprensión a lo largo del tiempo es esencial para entender el presente. Busca profundizar en las bases obtenidas en la Educación Primaria y continuar adquiriendo las competencias necesarias para lograr los objetivos de análisis y comprensión del mundo que nos rodea, de las experiencias colectivas pasadas y del espacio en que se desarrollaron y hacia dónde se dirige la sociedad en el futuro.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, en la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato (BOE, nº25, 29 enero de 2015).

Respecto al nivel autonómico, en el Boletín Oficial de Castilla y León (BOCYL) se publicó la orden que regula la Educación Secundaria Obligatoria en esta comunidad:

Orden EDU/362/2015,4 de mayo, en la que se establece el currículo y se regula la implantación, la evaluación y el desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en Castilla y León (BOCYL, nº86, 8 de mayo de 2015).

1.2. Situación de las ciencias sociales en la ESO y Bachillerato.

Las Ciencias Sociales son un elemento central en el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, desde el primer curso hasta el tercero, en la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa, tal y como podemos ver en su artículo 24. También está recogida como materia general para el cuarto curso, ya en el segundo ciclo, tanto si optan por la opción de enseñanza de cara al Bachillerato, como por la enseñanza para la iniciación a la Formación Profesional, según incluye el artículo 25 de la citada ley.

En cuanto al currículo del Bachillerato, la asignatura de Historia del Mundo Contemporáneo es una materia optativa en el primer curso en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales el artículo 34 bis. En el segundo curso de Bachillerato, se incluye como materia general y además troncal la asignatura Historia de España para todas sus modalidades, siendo además Geografía e Historia del Arte materias optativas dentro de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales.

La Orden EDU/362/2015 publicada en el BOCYL refleja la justificación e importancia de la materia Geografía e Historia en la Educación Secundaria Obligatoria:

«Acercarse al conocimiento del pasado y del espacio habitado por los seres humanos son tareas de todo punto imprescindibles para entender el presente, base, a su vez, de la construcción del futuro. De ahí la importancia que tienen la Geografía y la Historia, disciplinas que contribuyen a facilitar en 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. La Geografía y la Historia ofrecen una visión global del mundo, a la vez que impulsan el desarrollo de valores que inducirán a los escolares a adoptar una actitud ética y comprometida en una sociedad plural y solidaria.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria el estudio de la Historia debe proporcionar al alumnado un conocimiento de la evolución de las sociedades humanas a lo largo del tiempo, necesario para comprender el proceso de cambio y transformación de las mismas, la

noción de permanencia y las múltiples interrelaciones de los factores que los determinan. Por otra parte, la Geografía servirá para localizar e interpretar en el espacio el conjunto de los elementos anteriormente señalados para el campo de la Historia».

Atendiendo a los contenidos de primero de la ESO, se aborda el estudio tanto de la Geografía como de la Historia en sus diferentes bloques, que presentaré más detalladamente a lo largo de este trabajo en el diseño de la programación, siendo el primero un bloque relacionado con la Geografía y el medio físico, sirviendo el segundo como una introducción a la Historia, presentando las primeras sociedades y la prehistoria, finalizando con un tercer bloque referido a las primeras civilizaciones urbanas de la historia y las sociedades del mundo clásico.

En el segundo curso de la ESO se imparten solamente contenidos referentes a la materia de Historia, estando dividida en dos grandes bloques: la Edad Media y la Edad Moderna.

En el tercer curso se destina a impartir únicamente contenidos de Geografía, siendo la misma dividida en tres bloques: población, demografía y sociedad; actividad económica y espacio geográfico urbano y, finalmente, las transformaciones y los desequilibrios del mundo actual.

En el último curso de este nivel educativo, nos encontramos con que vuelve a estar dedicado en exclusiva a la Historia, siendo dividido en diez grandes bloques: el siglo XVIII en Europa hasta el año 1789, la era de las Revoluciones liberales, la Revolución Industrial, el Imperialismo del siglo XIX y la Primera Guerra Mundial, la época de “Entreguerras” (1919-1945), las causas y las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), el desarrollo del capitalismo y el aislacionismo del bloque soviético, el mundo contemporáneo entre los siglos XX y XXI, la revolución tecnológica y la globalización a finales del siglo XX y principios del XXI y la relación entre el pasado, presente y futuro a través de la Historia y la Geografía.

El currículo, evaluación y desarrollo del Bachillerato en Castilla y León queda recogido en la Orden EDU/363/2015, de 4 de mayo, y establece la materia de Historia del Mundo Contemporáneo como obligatoria en el primer curso de Bachillerato para la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, constando de una decena de bloques que abordan el Antiguo Régimen, las revoluciones industriales y sus consecuencias sociales, la

crisis del Antiguo Régimen, la dominación europea del mundo y la I Guerra Mundial, el periodo de Entreguerras, la II Guerra Mundial y sus consecuencias, la evolución de dos mundos diferentes y sus enfrentamientos, la descolonización y el Tercer Mundo, la crisis del bloque comunista, el mundo capitalista en la segunda mitad del siglo XX y el mundo actual desde una perspectiva histórica.

La asignatura de Historia de España, troncal en segundo curso de Bachillerato, está organizada en torno a los siguientes bloques: cómo se escribe la Historia, la Península Ibérica desde los primeros humanos hasta la desintegración del reino visigodo (711), la Edad Media y todo el proceso de reconquista y convivencia cultural (711-1474), la formación de la Monarquía Hispánica y su expansión a lo largo del mundo (1474-1700), España y sus características en la guerra de independencia y el reinado de los primeros Borbones (1700-1788), crisis del Antiguo Régimen (1788-1833): liberalismo frente a absolutismo, la construcción del Estado liberal (1833-1874), la Restauración borbónica, características del nuevo sistema político (1864-1902), sistema y transformaciones económicas en el siglo XIX, la crisis del sistema de la Restauración y la caída de la Monarquía (1902-1931), la Segunda República, la Guerra Civil en el contexto internacional (1931-1939), la Dictadura Franquista (1939-1975) y la transición democrática en España y la integración en Europa (1975).

En cuanto a la asignatura de Geografía, optativa en el segundo curso de Bachillerato constando de los siguientes bloques: la Geografía y el estudio del espacio geográfico, el relieve español y su diversidad geomorfológica, la diversidad climática y la vegetación, la hidrografía, los paisajes naturales y las interrelaciones naturaleza-sociedad, la población en España, el espacio rural y las actividades del sector primario, las fuentes de energía y el espacio industrial, el sector servicios, el espacio urbano, formas de organización territorial y España respecto a Europa y en el mundo.

Finalmente, la asignatura optativa de Historia del Arte, de segundo de Bachillerato, se estructura en seis bloques que abordan: las raíces del arte europeo y el legado clásico; el nacimiento de la tradición artística occidental a través del arte medieval; el desarrollo y evolución del arte europeo en el mundo moderno; el siglo XIX, el arte de un mundo en transformación; la ruptura de la tradición con el arte en la primera mitad del siglo XX y

finalmente, en el sexto bloque la universalización del arte desde la segunda mitad del siglo XX.

1.3. Características generales del alumnado en relación con las ciencias sociales.

El primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria está enfocado a alumnos de entre 12 y 13 años, ya entrados en su adolescencia, una etapa biológica que conlleva una transición hacia la edad adulta, surgiendo notables cambios físicos, cognitivos o psicológicos. Según la OMS (Organización Mundial de la Salud), podemos destacar tres fases: la adolescencia temprana (10-13 años), la media (14-16) y la tardía (17-19) que podemos ver reflejadas en nuestros alumnos.

Entre los procesos cognitivos que encontramos en las diferentes etapas de la adolescencia, según Piaget¹, destaca el asentamiento unas bases para el procesamiento de operaciones formales, aunque el desarrollo de estas características es más lento que los cambios físicos. También podemos observar la valoración de aquello posible dentro del ámbito de lo real, elaborando hipótesis y previendo fenómenos, lo que les da acceso intelectual a cuestiones alejadas en el espacio y en el tiempo. Otras características de la adolescencia son el pensamiento proposicional, el uso del razonamiento hipotético-deductivo, la meta cognición, el análisis sistemático de variables, todo ello marcado evidentemente por esa adolescencia.²

Los alumnos de primero de la ESO se encuentran totalmente inmersos en el desarrollo de la adolescencia en su etapa temprana, justo en el momento en el que van a llegar a la adolescencia media, en la que se dan unos cambios biológicos de cara al final de la infancia. Desde los doce años, el aprendizaje pasa de ser sobre aspectos concretos a construir conceptos abstractos o ideas generales, con una mente ya desarrollada y con mayor capacidad que en etapas anteriores. Todo este proceso es muy importante con el objetivo de alcanzar el razonamiento hipotético-deductivo, esencial en el método científico, que permite al alumno construir esquemas mentales con los que realizar a cabo una aplicación real de sus ideas.

¹ RIVAS NAVARRO, Manuel. *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*, Consejería de Educación, Madrid, 2008, 77-79.

² CASTAÑO MARÍN, Martha D. "Teoría del conocimiento según Piaget", en *Psicoespacios: Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas*, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Envigado, Envigado (Colombia), Vol. 1, N°1, 2006, 40-41.

Durante el desarrollo de estas etapas en la adolescencia los alumnos construirán un mejor uso del lenguaje, un dominio de los procesos discursivos que les ayudarán en la asimilación de los contenidos planteados en esta etapa educativa y en sus relaciones sociales. Esta mejoría en el dominio lingüístico y del pensamiento, se produce a la vez que el paso del pensamiento concreto hacia el formal, lo que conlleva diversas implicaciones como el establecimiento de cierta autoafirmación, muy influida por la psicología del adolescente y que puede variar en función de su desarrollo y de su estado emocional. El adolescente se forma su propia identidad personal en función de su auto concepto y autoestima, descubre sus valores en relación a la gente que le rodea, sus compañeros, aprendiendo a describir su propia identidad.

Desde el punto de vista de los estadios morales de Kohlberg, los adolescentes se encuentran entre la moral convencional y la moral basada en principios morales generales, es decir, desde la adquisición de la empatía para reconocer los sentimientos y expectativas de los demás para considerarse una persona buena y justa en relación con los demás; hasta la aceptación de unos principios morales consensuados por la sociedad, reconociendo a cada individuo como un fin en sí mismo, buscando un beneficio común racional.

Aquellos roles que se van adquiriendo en la adolescencia cambian respecto a la niñez, tanto en las relaciones con sus semejantes como con sus familiares y amigos. En la relación con los familiares comienzan a aparecer síntomas de una mayor conflictividad debido a la búsqueda por parte del adolescente de su identidad, que busca reafirmarse, chocando así con las posiciones mantenidas por los padres. Estos conflictos pueden ser resueltos en el entorno con sus amistades, con quien comparten sus pensamientos y que sirve para confirmar sus posiciones o adquirir conciencia de su situación y solventar los errores llevados a cabo por el adolescente.

En cuanto al encuadre del desarrollo psicológico y cognitivo de los alumnos en el ámbito de las ciencias sociales, es necesario destacar que puede darse la situación en la que el alumnado no encuentra este tipo de conocimiento como algo de utilidad e incluso pueden considerarlos una serie de conocimientos tediosos y pesados. Sin embargo, los alumnos tienden a ser más participes y a incorporarse a las Ciencias Sociales, más que en otras consideradas más funcionales. Se puede intentar romper con la extendida consideración sobre la pesadez de la materia, por la excesiva memorización, acudiendo a la interdisciplinariedad,

haciendo un enfoque competencial, a través de las competencias digitales, que haga más atractivo el aprendizaje de las cuestiones en Geografía e Historia. Esta estrategia tiene condiciones especialmente favorables en este curso, pues el uso de las fuentes tiene un elevado potencial competencial, aunque hay que intentar dirigirse hacia la adquisición de habilidades más altas a este respecto. La elección de este primer curso de la educación secundaria y de la Unidad Didáctica concreta, se debe además a la oportunidad de la inclusión de materia práctica y de transmitir los conocimientos teóricos a raíz de las experiencias de los propios alumnos, se trata de ir más allá de la simple memorización.

2. Programación didáctica: Geografía e Historia. Elementos curriculares.

2.1. Secuencia y temporalización de los contenidos.

La asignatura de Geografía e Historia en 1º de ESO consta de tres bloques; siendo el primero el que incluye el sistema solar, la geografía física, clima y vegetación medio ambiente; un segundo bloque presentará como se estudia la Historia y las fuentes históricas, además de las etapas tempranas del ser humano, desde la hominización hasta el desarrollo de las grandes sociedades; por último, ya en el tercer bloque, estarán incluidas las sociedades clásicas, Grecia y Roma, además de referencias al arte, la cultura, el surgimiento y expansión del cristianismo y la herencia a lo largo del tiempo dejada por el mundo clásico.

