



Universidad de Valladolid

MÁSTER EN PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS.

Trabajo final de máster

Gamificación en la enseñanza del Renacimiento y Humanismo
de la programación de Geografía e Historia de 2ºESO

Curso: 2021-2022

Alumna: Guadalupe González Portugal

Tutora: María Sánchez Agustí

Resumen

En la primera parte del trabajo se presenta una programación didáctica para la asignatura del Geografía e Historia de 2º de la ESO, en la que se ha tenido en cuenta las altas tasas de abandono por parte de alumnado y la demanda de nuevas metodologías que den solución a este problema. En la segunda parte se describe una unidad didáctica modelo como modelo de actuación docente en la que se se propone una actividad de innovación “El Trivial del Renacimiento” basada en la gamificación para la enseñanza del Renacimiento y Humanismo. La gamificación supone una metodología activa que potencia el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el alumno pasa a ser un sujeto práctico en la adquisición de los nuevos conocimientos.

Abstract

In the first part of the work, a didactic program is presented for the subject of Geography and History of 2nd year of ESO, in which the high dropout rates by students and the demand for new methodologies that provide solutions have been taken into account. to this problem. In the second part, a model didactic unit is described as a model of teaching action in which an innovation activity "The Renaissance Trivial" based on gamification for the teaching of the Renaissance and Humanism is proposed. Gamification is an active methodology that enhances the teaching-learning process, where the student becomes a practical subject in the acquisition of new knowledge.

Palabras claves

Educación, Gamificación, Historia, Renacimiento, Humanismo, Programación, Enseñanza secundaria obligatoria.

Keywords

Education, Gamification, History, Renaissance, Humanism, Programming, Compulsory Secondary Education.

Índice

Introducción.....	4
Parte I. Programación general de la asignatura.	6
1. Contextualización de la Asignatura.....	6
2. Elementos de la programación	8
a. Secuencia y temporalización de los contenidos: cronograma de unidades didáctica.	9
b. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica.	11
c. Decisiones metodológicas y didácticas.....	32
d. Concreción de elementos transversales que se trabajan en cada materia.	34
e. Medidas que promueven el hábito de la lectura.	35
f. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.	37
g. Medidas de atención a la diversidad.	39
h. Materiales y recursos de desarrolla curricular.	40
i. Programa de actividades extraescolares y complementarias.	43
j. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro. Rúbrica en relación con:	43
Parte II. Unidad didáctica modelo.	45
a. Justificación y presentación de la unidad	45
b. Desarrollo de elementos curriculares y actividades (cuadro).....	46
c. Explicación de la secuencia y desarrollo de las actividades.....	48
d. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.	50
e. Materiales y recursos	52
Parte III. Actividad de innovación educativa.	53
a. Sobre la gamificación.	53
b. Actividad de innovación educativa.....	56

Conclusiones.....	58
Bibliografía.....	59
ANEXO I: JUEGO TRIVIAL RENACIMIENTO.....	62
ANEXO II PREGUNTAS	64
ANEXO III PRESENTACIÓN PROPIA	68
ANEXO IV VÍDEO EDPuzzle	83
ANEXO V FICHA	84

Introducción

En el siguiente trabajo se presenta una programación docente para el nivel educativo de segundo de la ESO, la asignatura de Geografía e Historia. La programación didáctica es el instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación de cada una de las materias, en la que se concretan los distintos elementos del currículo para el desarrollo de la actividad docente de cada curso. La asignatura de Geografía e Historia se incluye dentro del bloque de asignaturas troncales de la Educación Secundaria Obligatoria, siendo una materia que se imparte dentro de los cuatro cursos de esta etapa educativa. Como bien expresa la, todavía vigente, ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, la asignatura de Geografía e Historia permite a los alumnos acercarse al conocimiento del pasado y del espacio habitado por los seres humanos. Una materia que, desde ese punto, contribuye a la comprensión por parte de los estudiantes de la organización de la sociedad actual y de la realidad en la que viven. El nivel educativo seleccionado es segundo de la ESO, donde se abordan dos de las cinco etapas en las que tradicionalmente se ha dividido la Historia, la Edad Media y la Edad Moderna. Los estudiantes lograrán comprender a lo largo del curso académico la evolución de las sociedades humanas durante estos periodos, los procesos de cambio y transformación de las mismas, al mismo tiempo que la noción de permanencia y las múltiples interrelaciones de los factores que los determinan.