Se impartirán tres sesiones a la semana a lo largo del desarrollo del curso. Hay que tener en cuenta que algunos días no serán lectivos, aparte de los periodos vacacionales por actividades específicas organizadas por el propio centro, por lo que las sesiones hábiles para esta asignatura serán aproximadamente 90. Dichas sesiones se distribuirán como se muestran en la siguiente tabla:

Unidades didácticas.	Nº de sesiones.
Primer bloque (Desde septiembre a diciembre)	
Tema 1. Sistema solar y el planeta Tierra.	3
Tema 2. Edades geológicas de la Tierra. Lectura de mapas y líneas temporales.	4

Tema 3. Introducción a la geología y geografía del mundo actual.	6
Tema 4. Introducción a la geología y geografía española.	6
Tema 5. Clima y vegetación mundial.	4
Tema 6. Clima y vegetación en España.	4
Tema 7. Medio ambiente y activismo. Cambio climático.	3
Segundo bloque (De enero a marzo)	
Tema 8. Introducción a la Historia: método y fuentes.	6
Tema 9. Hominización.	6
Tema 10. Paleolítico y neolítico. ³	7
Tema 11. De la Edad de los Metales a las grandes civilizaciones. Mesopotamia.	6
Tema 12. Pueblos del Mediterráneo. Antiguo Egipto.	6
Tercer bloque (De abril a junio)	
Tema 13. La Grecia clásica.	5
Tema 14. Historia de Roma.	5
Tema 15. Hispania romana.	4
Tema 16. Arte grecorromano.	4
Tema 17. Cultura grecorromana.	4
Tema 18. Cristianismo primitivo: características y expresiones artísticas.	5
Tema 19. Herencias del mundo clásico.	4

³ Esta es la UD elegida para desarrollar posteriormente en este trabajo. Tema 10. Paleolítico y neolítico.

2.2. Perfil de la materia.

En este apartado serán enumeradas las diversas competencias, así como también la estructuración en Unidades Didácticas según contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje vinculados con sus actividades y competencias asociadas.

Esta programación se adecua a lo propuesto en la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula su implantación, evaluación y el desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en Castilla y León y al enfoque de las competencias en el proceso de aprendizaje, que se recoge en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la cual se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Las competencias descritas en la mencionada ley son:

- Comunicación lingüística (CL): la práctica de esta competencia en la materia de Geografía e Historia se lleva a cabo a través del conocimiento y uso de un vocabulario específico que es propio de este tipo de asignaturas, articulando tanto elementos orales como escritos de formas coherentes y complejas; también en la descripción de los espacios, fenómenos, procesos y diversos hechos históricos, en los argumentos de las causas y consecuencias que se derivan de los procesos sociales, etc. Cuando buscamos e investigamos diversas fuentes esta competencia también es practicada.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT): está estrechamente relacionada con la descripción e interpretación de diversas situaciones que incluyen elementos gráficos, numéricos o en general, matemáticos. Las escalas gráficas y numéricas, la estadística básica, operaciones matemáticas básicas y el contraste son algunos elementos de la materia que se relacionan con esta competencia. El manejo de métodos científicos para conocer, valorar y respetar nuestro entorno, así como plantearse situaciones conflictivas que requieren del diseño de estrategias de actuación para conservar y mejorar el medio ambiente es uno de los principales objetivos de esta materia.

- Competencia digital (CD): atendiendo a la actual situación social y desarrollo tecnológico, esta competencia es básica en cualquier nivel del actual sistema educativo, desde familiarizarse con los medios digitales y los recursos encontrados en internet hasta la

búsqueda y tratamiento de información que obtenemos de la red, entendiendo por supuesto la diversa problemática que la red implica. La exhaustiva crítica de las fuentes de datos, el adecuado tratamiento de la información bajo parámetros científicos y la ética digital son los pilares de esta competencia, que permite también crear contenidos por los propios alumnos, e incluso divulgarlos en la red.

- Aprender a aprender (AA): consiste en el desarrollo de estrategias de aprendizaje y de habilidades para la búsqueda, comprensión y recuperación de la información de manera óptima. Fomentar la curiosidad es muy importante para desarrollar esta competencia, específicamente nuestra materia es ideal para indagar en el funcionamiento de la vida, los nexos entre el relieve, el desarrollo del ciclo del agua, los fenómenos y composición de la atmósfera, el pasado de nuestra especie, nuestra sociedad y los diferentes grupos sociales.

- Competencias sociales y cívicas (CSC): es, sin ninguna duda, la competencia que más se puede trabajar en las materias relacionadas con las Ciencias Sociales y las Humanidades, en concreto en Geografía e Historia. La comprensión de la complejidad y los cambios de nuestra realidad social, los elementos que se dieron en el pasado y la interacción entre todos ellos, que han acabado generando una realidad, hoy día plural, global y conectada, que es el objeto de estudio de la Historia. Dicho conocimiento es esencial para ponerlo en contexto con el desarrollo de cada una de nuestras realidades, entendiendo las relaciones entre personas con sus semejantes, sus diferencias y valores como la tolerancia hacia lo diferente, la democracia y el respeto mutuo.

- Iniciativa y espíritu emprendedor (IEE): el alumno en el proceso de aprendizaje necesita tomar decisiones de forma consciente y responsable, potenciando su capacidad de involucrarse en los problemas que vayan surgiendo para solucionarlos, desde sus propios criterios personales. Por supuesto es importante saber trabajar en equipo, la capacidad para colaborar y ayudar a los demás, detectar los errores y proponer soluciones comunes.

- Conciencia y expresiones culturales (CEC): esta competencia está también muy relacionada con la Historia, en donde se indaga, se comprenden, detallan y relacionan

diversas formas de expresión cultural y artísticas de todo tipo. La adquisición de una sensibilidad hacia el arte y la cultura, de gusto estético personal y de fomentar a través de ellos la creación de un espíritu crítico son elementales.

Mediante la aplicación de estas competencias en las posteriores tablas, en las que se desarrollarán los diferentes elementos la programación de la asignatura, se pretenden conseguir una serie de objetivos a cumplir por los alumnos y el profesor:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. En esta programación se utiliza de forma regular el trabajo cooperativo. Se hace hincapié en el debate y se trabaja el contenido de democracia orientado a este objetivo.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. El alumno trabaja este objetivo en el portafolio, pues tiene que tenerlo actualizado para poder ser evaluado.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres. Así mismo se cuidará especialmente el ambiente de clase.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. Se trabaja directamente en el estándar de sexualidad en Grecia. Se mostrará la misoginia de las sociedades antiguas.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. Muchas de las actividades planteadas se hacen a través de plataformas digitales.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas

en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. La unidad 8 está creada expresamente para tratar la Historia en su dimensión científica.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Hay numerosas actividades planteadas con la suficiente libertad como para estimular la iniciativa

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. En la programación se insiste en la expresión oral y en la escrita, tanto de forma científica (trabajo) como poética (relato).

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada. Como esta asignatura no se imparte en modalidad bilingüe, no hay contenidos específicos. Pero pueden lanzarse colaboraciones con otros departamentos.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. Esta programación se enfoca fundamentalmente a esta competencia.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora. Hay temas específicos para iniciar un debate sobre respeto al medio ambiente o la sexualidad en las diferentes culturas

- **Unidades Didácticas: estructuradas por contenidos-criterios-estándares-actividades-competencias-instrumentos.**⁴

Unidad 1: Sistema Solar y planeta Tierra.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Big Bang.	Introducir las principales teorías del origen del universo. La ciencia como una interpretación reactualizada.	Ser consciente del largo proceso cósmico que resulta en el florecimiento de la vida real en el planeta Tierra.	Visionado de un video con Stephen Hawking explicando la teoría del Big Bang. Realizar una relación de ciencias que ayudan a la comprensión del fenómeno	CMCT CD	Redacción de un trabajo sobre qué ciencias y cómo estas estudian el origen del universo.
La Tierra en el Sistema Solar.	Analizar la organización del Sistema Solar y su jerarquía.	Nombre y sitúa los planetas y los vincula a las divinidades grecorromanas. Comprende la dimensión espacial de la Tierra, su ubicación en el Sistema Solar y las características que propician la vida en el planeta.	Hace un mapa del Sistema Solar con los propios alumnos donde cada uno es un planeta o satélite y gira en relación al resto. Además indica en ese mapa las características que hacen posible la vida en la Tierra a diferencia del resto.	CMCT CL	Esquema/dibujo en el portafolio.

⁴ En cada una de las siguientes tablas, los elementos de creación propia serán marcados en morado. Además, los estándares básicos de cada unidad serán remarcados en negrita. En caso de ser necesario tendrán ambas demarcaciones.

Unidad 2. Edades geológicas de la Tierra: lectura de mapas y líneas temporales.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
La Tierra. Pasado y actualidad.	Comprender el largo lapso histórico de las edades geológicas.	Es consciente de la distancia temporal entre el dinosaurio y el ser humano.	Realización de un eje cronológico.	CD CMCT	Portafolio.
La Tierra y su representación.	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.	A través de las herramientas de Google Earth trabaja con cinco accidentes geográficos de cada continente.	CD CMCT AA	Portafolio.
			Búsqueda de otros accidentes geográficos en los portafolios de los compañeros.	CD CL	Portafolio.
Lectura e interpretación de imágenes y mapas de diferentes escalas.	2. Identificar y distinguir las diferentes representaciones cartográficas y su escala.		Exploración a través de Atlas Digital Escolar.	CD CSC CMCT AA	Portafolio

Unidad 3. Introducción a la Geología y Geografía mundial actual.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Técnicas de orientación geográfica. Latitud y longitud.	Identificar y distinguir los puntos cardinales. Conocer los conceptos de latitud y longitud, así como su utilidad para la geografía.	1.4 Localiza los espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.	Salida dentro del propio municipio y realización de una ficha de trabajo en la que identifiquen los puntos cardinales y otros elementos.	CMCT	Ficha de trabajo incluido en el portafolio.

Componentes básicos y formas del relieve.	3. Tener una visión global del medio físico, mundial y europeo.	<p>1.3. Localiza un punto geográfico en un planisferio y distingue los hemisferios de la Tierra y sus principales características.</p> <p>2.1. Compara una proyección de Mercator con una de Peters.</p> <p>5.2 Explica las características del relieve europeo.</p>	Trabajo con aplicaciones móviles de realidad aumentada. Reflejar las conclusiones por escrito en una ficha de trabajo.	CMCT CD AA CL	Ficha de trabajo en la que se reflejen las conclusiones pertinentes.
El relieve de los fondos marinos.	Situar y reconocer las placas tectónicas.	Agrupar actividad volcánica con placas tectónicas.	Búsqueda de volcanes y su situación en un mapamundi. Comprueba que volcanes coinciden con que placas.	CMCT CD	Examen
Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo y Europa.	4. Localizar en el mapamundi físico las principales unidades de relieve mundiales y los grandes ríos.	<p>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.</p> <p>5.1. Sitúa en un mapa físico las principales unidades del relieve mundial y europeo.</p>	Trabajo práctico con globo terráqueo digital. Contestar a un pequeño cuestionario relacionado.	CMCT CD	Respuestas a un pequeño cuestionario en papel. Portafolio.

Unidad 4. Introducción a la geología y geografía española.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, España y Castilla y León.	3. Tener una visión global del medio físico mundial, europeo y español, en particular de Castilla y León y de sus características generales. Describir las peculiaridades de este medio físico	<p>2.1 Sitúa en un mapa físico las principales unidades del relieve mundial, europeo y español.</p> <p>3.2. Enumera y describe las peculiaridades del medio físico español.</p> <p>5.3. Describe las diferentes unidades de relieve con ayuda del mapa físico de España.</p>	Realización de un mapa de España físico con plastilina.	CMCT	Examen

Unidad 5. Clima y vegetación mundial.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El clima. Elementos, factores, características y distribución.	Conocer la diversidad climática del planeta.	<p>Diferencia los diferentes climas existentes en el planeta.</p> <p>8.1. Distingue y localiza en un mapa las zonas bioclimáticas de nuestro continente.</p>	Salida didáctica al Parque Temático de la Naturaleza de Faunia. Deberán completar una hoja con especies vegetales, animales y clima asociado.	CSC CMCT	Examen
Localización de las principales zonas	6. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos	4.2 Elabora climogramas y mapas que sitúen los climas	Elaboración de un proyecto común con	CSC CMCT	Ficha en portafolio

bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio europeo.	bioclimáticos que conforman el espacio geográfico europeo.	del mundo. 6.1. Clasifica y localiza en un mapa los distintos tipos de climas de Europa.	climogramas por cada continente. Comparación y reflexión sobre los climas de la Tierra.		
---	--	---	--	--	--

Unidad 6. Clima y vegetación en España.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Localización de las principales zonas bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio español.	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.	Trabajo por grupos donde cada grupo trabaje una zona. Exposición oral.	CSC CMCT CL	Rúbrica de exposición oral.
		Explica el valor medioambiental de los bosques, de su entorno y su consecución antrópica.	Salida didáctica a un pinar resinero y charla sobre la recogida de la resina.	CSC CEC IEE CL	Portafolio
		Investiga sobre los nuevos cultivos en castilla y León y aventura sus causas.	A través de noticias elabora una lista de cultivos nuevos en Castilla y León y explica causas climáticas o socioeconómicas.	CL CEC	Portafolio

Unidad 7. Medio ambiente y activismo: Cambio climático.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Análisis de las interacciones del hombre y	9. Conocer, describir y valorar la acción del	9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas	Búsqueda en medios impresos y digitales referidas a	AA CMCT CSC	Puesta en común de los alumnos realizada en

el medio. Riesgos naturales, degradación y políticas correctoras.	hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias.	a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.	problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos. Puesta en común de estos medios en el corcho de clase.	CD	papel.
El cambio climático en Valladolid.	Acceder a los registros anuales de pluviometría y temperaturas.	Sabe analizar cómputos anuales y los compara con otras fuentes. Extrae de ellos conclusiones.	Entrevista a personas mayores sobre el cambio climático y en los cultivos en Valladolid.	AA CMCT CSC CL	Portafolio

Unidad 8. Introducción a la Historia: método y fuentes.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Historia vs Pasado	Diferencia entre la ciencia histórica y el pasado.	Comprende que la Historia es una interpretación del pasado susceptible de cambio.	Visita de los arqueólogos territoriales de Valladolid.	AA CSC IEE CL	Portafolio
Fuentes históricas.	1. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas.	1.2. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas. 2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.	Comparación de diferentes tipos de fuentes históricas (monedas, textos, evidencias materiales). Reflexión y realización de una tabla comparativa.	CSC AA CL IEE	Tabla comparativa entre las diferentes fuentes históricas proporcionadas en clase. Se compara la utilidad y fiabilidad de la fuente. Portafolio.
Tipos de fuentes.	11. Identificar y explicar diferencias entre	1.1. Comprende que la historia no se puede escribir sin fuentes, ya			

	interpretaciones de fuentes diversas.	<p>sean restos materiales o textuales.</p> <p>4.1. Diferencia entre las fuentes prehistóricas y las fuentes históricas.</p>			
--	---------------------------------------	--	--	--	--

Unidad 9. Hominización.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
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.	Visita al Museo de la evolución humana y Atapuerca.	CSC CD CEC CL	Portafolio
La Prehistoria	4. Identificar 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.	6.1. Explica la diferencia de los períodos en que se divide la prehistoria y describe las características básicas de cada uno de los períodos.	Estudio de útiles diarios básicos.	CEC IEE AA	Examen
Prehistoria: periodización y concepto.	3. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua.	<p>Realiza un eje cronológico incluidas Prehistoria y Edad Antigua.</p> <p>3.1. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos.</p>	Realización de un eje cronológico.	AA CMCT	Examen

Unidad 10. Paleolítico y neolítico.
Esta unidad se desarrollará en el apartado específico correspondiente a la unidad modelo.

Unidad 11. De la Edad de los Metales a las grandes civilizaciones: Mesopotamia.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
La edad de los metales	Definir metalurgia y los tipos de metales que se dan a lo largo de la Historia. Definir qué es la siderurgia.	Descripción del proceso de creación de útiles metálicos propios del período.	Búsqueda a través de recursos en red la diferencia entre hornos prehistóricos, ferrerías medievales y altos hornos contemporáneos.	CD CEC IEE	Portafolio
Catal Huyuk: la ciudad sin calles.	Descubrir que el nacimiento de las grandes ciudades no fue un proceso inmediato y lineal. 2. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas después del Neolítico.	Valoración de la importancia del sedentarismo y conoce los distintos tipos de asentamientos.	Charla con Germán Delibes.	CEC CSC AA	Rúbrica del debate en clase.
La escritura: puerta de entrada a sociedades más complejas.	1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este período. 4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura.	Sabe valorar la importancia de la escritura y habla de los primeros soportes del cuneiforme.	Realización de una tablilla en barro escrita con el alfabeto cuneiforme y realización de una ficha en cuanto a la teoría explicada.	CEC CSC	Tablilla y ficha.
Las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Mesopotamia. Sociedad, economía y cultura.	Introducir la pirámide social.	2.1. Describe las formas de organización socio-económica y política, nuevas hasta entonces, como los diversos	Juegos de rol donde aparezca cada clase social y simulación de sus características. Al final del juego los alumnos	CSC CL IEE	Rúbrica a través de lo visto y del testimonio de los demás alumnos.

		imperios de Mesopotamia y Egipto.	hablarán de aquellos perfiles que no eran suyos.		
Arquitectura mesopotámica: ciudades y zigurat.	7. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto y de Mesopotamia.	7.1. Localiza los principales ejemplos de la arquitectura egipcia y mesopotámica.	Dibujo de Zigurat e indicación de partes.	CEC	Portafolio.

Unidad 12. Pueblos del Mediterráneo. Antiguo Egipto.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Pueblos helénicos Fenicios Cartagineses.	Comprende que en el Mediterráneo hay un conjunto de pueblos que interactúan entre sí.	Sabe situar en un mapa a los distintos pueblos del Mediterráneo Antiguo y entiende este espacio como un crisol de idiosincrasias. 3.1. Entiende que varias culturas convivían la vez en diferentes enclaves geográficos.	Utilización de un mapa para marcar los principales pueblos y sus relaciones comerciales.	CEC CSC	Examen
Las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Egipto. Sociedad, economía y cultura.	5. Explicar las etapas en las que se divide la historia de Egipto.	5.1. Interpreta un mapa cronológico y geográfico de la expansión egipcia. 5.2. Describe las principales características de las etapas históricas en que se divide Egipto: reinas y	Realización de un mapa y un eje.	CD CSC	Examen

		faraones.			
Arte egipcio.	<p>6. Identificar las principales características de la religión egipcia.</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>6.1. Explica como materializaron 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>Localización de lo explicado en fragmentos de “El príncipe de Egipto” y “Sinuhé el egipcio”.</p> <p>Realización de un relato histórico en torno a Tutankamon.</p> <p>Taller de momificación de un pollo.</p>	CEC CL IEE	Portafolio

Unidad 13. La Grecia clásica.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El mundo clásico, Grecia. Las polis. La democracia ateniense. Expansión comercial y política.	<p>8. Conocer los rasgos principales de las polis.</p> <p>9. Entender la trascendencia de los conceptos “democracia” y “colonización”.</p>	<p>8.1. Identifica distintos rasgos de la organización socio-políticas y económica de las polis griegas a partir de diferentes fuentes históricas.</p> <p>Diferencia entre el sistema político ateniense y espartano.</p>	Comparar escenas de la película 300 con fragmentos de Tucídides y Heródoto.	CD CL AA CSC	Trabajo individual.

		9.2. Localiza en un mapa histórico las colonias griegas en el Mediterráneo.	Recreación de Juegos Olímpicos. Presentación de cada ciudad en grupos de alumnos.	AA CSC	Rúbrica a la exposición de cada alumno.
El imperio de Alejandro Magno y sucesores: el helenismo.	10. Distingue entre el sistema político griego y el helenístico.	10.1. Contrasta las acciones políticas de la Atenas de Pericles con el Imperio de Alejandro Magno. 10.2. Elabora un mapa del Imperio de Alejandro. 11.1. Compara dos relatos a distintas escalas temporales sobre las conquistas de Alejandro.	Duelo en clase con dos grupos que apoyen a sendas etapas representadas en sus personajes. ¿Quién dejó mejor legado?.	CSC CEE	Rúbrica a las intervenciones.

Unidad 14. Historia de Roma.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El Mundo Clásico, Roma. Origen y etapas de la historia de Roma. La República y el Imperio. Organización política. Expansión por el Mediterráneo.	16. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la historia de la Roma antigua.	12.1. Confecciona un mapa con las distintas etapas de la expansión de Roma.	Conversión de la columna de Trajano en cómic. Los alumnos por grupos deberán poner texto a las imágenes.	CSC CEC CL IEE	Portafolio
		12.2. Identifica	Trabajo a	CSC	Examen

		diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del Imperio en la Roma antigua.	través de textos (Cicerón, Julio César)-	CL IEE	
--	--	--	--	-----------	--

Unidad 15. Hispania Romana.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana.	15. Establecer conexiones entre el pasado de la Hispania romana y el presente.	15.1. Hace un mapa de la Península Ibérica donde se reflejen los cambios administrativos en época romana.	Superponer dos mapas, uno actual y otro tras la conquista romana y explicar su relevancia en el presente.	CSC CL	Examen
Vacceos	Comprende las peculiaridades del pueblo que habitaba la provincia de Valladolid antes de la llegada de Roma.	Habla de las principales costumbres vacceas y sitúa este pueblo en un mapa. 16.1. Entiende que significó la “romanización” en distintos ámbitos sociales y geográficos.	Decoración de un plato cerámico con motivos vacceos vistos en el museo. Exposición oral de cara trabajo.	CEC CL	Rúbrica en la exposición.
La villa romana	Ver la villa como complejo socioeconómico.	Sabe diferenciar las partes de una villa romana.	Diseño de una villa soñada de acuerdo a las reglas arquitectónicas romanas. ¿Cómo sería tu villa de recreo si fueses patricio romano?.	CEC IEE	Examen

Unidad 16. Arte grecorromano.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El mundo clásico. 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 es específico.	<p>13.1. Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana.</p> <p>14.1. Explica las características esenciales del arte griego y su evolución en el tiempo.</p> <p>Compara un templo oriental con uno ateniense y transporta las características políticas a las artísticas.</p>	<p>Dibujo de un templo a partir de una planta y explica las diferencias entre oriental y griego.</p> <p>Coloreado de las esculturas de Fidias según el supuesto de la época.</p>	CEC CSC AA	Portafolio

Unidad 17. Cultura grecorromana.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El mundo clásico. Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas. La ciencia, el teatro y la filosofía.	<p>8. Conocer los rasgos principales de las polis.</p> <p>12. Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romana.</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>Encuentra coincidencias y</p>	<p>Dramatización en clase de parte de una comedia griega.</p> <p>Lectura de diversos textos</p>	<p>CL CEC IEE</p> <p>CL AA</p>	<p>Examen</p> <p>1ª Parte del trabajo en</p>

		divergencias entre la sexualidad helena y la actual: patriarcalidad y hedonismo.	y esculturas relacionados con la sexualidad. Trabajo en grupo.	CSC	grupo.
		Explica la relevancia de la Biblioteca de Alejandría. Habla de la importancia del libro y la lectura en esta época.	Rastreo en películas y series de los tipos de soporte de escritura.	AA CD CL	2ª Parte del trabajo.

Unidad 18. Cristianismo primitivo.					
Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
El cristianismo. Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.	Entender la pluralidad y polisemia de las primeras comunidades cristianas.	Identifica distintas sectas del cristianismo a través de los textos.	Lectura y análisis de textos seleccionados.	CL AA	Trabajo individual.
	Identificar arte paleocristiano. Catacumbas y basílicas.	Compara plantas basilicales e iconografías paleocristianas con el arte occidental posterior.	Análisis de plantas e iconografía y búsqueda de proyecciones en el arte europeo.	AA CEC	Trabajo en grupos. Exposición en clase.
	Ser consciente de la trascendencia del Edicto de Milán y el Edicto de Tesalónica.	Sitúa en un eje cronológico las etapas características del cristianismo primitivo.	Dibujo de un eje y situación del arte, textos y hechos trabajados en las otras actividades.	AA CMCT	Portafolio.

Unidad 19. Herencia del mundo clásico.

Contenido	Criterio	Estándares	Actividad	Competencia	Instrumentos
Herencias y consecuencias del mundo clásico. Arte, lengua y política.	14. Entender el alcance de “lo clásico” en el arte occidental.	9.1. Describe alguna diferencia entre la democracia griega y las democracias actuales.	Análisis de las democracias actuales y griega en sendos grupos. Trabajo de conclusiones por parejas.	AA CL CSC	Ficha individual a incluir en el portafolio.
	9. Entender la trascendencia de los conceptos “democracia” y “colonización”.	15.2. Analiza diversos ejemplos del legado romano que sobreviven en la actualidad. Encuentra paralelismos entre la actualidad y el conocimiento grecorromano.	Visionado de la película “Ágora” y debate entre esa realidad y el presente.	CSC CD	Rúbrica de participación.
Etapas de la Historia Antigua y repercusión en nuestro presente.	Entender cada una de las etapas de la Historia Antigua y su repercusión en el presente.	1.1. Distingue etapas dentro de la Historia Antigua. 2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.	Plantea una síntesis de cada período de la Edad Antigua centrándose en la que más le llame la atención y relacionándola con el presente.	CEC CSC	Portafolio.

2.3. Decisiones metodológicas y didácticas.

La metodología desarrollada en esta programación está claramente enfocada a un perfil de asignatura muy basado en las experiencias vivenciales, en el desarrollo de las competencias y en las actividades prácticas que implican el desarrollo de las habilidades manuales y de pensamiento de los alumnos.

Las estrategias más utilizadas son vivenciales y el aprendizaje por descubrimiento, incluyendo procedimientos didácticos inductivos y creativos. Algunas de las características que dan forma a la programación son las siguientes:

- **Vivencial:** ya que incluye la visita al parque Faunia, al pinar resinero, visita al Museo de la Evolución Humana y al yacimiento de Atapuerca, la charla con Germán Delibes o por ejemplo la realización de útiles que se desarrollará posteriormente en la UD.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** investigación de los cultivos en Castilla y León, comparación de plantas paleocristianas y tipos de arte.
- **Gamificación:** representaciones y experiencias de rol.
- **Aprendizaje colaborativo:** trabajo conjunto sobre mapas, creación de un cómic, duelos de debate.
- **Aprendizaje basado en TICs:** creación de ejes cronológicos, búsqueda y comparación de volcanes y placas, mapamundis.
- **Aprendizaje como servicio:** entrevista con mayores de edad sobre el clima, plantación de árboles y cultivos.