Más concretamente, en la segunda parte del trabajo, nos hemos centrado en el segundo bloque de contenidos que la ORDEN EDU/362/2015 establece, desarrollando una unidad didáctica modelo centrada en el Renacimiento. La selección de este nivel educativo es un gran reto, puesto que nos encontramos con alumnos entre trece y catorce años, unos alumnos que apenas acaban de aterrizar de la Educación Primaria y que se encuentran en la etapa más compleja del desarrollo humano: la adolescencia.

Por otra parte, en cuanto a la situación legislativa actual, nos encontramos en un momento de cambios ya que la nueva Ley Orgánica de Modificación de la LOE (LOMLOE) publicada en el BOE el 30 de diciembre de 2020, ha sustituido a la LOMCE aprobada en 2013.

La LOMLOE tiene como punto de partida la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE). Esta introduce importantes modificaciones a partir del curso escolar 2021-2022, que irán implantándose progresivamente. Con esta ley se transforma, entre otros aspectos los objetivos de la enseñanza, los contenidos educativos de cada etapa y los métodos de evaluación.

Estos cambios se van a implantar en la educación secundaria obligatoria en cursos alternos de tal manera que en el curso 2022-2023 se aplicará en 1º y 3º de ESO y en el curso 2023-2024 en 2º y 4º de ESO.

La LOMLOE, como toda la ley general, se desarrolla a través de normativas de menor rango, entre las que destaca el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria donde se especifica cuestiones como los: principios generales, fines, objetivos, competencias, organización de los cursos, etc.

Por último, a nivel autonómico contamos con el borrador del currículo de las diferentes etapas educativas de Castilla y León, que ha publicado recientemente la Consejería de Educación, el cual se está negociando para recoger las aportaciones de los diversos sectores de la educación y así concretar el porcentaje curricular propio de cada autonomía marcado por la LOMLOE.

En consecuencia, actualmente sigue vigente la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (BOE nº 86 de 8 de mayo de 2015), por lo que va a ser en esta norma donde se fundamente la programación que recoge este trabajo.

Parte I. Programación general de la asignatura.

1. Contextualización de la Asignatura.

Las disciplinas de Geografía e Historia son dos importantes ejes vertebradores para el conocimiento de la sociedad, ya que estudian la realidad humana y social desde una perspectiva integradora y global. Además, dentro de las ciencias sociales, ofrecen una mayor capacidad para estructurar los hechos sociales. Y junto a otras disciplinas como la Historia del Arte, Economía o Sociología, diferentes pero complementarias, se consigue comprender la realidad actual.

Pues el conocimiento de la sociedad, su organización y funcionamiento a lo largo del tiempo es necesario para entender el mundo actual. Estudiar el espacio donde se desarrollan las sociedades, los recursos naturales y el uso que se ha dado a éstos nos aportan datos sobre el pasado.

La materia de Geografía e Historia en la Educación Secundaria Obligatoria pretende profundizar en los conocimientos adquiridos por los estudiantes durante la etapa de la Educación Primaria y explicar con mayor profundidad las etapas en las que tradicionalmente se ha dividido la Historia. En primero de ESO tratan las dos primeras: Prehistoria y Edad Antigua y contenido sobre la Geografía física relacionado con el relieve y el clima. En segundo continúan con las siguientes etapas de la historia, la Edad Media y la Edad Moderna. Para más tarde en el curso siguiente, Tercero de ESO, retomar el contenido de geografía, pero esta vez humana y, un año después, en cuarto, abordar la historia más reciente, la Edad Contemporánea.