La metodología utilizada está ampliamente justificada en la legislación, ECD/65/2015, de 21 de enero, especialmente en todo el Anexo II de la misma. Desarrollando ampliamente la educación en valores, las metodologías activas por proyectos, el trabajo grupal y finalmente el uso del portafolio. Se advierte que los métodos deben partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial del alumnado, además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones y problemas, planteadas como un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. En la Orden EDU/363/2015 se añade además “De todo ello se desprende que estas disciplinas sirven no solamente para el estudio de sus correspondientes contenidos propios, sino para transmitir una serie de valores que permitirá a los alumnos comprender el mundo en que viven. Entre ellos merecen especial

atención algunos tan fundamentales como la solidaridad, el respeto a otras culturas, la tolerancia, la libertad o la práctica de ideas democráticas.”

2.4. Concreción de elementos transversales trabajados en cada materia.

En el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, dispone en su artículo 6 el desarrollo en todas las materias de la ESO de los elementos transversales, entre los que se incluyen: 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. Todos estos elementos son lo suficientemente importantes como para no estar atados a una única materia, sino que cualquier apartado del proceso educativo debe poder trabajar con ellos. Además, se debe fomentar la igualdad de género, la resolución de conflictos utilizando medios pacíficos, valores como la paz, libertad, valores democráticos, respeto por los DDHH, respeto hacia la diversidad ideológica y religiosa, entre otros muchos.

Los diferentes escalones del sistema educativo deben velar además por cultivar la iniciativa emprendedora de los alumnos, el equilibrio y el desarrollo sostenible como elemento esencial entre el hombre y la naturaleza, por el desarrollo de hábitos de vida saludable o la seguridad vial.

En esta programación se tratarán dichos factores de la siguiente forma:

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, 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 se trabajarán en todas las materias. **La mayoría de las actividades están encaminadas a desarrollar las competencias lingüísticas, digitales y prácticas. Hay numerosos trabajos con textos y exposición oral de los mismos. Así mismo, otros muchos trabajan las TICs (creación y lectura de mapas, búsqueda en recursos web, gamificación por videojuegos, etc)**

2. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por

cualquier condición o circunstancia personal o social. Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia. La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes. **Desde el punto de vista académico, los derechos humanos se trabajarán sobre todo en su valor de comparación presente-pasado, viendo cómo las civilizaciones antiguas no llevaron a efecto estos derechos. El tema de género se trabaja específicamente en las unidades 10 y 17. Hay un estándar específico que trabajan los roles sexuales, así como la discriminación de la mujer en la sociedad antigua. La democracia se ve ampliamente en los temas en los que se aborda Grecia, en concreto las unidades 13 y 19. Con la unidad 19, herencias del mundo clásico, pretendemos precisamente potenciar los paralelismos y diferencias entre las democracias antiguas y actuales. Estos valores también se experimentan en los trabajos en grupos. Nuestras actividades fomentan el trabajo cooperativo. Además, hay juegos de rol, dramatización y de historia emotiva donde el alumno trabaja la empatía.**

3. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de

empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. El espíritu emprendedor tiene su competencia propia y se desarrolla ampliamente. **El emprendimiento se trabajará la unidad 7, cuando se trabaje el cambio climático y la sostenibilidad y en la unidad 13, cuando se habla de la diáspora helénica. Además, la mayoría de las actividades buscan la iniciativa y la creatividad del alumno.**

4. Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos. **En los temas tocantes a Grecia y al Mediterráneo se hablará de la dieta homónima y de sus beneficios. En la Unidad 13 se hará una actividad de recreación de los Juegos Olímpicos donde se realizarán diversos entrenamientos y deportes de la Grecia antigua.**

5. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas. **No hay ningún estándar directo que trate este tema, pero en las salidas fuera del instituto se promoverá.**

2.5. Medidas para promover el hábito de lectura.

La legislación deja claro que uno de los objetivos a lo largo de las diferentes etapas educativas es establecer un camino para generar en los alumnos un hábito de lectura desde las etapas más tempranas, al fin y al cabo, es un elemento esencial en el desarrollo del aprendizaje por parte del alumno. Este hábito se promueve mediante el desarrollo de la propia metodología, buscando información, leyendo y comentando textos o escribiendo redacciones propias por parte de los estudiantes.

Algunas de las obras literarias relacionadas con la materia recomendadas son *El escarabajo de Horus*, de Rocío Rueda (Editorial Oxford), *Héroes y heroínas. Un mundo de Pasiones*, de Montse Viladevall y Toni Llacay (Editorial Oxford), *Cuentos y leyendas del nacimiento de Roma*, de François Sauterau (Editorial Anaya), *Los doce trabajos de Hércules*, de James Riordam (Editorial Vincens Vives), y otras más que los alumnos puedan considerar más entretenidos, partiendo de la base que estamos enfocándonos en alumnos de primero de ESO, tales ejemplos podrían ser toda la obra sobre *Asterix y Obelix* o *Ari, cazador de dragones*. El alumno deberá llevar a cabo una pequeña reseña o ficha de cualquiera de estas lecturas que estén realizando.

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

El Real Decreto 1105/2014 describe aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias, lo que se pretende conseguir en esta asignatura. Estos criterios se complementan con los estándares de aprendizaje evaluables, que, según el mismo decreto, son:

«especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables».

En esta programación didáctica se recurrirá a diversos instrumentos de evaluación: el portafolio, la forma de participar e implicación de los alumnos, los proyectos colaborativos y los exámenes, además de diversas fichas de trabajo, acordes a las actividades. Las

calificaciones seguirán el esquema clásico de puntuación de 1 a 10, siendo la relación de resultados la siguiente: Suspenso/insuficiente (de 1 a 4), Suficiente (5), Bien (6), Notable (7 y 8) y Sobresaliente (9 y 10). Si se diese el caso de que la nota media incluyese hasta dos decimales, se tendrá en cuenta el trabajo del alumno, su participación en la asignatura y la entrega de materiales complementarios, de forma que el sobrante no se desprecia y se utiliza para redondear hacia arriba o hacia abajo en función de estos factores.

En la nota final los porcentajes se asignarán de la siguiente forma: aquellos elementos evaluados en examen aportarán el 50% de la valoración final, el portafolio con las diversas actividades un 30% y por último un 20%, valorando las actividades prácticas como los debates, la participación o la actividad propuesta en la UD a desarrollar.

Los exámenes constarán por lo general de un apartado de conceptos cortos, definiciones que se puedan hacer en una o dos líneas, y de varias preguntas de desarrollo medio, en las que los alumnos pongan a prueba tanto conocimientos como capacidad de redacción, existiendo además la posibilidad de incluir elementos accesorios tales como mapas. A este respecto, dicha redacción, faltas de ortografía, lenguaje específico utilizado, limpieza y demás, serán valorados positivamente si el alumno progresa a lo largo del curso.

Respecto a aquellas actividades, trabajos o prácticas que incluyan un trabajo en grupo, se valorará para su nota correspondiente al conjunto del grupo, pero sin olvidar una valoración personal de cada alumno en función de su participación y aportaciones al conjunto del trabajo de equipo. Sería injusto a este respecto no realizar valoración personal y solo quedarnos con la grupal.

El conjunto del portafolio debe incluir aquellos esquemas de las unidades que están sometidas a la valoración del mismo, definir conceptos clave de la unidad o valoraciones y pensamientos de los alumnos. La limpieza, el orden y la capacidad creativa se valorarán de forma positiva para la nota final. El seguimiento del portafolio se revisará tras cada unidad que lo incluya, de forma que así corriamos posibles errores o se den consejos a los alumnos. Para esto, aunque las revisiones sean periódicas habrá una nota trimestral, valorándose positivamente el mismo de cara a una posible recuperación si se vuelve a entregar junto con el examen.

Para cerrar este apartado es necesario puntualizar que la participación y actitud mostrada en clase son un apartado a considerar. El orden en la mesa, tener los materiales

necesarios respetar el turno de palabra de los compañeros, la implicación en las tareas y la participación en las conversaciones, debates y actividades, se tendrán en cuenta de cara a la calificación del alumnado.

En cada trimestre se incluirá, al final, un examen de recuperación para aquellos alumnos cuya nota se incluye en el tramo suspenso, de 1 a 4, en el que se plantearán preguntas que ya apareciesen con anterioridad en los exámenes del trimestre o sobre alguna de las prácticas. Si de nuevo el alumno resultase suspenso de nuevo, este obtendrá la nota del suspenso más alto, a saber, la media del trimestre o del examen de recuperación. Quedarían de este modo expuestos a aprobar en el curso siguiente, volviendo a realizar los exámenes trimestrales correspondientes. Apuntar que, si la conducta del alumno ha sido correcta, ha realizado las tareas y participado en clase, se tendrán en cuenta de forma que solo tengan que hacer las preguntas correspondientes a los trimestres suspensos y no de toda la materia en su conjunto.

2.7. Medidas de atención a la diversidad.

En los principios presentados en el capítulo II, del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se plantea que las medidas de atención a la diversidad en la educación secundaria:

«estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y la adquisición de las competencias correspondientes y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y competencias y la titulación correspondiente».

Partiendo de esta base, se plantean una serie de aspectos a valorar, de forma que se pueda desarrollar el proceso educativo de aquellas personas que necesiten medidas especiales de forma correcta.

1. Temporalización: Modificar el tiempo previsto para el desarrollo de la tarea, para la adquisición de un contenido. Acelerar / desacelerar la introducción de nuevos contenidos.

2. Metodología y actividades: Establecer diferentes niveles de ayuda dentro del aula. Desarrollar distintas técnicas instruccionales o procedimientos didácticos en función de las dificultades. Diseñar actividades de aprendizaje diferenciadas, con diferente grado de

complejidad y profundización en función del nivel del alumnado; plantear de todos los grados: de refuerzo, de ampliación, de síntesis. Utilizar ciertas formas de trabajo cooperativo a través de proyectos y talleres. Cuidar mucho que los alumnos comprendan la información que se les proporciona, dándoles instrucciones individuales e incluso analizando pormenorizadamente con ellos y ellas las diferentes partes que componen la tarea, lo que deben hacer, qué pasos deben seguir...

3. Materiales: Adecuar los materiales escritos. Por ejemplo, elaborando resúmenes, esquemas, vocabulario previo, etc. que permita al alumnado acceder a la comprensión de la unidad. Utilizar una gran variedad de recursos didácticos (fotografías, videos, diapositivas, ordenador...) y no sólo el libro de texto.

4. Agrupamientos: Probar diferentes agrupamientos para las tareas y para los diferentes alumnos y alumnas. Favorecer el aprendizaje entre iguales (conseguir la colaboración de otros alumnos o alumnas, grupos de trabajo cooperativo...)

5. Evaluación: Proporcionar al alumnado información clara y concisa sobre criterios de evaluación y de calificación y comprobar que el alumno hace apropiación de ello. Evaluar los diferentes tipos de contenidos, no sólo los conceptuales, en relación a las actividades realizadas y con procedimientos adecuados a esos contenidos. Seleccionar instrumentos de evaluación variados: observación, pruebas orales, escritas, trabajos individuales y en grupo... Dar más tiempo para la realización de determinadas pruebas de evaluación, valorar determinadas partes de los ejercicios de evaluación en función de los contenidos seleccionados. Darles a conocer los resultados de la evaluación o corrección, autocorrección, coevaluación... adecuados a lo que han hecho, a lo que han aprendido y a cómo lo han aprendido.

6. Objetivos y contenidos: Priorizar ciertos objetivos sobre otros en función de las capacidades del alumnado prestando especial atención al desarrollo de las diversas capacidades y la adquisición de las diversas competencias básicas. Organizar y secuenciar los contenidos de forma distinta. Dar más tiempo para la adquisición de determinados contenidos y respetar los distintos ritmos y niveles de aprendizaje. Utilizar diferentes estrategias para presentar los contenidos, no sólo los métodos expositivos. Dar prioridad a unos núcleos de contenidos sobre otros por ejemplo a los contenidos más funcionales que son necesarios para acceder a otros... Establecer planes de trabajo personalizado, para que, aun trabajando los

mismos contenidos, no todos los alumnos tengan que hacer lo mismo ni con el mismo nivel de dificultad.

2.8. Materiales y recursos para el desarrollo curricular.

Asumo que en el espacio del aula se dispone de dos pizarras, elementos para realizar proyecciones, mapas en formato físico, materiales audiovisuales, ordenador para el profesor, un armario para guardar algún material de clase y un panel o corcho al fondo del aula en el que exponer el calendario con fechas de exámenes u otra información de interés.

Durante el curso se utilizará un libro de texto de Geografía e Historia para 1º ESO siempre de acuerdo al criterio del instituto y del departamento responsable de la asignatura, ya que contiene materiales de interés para el trabajo en el aula, aunque el enfoque pretendido para el desarrollo de la asignatura sea eminentemente práctico. Los otros elementos como textos, mapas y gráficos que sean trabajados en el aula serán otro de los recursos básicos para la asignatura, estos podrían ser en soporte papel o digital. En el primer bloque, correspondiente a Geografía, se utilizarán por ejemplo, programas como Google Earth para trabajar sobre la representación de la Tierra y sus diversos espacios, el SIGPAC, Visor del Sistema de Información Geográfica de Parcelas Agrícola, diversas webs como la del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación o Free World Maps para trabajar sobre mapas físicos, políticos o climáticos, la dirección web de la Agencia Estatal de Meteorología (AEMET) y de Climate Data para la obtención de los datos climáticos.

En los otros dos bloques de contenidos, dedicados a la Historia, es necesario destacar la dirección web de Atapuerca (www.atapuerca.org), del yacimiento de La Villa de la Olmeda (www.villaromanalaolmeda.com), los recursos digitales del Museo Arqueológico Nacional y del portal Artehistoria (www.artehistoria.com) el cual es fácilmente accesible para los alumnos, la aplicación *Kahoot*, tours virtuales a diversos lugares utilizando webs variadas e incluso el videojuego Dawn of Man, que será una parte importante en el desarrollo de la Unidad Didáctica posterior y de las propuestas de innovación.

Por último, en algunas sesiones puede surgir la necesidad de utilizar materiales accesorios para ciertas actividades manipulativas, como pueden ser tijeras, pegamento o útiles de pintura. Así mismo, se tendrán en cuenta las instalaciones del centro, sobre todo el aula de

informática, para la realización de ciertas tareas por parte de los alumnos, incluso de aquellos que pudiesen tener dificultades en sus hogares y no tuviesen acceso a ciertos materiales, principalmente digitales.

2.9. Programa de actividades extraescolares y complementarias.

Las actividades complementarias nos permiten desarrollar de forma directa el conocimiento y habilidades prácticas de los alumnos, objetivo esencial de esta programación. Es decir, podemos recurrir a las experiencias en el transcurso de la actividad complementaria como vía que da lugar a esos conocimientos que hemos planificado como esenciales para cubrir los requisitos curriculares expuestos⁵. En esta programación están dispuestas varias salidas al exterior del centro educativo, como la salida a un centro de mayores, la visita a los pinares de Cuellar o a un artesano que trabaje la piedra, estando previsto su duración sea de aproximadamente de medio día, de forma que se pueda interactuar como pretendemos, pero sin llegar a consumir demasiado tiempo por parte de los alumnos. Además de adquirir conocimientos, buscamos con estas actividades el desarrollo de las habilidades sociales por parte de los alumnos y además su implicación en nuestra sociedad, el trabajo acerca del medio ambiente, el respeto a nuestro entorno y la conciencia acerca de nuestros mayores y su necesidad de contacto humano.

La visita al yacimiento de Atapuerca tiene lugar al final de la unidad sobre la Prehistoria, poniendo en perspectiva los contenidos recién estudiados sobre la Historia, sus métodos, las fuentes históricas y el periodo prehistórico. Sobre esta visita se realizará el proyecto colaborativo de dicha unidad aplicando los contenidos vistos (ver apartado 3.5).

Al final de la unidad de la civilización romana se hará la visita al yacimiento arqueológico de la villa romana La Olmeda, gran mansión del mundo rural perteneciente al siglo IV d.C., con la que se podrá trabajar la contraposición de los periodos republicano e imperial de Roma, el arte antiguo y el paso a la siguiente unidad, dedicada a la Península Ibérica en la Antigüedad.

⁵ MARTÍNEZ BONAFÉ, Jaume. “La ciudad en el currículum y el currículum en la ciudad”. GIMENO SACRISTÁN, José (Coord.), *Saberes e incertidumbres sobre el currículum*, Madrid, Ediciones Morata S.L., 2010, 532-533.

2.10. Proceso de evaluación didáctica e indicadores de logro.

Para la valoración del desarrollo de la programación didáctica se utilizará la siguiente rúbrica, pero, además, para el correcto funcionamiento de la labor docente y del aula a lo largo del curso, se pedirá a los alumnos que realicen una pequeña ficha inicial y otra al final. Estas fichas servirán para conocer las opiniones de los alumnos, obteniendo así datos útiles que nos permitan llevar a cabo posibles correcciones para futuros cursos.

	Valoración insuficiente	Valoración satisfactoria	Valoración excelente
Evaluación previa. Participación del alumnado y ajustes iniciales	No se ha llevado a cabo ninguna evaluación previa o de haberla hecho, no se han podido realizar ajustes	Realizada la evaluación previa, se han tomado medidas de ajuste necesarias y se han identificado posibles fallos	Se ha realizado la evaluación y además se pueden apreciar mejoras inmediatas a la aplicación de las medidas, los posibles fallos fueron solucionados
Utilización de los diversos métodos en la evaluación	Sólo se ha podido utilizar una prueba escrita para llevar a cabo la evaluación	Se han utilizado las pruebas escritas, las actividades y los proyectos como métodos de evaluación	Se han utilizado pruebas escritas, actividades, proyectos y anotaciones en el aula como métodos de evaluación
Adecuación de los materiales, entorno y recursos a las necesidades de la programación	Solo se ha utilizado los recursos de texto, tales como el libro de la asignatura	Se han podido utilizar, además del libro de texto, algunos recursos accesorios como los mapas o fichas	Además de lo anterior, se han utilizado recursos digitales/informáticos y las prácticas que requerían material externo al aula han sido realizadas con éxito
Participación del docente en el ambiente del aula y el día a día	La actuación del profesor no ha facilitado el trabajo diario o de alguna forma a intoxicado el clima del aula	La actuación ha sido correcta, se han atajado posibles problemas y el clima del aula ha sido el correcto	Desarrollo óptimo del aula, existe un buen clima en la relación docente-alumno y se han solucionado todos los posibles problemas y disputas surgidas

Adecuación de los resultados académicos	La evaluación positiva de los alumnos no ha llegado al 50% o ha rondado la mitad de su número	Hasta dos tercios de los alumnos han podido superar de forma satisfactoria lo planteado en esta programación	Cerca del total de los alumnos han llegado a los requisitos mínimos para aprobar o han superado las expectativas del docente
---	---	--	--

3. Unidad didáctica modelo en la programación. Unidad 10: Paleolítico y neolítico.

3.1. Justificación y presentación de la unidad.

Es imposible entender el presente e incluso el futuro, hacia donde nos dirigimos y como ha sido la evolución de nuestra sociedad si no somos capaces de mirar al pasado. La relación entre diversos individuos primitivos, forma de asentamiento, elementos sociales como la familia, la tribu o aldea e incluso las primeras ciudades, entre otros muchos, han dado lugar a lo que somos hoy en día, desde la más nimia de las herramientas hasta el más complejo constructo que a lo largo de toda la prehistoria ha podido desarrollarse.

Entender nuestros orígenes como especie y todo el subsecuente proceso de desarrollo, considero, es algo especial que puede llevar a los alumnos a desarrollar unas habilidades de investigación, análisis e incluso destreza manual, como es el caso de alguna de las actividades propuestas como por ejemplo el trabajo de herramientas de sílex.

Se abordará la comprensión lectora del estudiante, expresión oral y escrita, el desarrollo en las relaciones entre ambos sexos en la prehistoria, la comprensión social y el entendimiento de sociedades desarrolladas en entornos diferentes, la prevención y resolución de algunos conflictos a lo largo de diferentes ámbitos sociales en el período, siendo esencial en la época la lucha por la supervivencia, contra el entorno y los elementos.

Esta unidad didáctica pretende ser desarrollada de forma eminentemente práctica, sin dejar de lado por supuesto los contenidos teóricos. En un curso como es 1º de la ESO la introducción de un período como el paleolítico o el neolítico puede suponer cierto desinterés y una desconexión por parte del alumno respecto a lo que buscamos enseñar. Se pretende enganchar al estudiante a este período mediante el desarrollo de actividades que no sean las

tradicionales sesiones teóricas, o al menos, que puedan enlazar el contenido teórico con elementos prácticos que nos permitan hacer que disfruten de lo que estamos enseñando.

3.2. Desarrollo de elementos curriculares y actividades.

Contenido	Criterio	Estándares de aprendizaje evaluables	Actividades	Competencias	Instrumentos de evaluación
Paleolítico: 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 períodos en que se divide: Paleolítico	Analizar las formas de vida de los hombres y las mujeres del paleolítico y conocer las diferentes etapas del período	Visita al museo de la evolución y Atapuerca	IEE AA	Examen
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 períodos en que se divide: Neolítico	4.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella	Gamificación: Práctica con el videojuego <i>Dawn of Man</i>	CD CEC	Examen
Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Altamira Arte Prehistórico	Apreciar las diferencias y técnicas del arte prehistórico	Distingue entre bulto, relieve y dibujo y lo sabe aplicar Diferencia entre realismo, abstracción y esquematismo y lo aplica a la pintura prehistórica	Realización de réplicas con plastilina	CEC IEE CD	Valoración de réplicas

		<p>Explica los monumentos característicos de la prehistoria a través del uso de TICs</p>	<p>Tour virtual a Stonehenge a través de <i>English Heritage</i></p>	<p>CD</p>	<p>Portafolio</p>
		<p>7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre</p>	<p>Localización de símbolos de la fertilidad en la pintura y escultura prehistórica</p>	<p>CE</p>	<p>Portafolio</p>

3.3. Explicación de la secuencia y desarrollo de las actividades.

3.3.A. Sesión 1.

Se utilizará esta primera sesión como toma de contacto teórica con el paleolítico, se explicarán sus etapas, cuál es su extensión temporal o que hechos son aquellos que marcan el período. Presentaré a los alumnos un resumen con varios conceptos esencial como el de la hominización, la evolución, el trabajo de los elementos líticos, entre otros y conformaremos un esquema entre todos que deberán recogerlo en el portafolio al que se hace referencia a lo largo de la programación.

Cuando tengamos claro el esquema y los alumnos ya tengan una referencia del contenido que se va a trabajar, lo incluiremos todo en un eje cronológico que sirva como elemento organizador de lo que se ha expuesto en clase.

3.3.B. Sesión 2.

Repasaremos brevemente lo expuesto el día anterior y trabajaremos con videos y webs con elementos interactivos para afianzar el tema. Acto seguido, expondré el tema de la evolución humana y las costumbres desarrolladas por el ser humano con el paso del tiempo.

Será en esta sesión cuando hable sobre Atapuerca y el Museo de la Evolución Humana y dé algunas pinceladas al desarrollo del paleolítico en la Península Ibérica, de forma que cuando se realice posteriormente la salida a dichos lugares (actividad propuesta en la tabla superior), los alumnos ya tengan una pequeña base de lo que van a ver y puedan presentar dudas, comentar curiosidades y al menos enterarse de lo que visitamos.

3.3.C. Sesión 3.

En esta sesión se expondrá el neolítico, haciendo incidencia en los cambios sociales y el descubrimiento de las nuevas formas de trabajar la piedra. Conceptos como el sedentarismo junto a otros como la ganadería y la domesticación, el desarrollo de la agricultura o la explosión del comercio con la popularización del trueque, serán centrales en esta explicación, considero muy importante que los alumnos entiendan lo que significó la revolución neolítica.

También hablaré muy brevemente sobre las herramientas utilizadas en la agricultura y el incipiente desarrollo de la industria alfarera, la cestería o los trabajos textiles. Además, será expuesto también el mesolítico.

3.3.D. Sesión 4.

Durante esta sesión se pondrá a prueba la capacidad de los alumnos para relacionar todos los elementos expuestos en sesiones anteriores con las nuevas tecnologías y elementos digitales. Se utilizará el equipamiento informático del centro para llevar a cabo la actividad.

Esta actividad a desarrollar, será la de utilizar el videojuego *Dawn of Man* para que los alumnos descubran jugando los diferentes avances del paleolítico y del neolítico, como se relacionan las figuras incluidas en el juego entre sí, los posibles trabajos a realizar y cualquier semejanza posible con lo estudiado en las sesiones previas.⁶

3.3.E. Sesión 5.

Se llevará a cabo una sesión dividida en dos mitades. En la primera media hora les introduciré en los elementos artísticos de la prehistoria, centrándome principalmente en su representación en la península, tanto representaciones pictóricas como escultóricas. Les hablaré del arte prehistórico en la península y como se ve representado en lugares tales como las cuevas de Altamira. Por supuesto utilizando todos los recursos gráficos posibles a mi alcance.

En la segunda parte de la sesión llevaremos a cabo replicas con plastilina de algunos elementos artísticos o herramientas de trabajo diario que los alumnos hayan visto durante las sesiones anteriores o en esta.

3.3.F. Sesión 6.

Volveremos a utilizar las nuevas tecnologías. Dedicaremos esta sesión a hacer tours digitales por los lugares más emblemáticos de la prehistoria, a museos o elementos en 3D que permitan un estudio o visita pormenorizado. Entre los recursos que se presentaran encontramos por ejemplo el tour a Stonehenge que presenta *English Heritage* y además

⁶ Consultar el anexo dedicado al videojuego "*Dawn of Man*" para conocer su funcionamiento.

veremos lo más detallado que podamos algunos restos de herramientas, escultura y lugares de enterramiento, de forma que los alumnos puedan interpretar su sentido, simbología e importancia, un ejemplo de los símbolos a interpretar podrían ser los referentes a la fertilidad.

3.3.G. Sesión 7. Salida al Museo de la Evolución Humana y Atapuerca.

Esta sesión está reservada para el día en que sea asignada dicha salida a Burgos. En principio se desarrollará en dos tandas, una de mañana y otra de tarde. En la primera parte del día visitaríamos Atapuerca, luego volveríamos a Burgos para que los alumnos tuviesen un rato libre y puedan comer y relajarse y acto seguido por la tarde acudiríamos a la otra parte de la visita, la correspondiente al Museo de la Evolución Humana. Los alumnos deberán apuntar ciertos datos y/o información que se entiende básica en ambos lugares, siendo la visita susceptible de ser incluida como una pregunta teórica en el examen de esta unidad.