A través de esta signatura, se pretende favorecer la comprensión de los acontecimientos, procesos y fenómenos sociales en su propio contexto, analizar la evolución de los cambios históricos, con la finalidad de que el alumnado continúe adquiriendo competencias para poder comprender la realidad del mundo actual, las experiencias colectivas tanto pasadas como presentes, su situación futura, así como el espacio donde se desarrolla la vida en sociedad.

Pues como dice Joaquim Prats Cuevas (2016) la formación en humanidades debe ser un elemento básico y no complementario en la formación de todos los conciudadanos. Pues la historia no debe concebirse como una serie de conocimientos acabados, sino como una aproximación a un conocimiento en construcción, como lo es cualquier conocimiento

científico. Además, la Historia es una disciplina que ha contribuido a conformar la visión sobre la identidad social y política y formar a los ciudadanos para que adquieran conciencia de pertenencia a un mundo amplio y multicultural y cuenten con espíritu crítico que les permita ejercer sus derechos y deberes como ciudadanos de plena conciencia.

Esta programación docente está dirigida al alumnado de segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Estudiantes que tienen edades comprendidas entre los trece y los catorce años. En cuanto a sus características según la Organización Mundial de la Salud, los estudiantes se encuentran en la primera etapa de la adolescencia (pre-adolescencia), fase de la vida que va de la niñez a la edad adulta.

Representa una etapa singular del desarrollo humano y un momento importante para sentar las bases de la buena salud tanto física como mental. En la adolescencia experimentan un rápido crecimiento físico, cognoscitivo y psicosocial. Esto influye en cómo se sienten, piensan, toman decisiones e interactúan con su entorno. Se trata de un momento de cambios físicos y psicológicos donde las operaciones formales y el pensamiento abstracto comienza a desarrollarse. De igual manera, los jóvenes maduran su pensamiento moral, su propia identidad y autoconcepto, por lo que debemos tener en cuenta estos aspectos a la hora de preparar las actividades.

2. Elementos de la programación

- a. Secuencia y temporalización de los contenidos: cronograma de unidades didáctica.

Esta programación didáctica está diseñada para la asignatura de Geografía e Historia del segundo nivel educativo de la Educación Secundaria Obligatoria (2ºESO) para el curso académico 2021-2022. Este curso académico, según el calendario escolar facilitado por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, comienza para los niveles de Educación Secundaria el 15 de septiembre y finaliza el 23 de junio.

A la asignatura de Geografía e Historia, según se contempla en la ORDEN EDU/362/2015 le corresponden tres horas por semanas a lo largo de este nivel educativo. En consecuencia, el diseño de esta programación didáctica ha quedado concretado en quince unidades didácticas. Distribuidas según se muestra en el cronograma adjunto con la temporalización de cada una de las unidades didácticas.

Unidades didácticas	Primera evaluación																				Segunda evaluación															Tercera evaluación																				
	Septiembre					Octubre					Noviembre					Diciembre					Enero						Febrero					Marzo				Abril					Mayo						Junio									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5									
1. Caída del Imperio Romano y el Imperio Bizantino.																																																								
2. La Alta Edad Media.									*																																															
3. El Islam y Al-Andalus																																																								
4. La Plena Edad Media y el Feudalismo														*																																										
5. La ciudad medieval																																																								
6. La Baja Edad Media.														*																																										
7. Formación y expansión de los Reinos Peninsulares I																			*																																					
8. Formación y expansión de los Reinos Peninsulares II																																																								
9. El arte de la Edad Media																								*																																
10. Monarquía autoritaria: Los Reyes Católicos.																																																								
11. Renacimiento y Humanismo.																									*																															
12. Los grandes exploraciones.																																																								
13. Austrias Mayores																																											*													
14. Austrias Menores																																																								
15. La Cultura Europea del Barroco.																																														*	*									

- Vacaciones escolares
- Inicio de curso
- Fin de curso
- ★ Control evaluativo
- ★ Recuperación del control evaluativo
- Unidad didáctica a desarrollar

b. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica.