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

Se utilizarán tres elementos diferentes para evaluar los resultados de los alumnos:

a) Examen: Se utilizará para valorar la teoría adquirida sobre el paleolítico y el neolítico. Su formato correspondiente será el mismo que en el resto de unidades, incluyendo por tanto definiciones, preguntas cortas o de desarrollo medio. La ponderación que aportará el examen de esta UD es del 50%, siendo la parte correspondiente para ambos, paleolítico y neolítico, de un 25% de forma individual.

b) Práctica: Se valorará con un 10% la participación y resultado en la práctica sobre las réplicas con plastilina, que incluye elementos de lo visto en anteriores sesiones. No sólo se valora aquí el trabajo manual del alumno, también la capacidad de éstos para elegir lo que quieren representar, la justificación que dan para hacerlo y los conocimientos derivados de las otras sesiones que son capaces de aplicar.

c) Portafolio: Los tours virtuales, fichas e interpretaciones de símbolos, arte, religión y escultura, serán evaluados con un 40% en su conjunto. Son varias prácticas, escritas, que, aunque sean no demasiado amplias, ayudarán a valorar el día a día y el trabajo y aprendizaje continuo de los alumnos. Además, es necesario mencionar que a los alumnos les será propuesto un modelo para cuando tengan que incluir un elemento en el portafolio, de forma que tengan una idea sobre la que trabajar, si bien se dará libertad para que ellos apliquen o propongan diferentes tipos de fichas, formas de trabajar o cualquier sugerencia al respecto que

pueda colaborar con el trabajo de todos sus compañeros. Dicho portafolio será recopilado al final de la unidad en curso. Para la corrección del examen y el portafolio se utilizará la siguiente rúbrica correspondiente a esta UD desarrollada:

	Instrumento	Deficiente 1	Mejorable 2	Satisfactorio 3	Excelente 4
Analizar las formas de vida de los hombres y las mujeres del paleolítico y conocer las diferentes etapas del período	Examen	No ha realizado ningún análisis. No conoce lo mínimo requerido sobre lo estudiado, ni tampoco lo identifica	Es capaz de identificar datos e información mínima. Realiza al menos un marco de conocimientos básico	El alumno analiza lo requerido y es capaz de interpretarlo. Lleva a cabo un análisis de las etapas completo	El análisis va más allá de lo requerido. Es capaz de hacer comparaciones con otras etapas, añadir datos y construir una línea temporal completa
4.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella	Examen	No es capaz de ver o interpretar los elementos de esta etapa ni tampoco los roles de género correspondientes.	Identifica elementos básicos del período neolítico y de la participación femenina en su sociedad	El análisis es bastante completo, es capaz de identificar los elementos y características y como estos repercuten a futuro	Además de lo anterior, realiza un análisis más profundo, llegando a compararlo tanto al paleolítico como con otras etapas
Distingue entre bulto, relieve y dibujo y lo sabe aplicar Diferencia entre realismo, abstracción y esquematismo y lo aplica a la	Valoración práctica	No realiza la práctica ni tampoco adquiere ningún conocimiento teórico derivado de las explicaciones durante la misma	Las réplicas realizadas son básicas y demuestran que el conocimiento adquirido ha sido mínimo	El trabajo manual mostrado es bastante notable, además aplica y conoce ciertos conocimientos entre la réplica y lo estudiado	Además de unas réplicas de calidad, demuestra que el conocimiento adquirido es sobresaliente. Es capaz de desarrollar una ficha, explicación o estudio complementario a la réplica que ha decidido crear

pintura prehistórica					
Explica los monumentos característicos de la prehistoria a través del uso de TICs	Portafolio	No ha realizado o mostrado interés por los elementos virtuales presentados, por tanto no ha adquirido ningún tipo de conocimiento ni realizado la ficha requerida para el portafolio	Ha observado los recursos mostrados y es capaz explicar ciertas características a raíz de los mismos	Realiza un análisis muy completo sobre lo que se ha mostrado y entiende la importancia de las TICs en el ámbito educativo	Lleva a cabo lo anterior, pero además lo complementa con nuevos recursos o elementos que es capaz de buscar por sí mismo
7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre	Portafolio	No es capaz de reconocer o asimilar prácticamente nada de lo expuesto ni lo incluye en el portafolio	Identifica algunos datos y ha realizado el trabajo mínimo a incluir en el portafolio	Muestra un grado de aprendizaje alto, también incluye un apartado bien trabajado sobre en su portafolio	Además de lo anterior, es capaz de buscar las similitudes entre los ritos de esta etapa y otros períodos anteriores o posteriores

3.5. Materiales y recursos didácticos para el desarrollo del alumnado.

Todos los alumnos deberán acudir con un pequeño portafolio o archivador al que incorporar las fichas y trabajos o prácticas que se vayan realizando a lo largo de todo el curso y en esta unidad en concreto.

Se utilizará también un libro de texto que servirá como guía y que debe ser acorde a lo aprobado en reunión departamental de forma previa, a este respecto, se ha realizado esta programación con *Geografía e Historia, Castilla y León* de la Ed. Santillana para 1º de la ESO (ISBN 10: 8468019283, ISBN 13: 9788468019284).

Los materiales gráficos utilizados pueden consultarse en el Anexo correspondiente a las imágenes de la UD. Si bien, las imágenes pueden ir acompañadas de algún video de no más de 5 o 10 minutos para complementar la explicación propia del docente, para lo que

plantearé canales de YouTube como por ejemplo “La cuna de Halicarnaso”, “Historias de la Historia”, “Academia Play” o “Memorias de Pez”.

Se incluirán también algunos mapas para ilustrar la situación en la península y en Europa en general del ser humano en la Prehistoria.

En el caso de la visita al Museo de la Evolución y de Atapuerca, el material a utilizar más allá de algunos apuntes que puedan realizar los alumnos, serán los propuestos por los propios lugares a visitar.

Para la realización de las réplicas se utilizará plastilina común y algunas pequeñas herramientas de plástico que suelen encontrarse junto a la plastilina y son utilizadas para modelar.

Respecto a la gamificación, los creadores del videojuego “Dawn of Man”, están dispuestos a colaborar si su producto se usa de forma educativa y podrían obtenerse varias copias sin coste alguno para los alumnos.

Tanto los tours virtuales como la identificación de simbología, utilidad religiosa o elementos artísticos pueden realizarse desde el proyector de clase o, si no fuera posible, desde los ordenadores/proyector de la sala de informática del centro.

3.6. Propuesta de innovación docente.

3.6.A. Fundamentos teóricos.

Atendiendo a mi propia experiencia y a la corriente digital en la que nos encontramos sumidos, considero que la utilización de cualquier recurso digital a nuestro alcance es esencial para el progreso de la sociedad y del sistema educativo. Uno de estos recursos digitales que podrían ayudar a enganchar a los alumnos de nuevo a esta asignatura, Geografía e Historia, sobre todo en etapas tempranas como lo es el curso de 1º de la ESO, son los videojuegos. El período de aplicación debido a la carga teórica que se desarrolla a partir de 4º de ESO y hasta 2º de Bachillerato me inclina a proponer este tipo de enseñanza en el período de 1º a 3º de ESO, momento hasta el cual podemos encontrar numerosos ejemplos y propuestas para este nivel de estudios, tal y como Egea Vivancos, Arias Ferrer y García López plantean en su propuesta de trabajo para RIITE.⁷

⁷ EGEA VIVANCOS, Alejandro; ARIAS FERRER, Laura y GARCÍA LÓPEZ, Alfonso J. “Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria”. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, N°2. 2017, 31-32.

Tradicionalmente han sido un elemento denostado, relacionado con la violencia y la distracción, pero nada más alejado de la realidad. En mí despertaron, cuando era pequeño, el gusanillo de la historia y la geografía, especialmente aquellos antiguos videojuegos que nos trasladaban a desarrollar la gestión de una ciudad antigua o que incluían elementos estratégicos. Sin ellos no estaría hoy desarrollando esta programación, ni sería graduado en Historia, por tanto, deseo trasladar mediante la inclusión de este elemento en la programación esa chispa que quizás pueda despertar en algunos alumnos y que les haga aprender mejor e interesarse en una disciplina tradicionalmente teórica y que a sus ojos muchas veces resulta aburrida. No es sólo la intención de crear pequeños geógrafos o historiadores o expertos en arte, se trata de hacer que las nuevas tecnologías y recursos digitales formen parte de sus vidas de una forma útil, que no sea una mera distracción o evasión de su rutina, que forme parte de su día a día y les ayude a crecer. De esta forma además estaríamos desarrollando medidas para evitar posibles adicciones a los videojuegos y la tecnología, mientras enseñamos también concienciamos.

Respecto a la inclusión de los videojuegos en el sistema educativo, ya hay teoría y estudios realizados, como lo publicado por Francisco Ignacio Revuelta o Carlos Arias-Almendro en 2014.⁸ El desarrollo de un proceso educativo que incluya a los videojuegos además ayuda a construir todo un discurso a través de lo que observamos y ayuda a su vez a los alumnos a ordenar los conocimientos que les presentamos en la asignatura.⁹ Además contribuyen, los videojuegos, a la capacidad creativa y a la originalidad que el alumno es capaz de desarrollar.¹⁰

Serán un elemento, los videojuegos, que podrían darse a lo largo del desarrollo del curso en cualquier asignatura relacionada con la Geografía y la Historia a lo largo de la ESO, debido principalmente a la increíble variedad temática de los mismos y a las infinitas posibilidades que plantea su uso didáctico.

Más allá de la utilización de los recursos digitales, en esta programación se busca que los alumnos participen de forma activa en el desarrollo de la asignatura, que trabajen de forma diaria en torno a lo que queremos enseñar y que utilicen todos los recursos a su alcance.

⁸ ARIAS ALMENDRO, Carlos y REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco. “Propuestas didácticas para la aplicación de videojuegos en el aprendizaje de competencias básicas”. En Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, María Rosa Fernández Sánchez, María Inmaculada Pedrera Rodríguez, Jesús Valverde Berrocoso, (coord.). 2014, 503-515.

⁹ LACASA, Pilar. “Los Videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales”. Editoriales Morata. 2011, 206-242.

¹⁰ *Ibidem*. 157-180.

Alejarse de la forma tradicional de la forma de impartir la asignatura y dejar de lado pizarra y libro de texto como métodos exclusivos aprender.

Busco la implicación de los alumnos, que no sientan que están ante un contenido que no sirve para nada, que cuando salgan de clase deseen investigar para encontrar más información sobre lo que hemos estado viendo. Unos alumnos sobre los que ya se ha estudiado y preguntado acerca de si estarían de acuerdo en participar en este tipo de actividades y en la utilización de los videojuegos como parte de la materia susceptible de ser utilizada, estando los alumnos de acuerdo en un 90% y las alumnas en un 72,20%, datos obtenidos del trabajo de Jiménez-Palacios y Cuenca López para la revista *CLIO. History and History teaching*.¹¹

A este respecto, es esencial mantener siempre el contacto con los alumnos y contribuir a una mejor planificación y ampliación de aquellos conocimientos que pretendemos enseñar a través de los videojuegos, evaluar las técnicas pedagógicas que estamos utilizando y como estas están influyendo día a día y trimestre a trimestre en nuestros alumnos, encontrándonos en un proceso de evolución constante.¹²

3.6.B. Desarrollo.

El elemento innovador consistiría en la utilización de los videojuegos para la enseñanza teórica, un híbrido entre gamificación y clase tradicional, en este caso ejemplarizado con la utilización del videojuego “Dawn of Man”, producido por Madrugada Works.

El juego consiste en desarrollar a un pequeño grupo de seres humanos a lo largo del paleolítico, el mesolítico y el neolítico, hasta el inicio de la edad de los metales, aunque por parte de la desarrolladora está planeado actualizarlo hasta la edad media con el paso del tiempo. En dicho proceso veremos a nuestra aldea crecer, a nuestros habitantes ganar destrezas y llevar a cabo invenciones propias de la época. Tendremos que gestionar todo, desde los ropajes, las existencias de alimentos, la caza y la pesca, recolección, es decir, todas las tareas y problemas que puedan ir surgiendo en el día a día de nuestro asentamiento.

¹¹ JIMENEZ-PALACIOS, Rocio y CUENCA LOPEZ, Jose María. “El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales”. *CLIO. History and History teaching*, nº 41. 2015.

¹² MARTINEZ SOTO, Juan Manuel; EGEA VIVANCOS, Alejandro y ARIAS FERRER, Laura. “Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes”. *RELATEC, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, nº 17. 2015.

Lo interesante aquí no es que aprendan a jugar sin más, el videojuego incluye numerosa información en cuadros de texto, un desplegable en el que vemos las tecnologías que nuestros habitantes consiguen desarrollar¹³, un apartado para la fauna y las especies vegetales, materiales de trabajo diario, edificaciones, entre otras muchas cosas.

Este sistema de información tan fácilmente accesible mientras los alumnos prueban el juego, es ideal para que según vayan encontrando cosas o les surjan dudas, como docente vayamos explicando y ampliando la información en cada una de los desplegables del juego. Por ejemplo, un alumno puede tener dudas acerca de cierta herramienta, a qué período pertenece, para que servía, de forma que nosotros se lo explicaríamos utilizando como ejemplo la imagen de la herramienta que nos presenta el juego. A este respecto se incluirán en un anexo algunas imágenes que sirvan como ejemplo para ilustrar esta situación.

No sólo nos permite el estudio de elementos históricos, relacionados con la sociedad o la artesanía, también tiene una gran utilidad para aspectos geográficos. En el juego veremos cómo avanza el clima, las aguas, inundaciones o crecidas, lluvias y tormentas, bosques y elevaciones. Todo influirá en el crecimiento de la sociedad que los alumnos estén construyendo, pues deberemos elegir con cuidado el posicionar el asentamiento cerca de una fuente de agua, como además la temperatura y las lluvias afectan a nuestro tipo de construcciones disponibles y si son de un material u otro. También afectará la localización a los elementos forestales, las elevaciones o montañas, yacimientos de materiales, dando así lugar a una gran variedad de entornos, cada uno con sus especificaciones. De esta forma nos está proporcionando un base para explicar por qué se dan ciertos fenómenos en cada una de sus partidas, el porqué, de que una aldea crezca o se desarrolle más rápido, que la falten ciertos materiales o carezca de caza, desarrollando así nuestra explicación sobre climas y entornos y como afectan al surgimiento de las diferentes sociedades.

Para evitar que desconecten de esta actividad y se lo temen simplemente como una clase libre, ya que corremos el peligro de que esto ocurra¹⁴, valoraremos los contenidos aprendidos a lo largo de esta sesión de juego en el examen, ya que deberán complementar lo que han estado viendo en el videojuego con lo que incluye su libro de texto y las explicaciones complementarias que yo les aporte. La idea de incluir este sistema para enseñar a los

¹³ DE FREITAS, Sara y OLIVER, Martin. "How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated". *Computers and Education*, vol. 46. 2006, 249-264.

¹⁴ SCHAFF, Ryan. "Does digital game based learning improve student time-on-task behavior and engagement in comparison to alternative instructional strategies?". *Canadian journal of Action Research*, vol. 53, núm. 1. 2012, 50-64.

estudiantes es combinar la diversión, con la curiosidad y el descubrimiento y la parte más tradicional de las clases, avanzar sin dejar de lado la teoría.¹⁵

Esta utilización de los recursos que los videojuegos aportan es algo que podemos aplicar a lo largo de toda la asignatura y en cursos posteriores como de ESO, especialmente hasta 3º, cuando la carga teórica tiene aún el peso que nos permite trabajar respecto a los videojuegos. Si necesitamos explicar el entorno urbano podemos recurrir a títulos como SimCity o Cities Skylines, si queremos desarrollar las primeras civilizaciones podemos recurrir a un juego de gestión como Builders of Egypt. Para el arte, la arquitectura y la sociedad es Grecia y Egipto, está a nuestro alcance el modo tour didáctico que Ubisoft incluyó en sus juegos Assassin's Creed Origins y Assassin's Creed Odyssey, que nos lleva por los principales lugares con valor artístico, histórico o los paisajes y el juego nos narra lo más importante en referencia a cada uno.

Y estas son solo unas pocas sugerencias dentro del inmenso mundo de ejemplos al que podemos acercar a los alumnos, podríamos citar otros tantos para la historia de Roma o la Edad Media, entre otros muchos períodos, tal y como presentan José María Cuenca, Myriam Martín y Jesús Estepa.¹⁶

4. Conclusiones.

Es imposible negar la utilidad que el máster y la realización de este TFM aportarán a mi futuro como docente de secundaria. Desde cualquiera de las asignaturas a las prácticas en el centro, todo ha servido para adquirir conocimientos que han permitido asentar las bases para un futuro desarrollo laboral y personal. Aprender a crear una programación, conocer los diferentes puntos de vista y maneras de trabajar en metodología o la utilización de los nuevos recursos digitales en innovación, además de la primera parte del curso con el desarrollo teórico sobre la psicología del alumno, la composición y el trabajo con las familias. Si bien podrían equilibrarse los tiempos para que aquello que ha sido más útil se desarrolle de forma más amplia, ningún aspecto es despreciable o inútil.

Es necesario apuntar que además de todo el proceso de aprendizaje teórico, la parte que más nos ha podido hacer tocar la realidad y nos ha ayudado a manejarnos en el mundo real de

¹⁵ BOURGONJON, VALCKE, SOETAERT y SCHELLENS. "Student's perceptions about the use of video games in the classroom". *Computer and education*, vol. 54. 2010, 1145-1156.

¹⁶ CUENCA, José María; MARTÍN, Myriam y ESTEPA, Jesús. "Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO". *Íber*, vol. 69. 2011, 64-73.

la docencia han sido las prácticas docentes. El poner en práctica nuestras ideas, hablar con compañeros de trabajo, alumnos, conocer sus problemas y como le dan solución, las formas de trabajar de cada compañero del departamento, entre otras muchas cosas, han sido una experiencia tremendamente positiva, especialmente cuando los compañeros y alumnos han contribuido a ello. A este respecto, este máster puede reafirmar los deseos de ser docente o enseñarnos que no es nuestro camino, en este caso, ha contribuido a aclarar mi futuro como docente y que este deseando poder volver a las aulas para poner en práctica todas las ideas que se han desarrollado en este TFM y aún más, todo lo que sea necesario para hacer de mis alumnos, gracias a lo aprendido este año y mi desarrollo personal, unos excelsos estudiantes y aún más importante, unos enormes seres humanos capaces de tener un futuro brillante.

Podremos estar de acuerdo o no en la composición de ciertas asignaturas o de si tendrían que durar más o menos, pero jamás podemos dudar de la utilidad de todo lo presentado. Sí, es cierto que pueden encontrarse algunas carencias o incluso surgir cuestiones en algunos momentos sobre la utilidad de lo que estemos estudiando, pero eso no es excusa para aprovechar al máximo la oportunidad de desarrollarnos a través de la teoría, las prácticas y este TFM. Al fin y al cabo, si no desarrollamos todo este camino, nuestros inicios como docentes carecerán de las bases para poder seguir continuando con nuestro trabajo de forma óptima, ya no solo por nosotros, sino por aquellos alumnos, padres y sociedad en su conjunto que están depositando sus esperanzas en nosotros para que hagamos de sus hijos unas personas de provecho.

5. Bibliografía.

- ALMANSA PÉREZ, Rosa María. “La empatía como método humanístico de docencia de la Historia: sugerencias didácticas en un panorama de desvalorización de los estudios históricos”. En *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, N°17, 2018, 87-98.
- ARIAS ALMENDRO, Carlos y REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco. “Propuestas didácticas para la aplicación de videojuegos en el aprendizaje de competencias básicas”. En *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Francisco Ignacio Revuelta Domínguez, María Rosa Fernández Sánchez, María Inmaculada Pedrera Rodríguez, Jesús Valverde Berrocoso, (coord.). 2014, 503-515.
- ARSUAGA, Juan Luis; MARTÍNEZ, Ignacio y ANTÓN, Mauricio (Il.). *La especie elegida. La larga marcha de la evolución humana*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1999.
- BÉJAR GALLEGO, Manuel. “Neuroeducación”, en *Revista Padres y Maestros*, Universidad Pontificia de Comillas, Comillas, N°355, 2014, 49-52.
- BENEJAM i ARGUIMBAU, Pilar. “Los objetivos de las salidas”, en *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, Graó, Barcelona, N°36, 2003, 7-12.
- BOJ, Isabel; CARBONELL, Eudald y SALA, Robert. “Los descubrimientos de Atapuerca”. En *Pirineos. Revista de la Consejería de Educación de la Embajada de España en Andorra*, Centro de Publicaciones de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación, Política Social y Deporte, N°4, 2008, 26-32.
- BOURGONJON, VALCKE, SOETAERT y SCHELLENS. “Student’s perceptions about the use of video games in the classroom”. *Computer and education*, vol. 54. 2010, 1145-1156.
- CARBONELL, Eudald (Coord.) y RODRÍGUEZ, Xosé Pedro (Col.). *Homínidos: las primeras ocupaciones de los continentes*, Ariel, Fundación Atapuerca, Barcelona, 2005.
- CARR, Edward Hallett y ROMERO MAURA, Joaquín (Trad.). *¿Qué es la Historia?*, Ariel Historia, Barcelona, 2010.
- CARRETERO, Mario y MONTANERO FERNÁNDEZ, Manuel. “Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales”, en *Cultura y educación*, Fundación Infancia y Aprendizaje, Madrid, Vol. 20, N°2, 2008, 133-142.
- CASTAÑO MARÍN, Martha D. “Teoría del conocimiento según Piaget”, en *Psicoespacios: Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas*, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Envigado, Envigado (Colombia), Vol. 1, N°1, 2006, 36-46.
- CUENCA, José María; MARTÍN, Myriam y ESTEPA, Jesús. “Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO”. *Íber*, vol. 69. 2011, 64-73.
- DE MIGUEL GONZÁLEZ, Rafael, “La Geografía en el currículo de Ciencias Sociales o el mito del eterno retorno. Apología de la neogeografía escolar”. En LÓPEZ-TORRES, E.; GARCÍA RUIZ, C.R.; y SÁNCHEZ AGUSTÍ, María, *Buscando formas de enseñar: investigar para innovar en didáctica de las Ciencias Sociales*, Universidad de Valladolid, Valladolid, 2018, 533-544.
- DE FREITAS, Sara y OLIVER, Martin. “How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated”. *Computers and Education*, vol. 46. 2006, 249-264.
- DOÑATE CAMPOS, Olga; y FERRETE SARRIA, Carmen. “Vivir la Historia: posibilidades de la empatía histórica para motivar al alumnado y lograr una comprensión

- efectiva de los hechos históricos”, en *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, Universidad de Valencia, Valencia, Nº36, 2019, 47-60.
- DÍEZ MARTÍN, Fernando. *Breve historia del Homo sapiens*, Nowtilus, Madrid, 2011.
 - EGEA VIVANCOS, Alejandro; ARIAS FERRER, Laura y GARCIA LOPEZ, Alfonso J. “Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria”. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, Nº2. 2017, 31-32.
 - EIROA GARCÍA, Jorge Juan. *Nociones de prehistoria general*, Ariel, Barcelona, 2000.
 - ELOLA Joseba (17 de febrero de 2018), “Rebelión contra las redes sociales” en *Diario El País*. https://elpais.com/tecnologia/2018/02/16/actualidad/1518803440_033920.html
 - FUENTES MORENO, Concha. “Concepciones de los alumnos sobre la Historia”, en *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, Nº3, 2004, 75-83.
 - GÓMEZ, Cosme Jesús; ORTUÑO, Jorge; y MOLINA, Sebastián. “Aprender a pensar históricamente: retos para la Historia en el siglo XXI”, en *Revista Tempo e ARGUMENTO*, Universidad Estatal de Santa Catarina, Florianópolis (Brasil), Vol. 6, Nº11, 5-27.
 - JIMENEZ-PALACIOS, Rocio y CUENCA LOPEZ, Jose María. “El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales”. *CLIO. History and History teaching*, nº 41. 2015.
 - LACASA, Pilar. “Los Videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales”. Editoriales Morata. 2011, 206-242.
 - MARTÍNEZ BONAFÉ, Jaume. “La ciudad en el currículum y el currículum en la ciudad”. En GIMENO SACRISTÁN, José (Coord.), *Saberes e incertidumbres sobre el currículum*, Ediciones Morata S.L., Madrid, 2010, 527-547.
 - MAYOR FERRÁNDIZ, Teresa María. “La imagen de la mujer en la Prehistoria y en la Protohistoria”, en *Revista de Claseshistoria*, N ° 10, 2011, 123-144.
 - MARTINEZ SOTO, Juan Manuel; EGEA VIVANCOS, Alejandro y ARIAS FERRER, Laura. “Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes”. *RELATEC, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, nº 17. 2015.
 - NAVARRO, Frances (Dir. Ed.) y más. *La Antigüedad: Asia y África. Los primeros griegos*, en *Historia Universal Salvat*, Salvat / El País, Madrid, Vol. 3, 2004.
 - QUINQUER VILAMITJANA, Dolors. “Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación”, en *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, Geografía e Historia*, Graó, Barcelona, Nº40, 2004, 7-22.
 - RIVAS NAVARRO, Manuel. *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*, Consejería de Educación, Madrid, 2008.
 - ROURA GALTÉS, Isabel y ZABALA, Mariela Eleonora, “Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos”. En *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, Universidad de Los Andes, Mérida (Venezuela), Nº11, 2006, 233-261.
 - SCHAAF, Ryan. “Does digital game based learning improve student time-on-task behavior and engagement in comparison to alternative instructional strategies?”. *Canadian journal of Action Research*, vol. 53, núm. 1. 2012, 50-64.
 - SÁIZ SERRANO, Jorge. “Fuentes históricas y libros de texto en secundaria: una oportunidad perdida para enseñar competencias de pensamiento histórico”, en *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, Universidad de Castilla-La Mancha, Albacete, Nº29, 2014, 83-99.
 - SEBASTIÁ ALCARAZ, Rafael, y BLANES NADAL, Georgina. “El itinerario industrial: el problema de la puesta en práctica de los principios teóricos en el ‘Molinar’ de Alcoy

(Alicante)”, en *Didáctica Geográfica*, Asociación Española de Geografía, Madrid, N°11, 2010, 111-140.

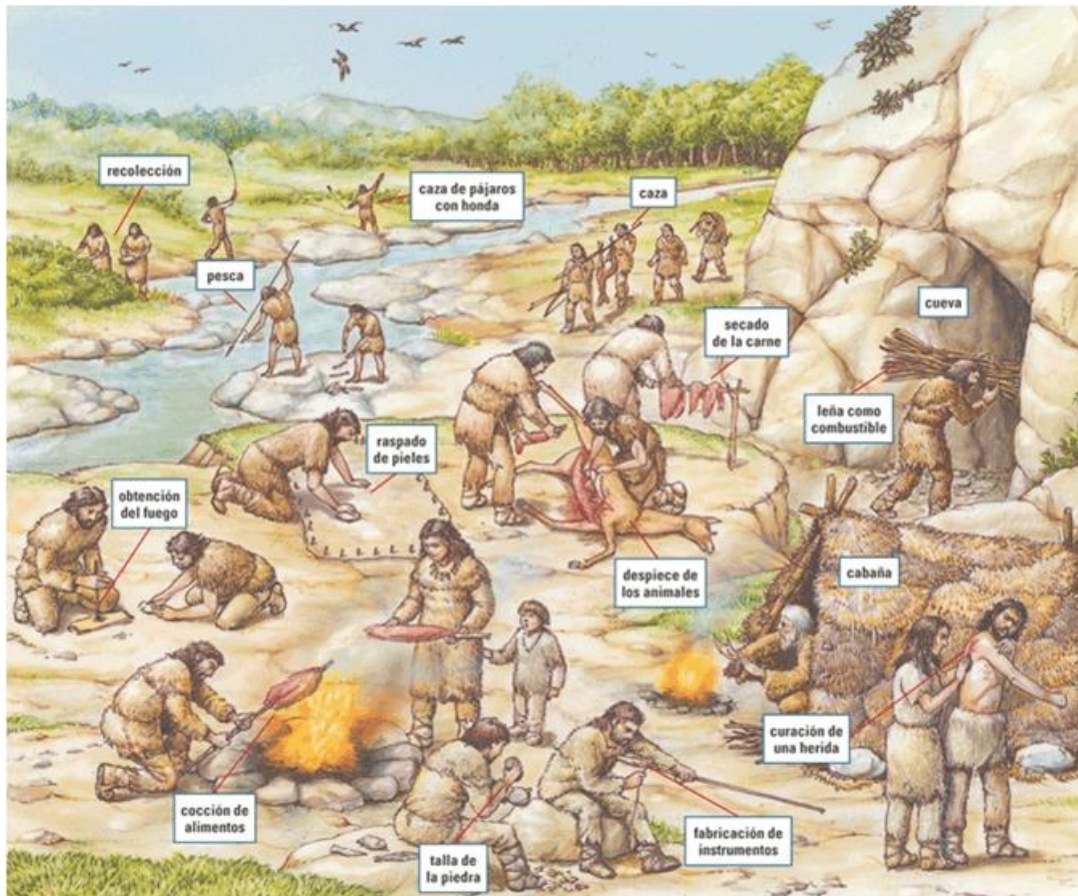
- WRIGHT, Ronald y BRAVO, J.A. (Trad.). *Breve historia del progreso: ¿hemos aprendido por fin las lecciones del pasado?*, Tendencias, Madrid, 2006.
- VILARRASA, Araceli. “Salir del aula. Reapropiarse del contexto”, en *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, Graó, Barcelona, N°36, 2003, 13-25.

6. ANEXOS.

Anexo I. Imágenes modelo para las presentaciones a los alumnos.



Fuente: <https://es.slideshare.net/ykuu1515/paleolitico-47662500>



Fuente: <http://casasnuevassociales1.blogspot.com/2014/02/el-paleolitico.html>



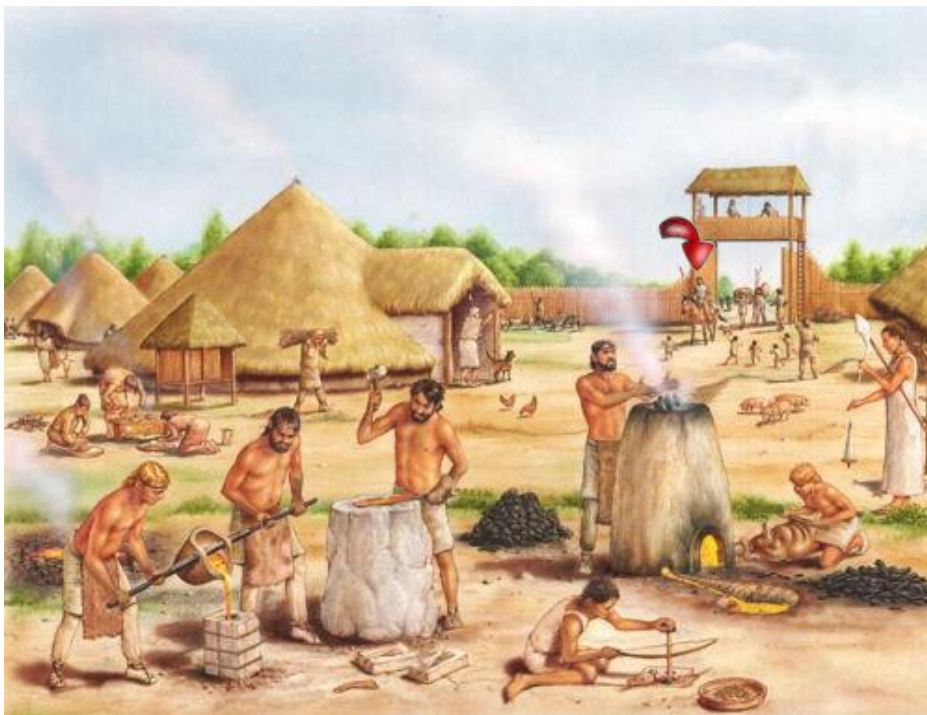
Fuente: <https://www.20minutos.es/noticia/2217652/0/homo-sapiens-mirador-atapuerca-burgos-compartian-genetica-con-oriente-proximo-alemania/>



Fuente: <https://www.elcorreo.com/sociedad/atapuerca-retrocede-mediados-20200704203434-ntrc.html>



Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_arqueol%C3%B3gico_de_Atapuerca



Fuente: <https://sites.google.com/site/wikiexplicacion/conceptos-clave-de-sedentarismo>



Fuente: <https://www.paxala.com/principales-herramientas-del-neolitico/>



Fuente: https://www.lespanol.com/cultura/20190126/encuentran-nuevas-manos-grabadas-cueva-altamira/371463235_0.html



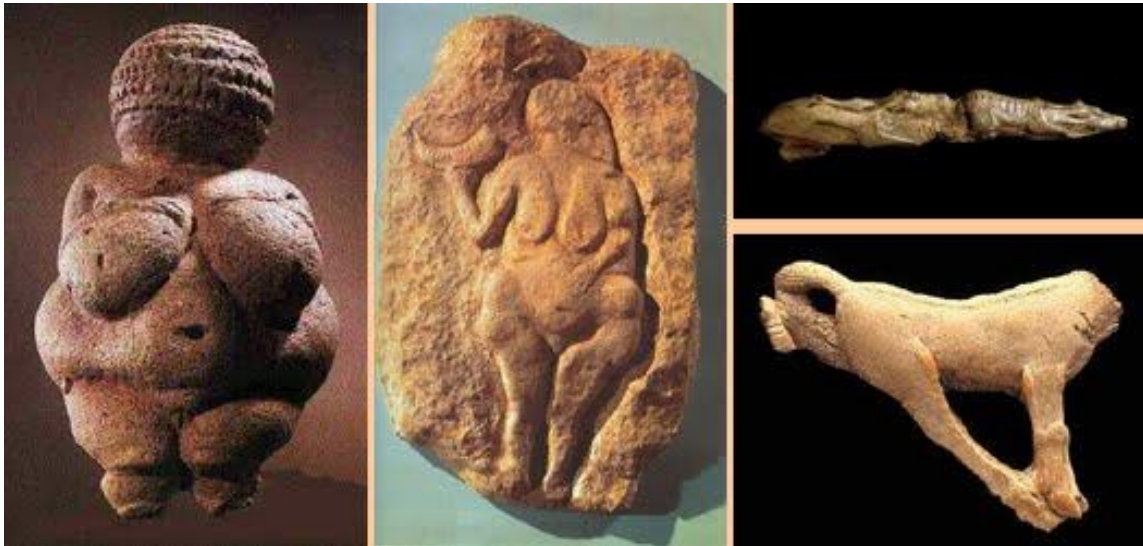
Fuente: <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11600/altamira/>



Fuente: <https://www.interempresas.net/Construccion/Articulos/121729-GIM-Geomatics-dota-cueva-Altamira-documentacion-3D-conservacion-preventiva-arte-rupestre.html>



Fuente: <https://www.visitbritain.com/es/es/stonehenge>



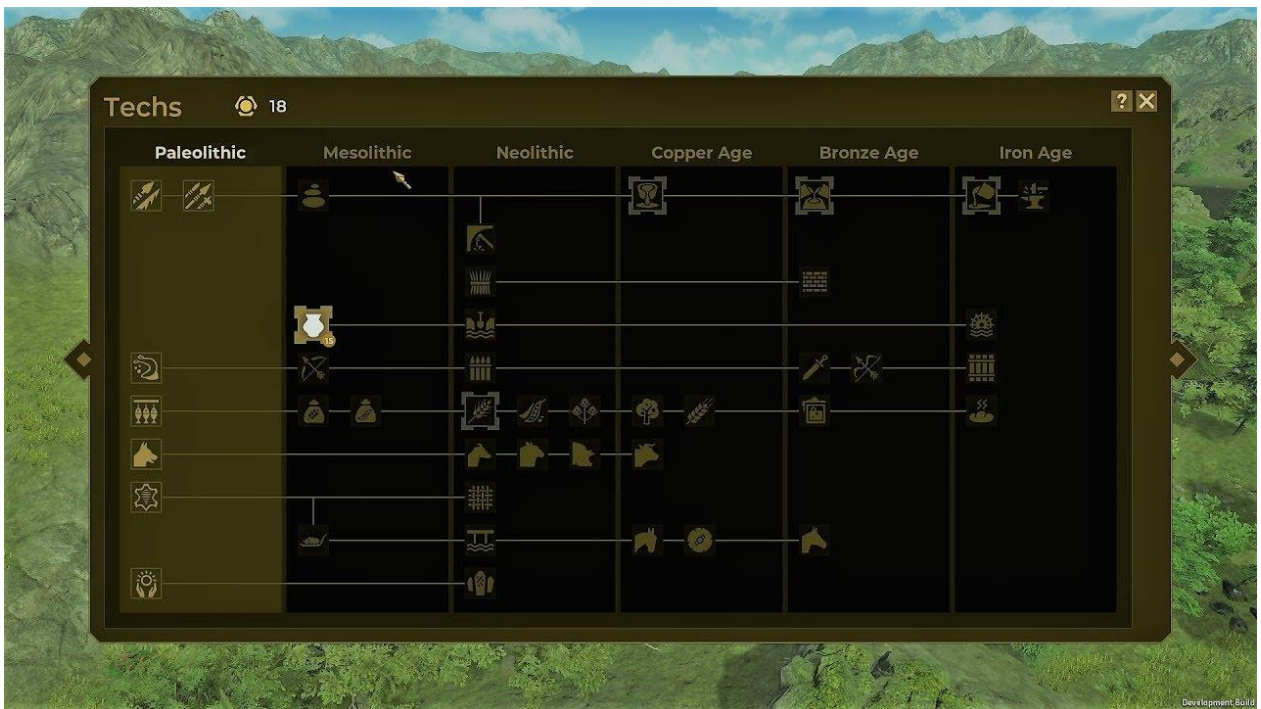
Fuente: <http://museonacionaldebuenosaires.blogspot.com/2010/03/el-arte-prehistorico.html>

Anexo II. Imágenes ilustrativas del videojuego “Dawn of Man”.





Fuente: Imágenes obtenidas de la página oficial de venta del juego en la plataforma para ordenador Steam. https://store.steampowered.com/app/858810/Dawn_of_Man/?l=spanish



Fuente: Imagen del usuario de YouTube "shirlierox".

Anexo III. Acceso a videojuegos sugeridos como ejemplo para otras UD.

- Assassin's Creed Origins Discovery tour:
https://store.ubi.com/es/game?pid=5a7d728d0c8ee45b54018f23&dwvar_5a7d728d0c8ee45b54018f23_Platform=pcdl&edition=Ancient%20Egypt&source=detail
- Assassin's Creed Odyssey Discovery tour:
https://store.ubi.com/es/game?pid=5d4040cd5cdf9a07d09464ac&dwvar_5d4040cd5cdf9a07d09464ac_Platform=pcdl&edition=Ancient%20Greece&source=detail
- Builders of Egypt: https://store.steampowered.com/app/818520/Builders_of_Egypt/
- Cities Skylines: <https://www.epicgames.com/store/es-ES/p/cities-skylines>
- SimCity: <https://www.ea.com/es-es/games/simcity>

Anexo IV. Webs de interés.

- <https://www.english-heritage.org.uk/visit/places/stonehenge/>
- <http://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/home.html>
- <https://www.atapuerca.org/>
- <https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/paleolitico>
- <https://historia.nationalgeographic.com.es/temas/neolitico>