A continuación, se expone el desarrollo de las quince unidades didácticas que componen esta programación, señalando los elementos curriculares (competencias, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje), implicados en cada una de ellas, así como un ejemplo de posible actividad para trabajar cada estándar, debiendo ser entendidos estos últimos como orientativos, tal como se recoge en la transitoria primera del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Por otro lado, la indefinición y escaso desarrollo del currículo de 2º de la ESO en la normativa estatal y autonómica, exige del profesorado una gran implicación en la selección y secuenciación de los contenidos a impartir, siendo imprescindible añadir criterios y estándares de aprendizaje que complementen los establecidos en la norma. Estos se especifican en letra cursiva.

UD 1. Caída del Imperio Romano y el Imperio Bizantino.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
La Edad Media: Concepto de 'Edad Media' y sus sub-etapas: Alta, Plena y Baja Edad Media; la "caída" del Imperio Romano en Occidente: división política e invasiones germánicas.	1. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia, diferenciando períodos que facilitan su estudio e interpretación.	1.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.	Actividad: Juego de cartas, donde los estudiantes deben colocar las fichas (acontecimientos históricos ya dados en primero de ESO) de forma correcta, teniendo en cuenta las nociones de sucesión, duración y simultaneidad. Esta actividad sirve como repaso de lo dado en el anterior curso.	CL CEC IE
		<i>Diferencia las subetapas de la Edad Media (Alta, Plena y Baja Edad Media)</i>	Creación de un eje cronológico en el cuaderno de clase con las etapas y acontecimientos más destacados de la Edad Media. A partir del vídeo "Edad Media en 10 minutos" de Academia Play	CL CD IE CEC
	2. Describir la nueva situación económica, social y política de los reinos germánicos.	2.1. Compara las formas de vida (en diversos aspectos) del Imperio Romano con las de los reinos germánicos.	Elaboración de una infografía con la aplicación de Canva donde se reflejen las diferencias entre el Imperio Romano y los reinos germánicos.	CL CD AA CSC CEC
Localiza y sitúa los pueblos germánicos.		Elaboración por grupos de trabajo un mapa de Europa donde se reflejen con distintos colores los pueblos germánicos.	CL CSC CEC	

El Imperio Bizantino (Oriente).	<i>Describe la situación económica, social y política de Imperio Bizantino.</i>	<i>Explica la importancia del Imperio Bizantino.</i>	Elaboración de un esquema- resumen en el cuaderno de clase donde se reflejen las características principales del Imperio Bizantino, sus causas y consecuencias.	CL CEC
	<i>Explica las características del arte bizantino</i>	<i>Distingue y analiza las características del arte bizantino</i>	Realización de un comentario artístico sobre Santa Sofía de Constantinopla donde identifica las características del arte bizantino.	CL CSC

UD 2. La Alta Edad Media.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
La Alta Edad Media, características generales.	3. Caracterizar la Alta Edad Media en Europa reconociendo la dificultad de la falta de fuentes históricas en este período.	3.1. Utiliza las fuentes históricas y entiende los límites de lo que se puede escribir sobre el pasado.	Analiza diversos fragmentos históricos del “Código de Eurico” sobre las costumbres del pueblo visigodo para posteriormente realizar un debate en el aula sobre la dificultad de la falta de fuentes históricas en la Edad Media.	CL AA CSC IE CEC
	<i>Identificar las características principales y acontecimientos de la Alta Edad Media.</i>	<i>Analiza las características de la Alta Edad Media en Europa.</i>	Elaboración de un esquema- resumen en el cuaderno de clase donde se reflejen las características principales, a partir del vídeo “Alta Edad Media: origen histórico, características, literatura, arte” de Lifeder Educación.	CL CD CEC
		<i>Describe cuales son los principales acontecimientos de la Alta Edad Media</i>	Realiza en grupo un eje cronológico con los acontecimientos más relevantes de la Alta Edad Media a partir de la web “Enciclopedia de Historia”	CL CD AA CSC CEC
<i>Reino visigodo</i>	<i>Comprende y analiza la importancia del Reino visigodo en la Península Ibérica.</i>	<i>Reconoce las fases de extensión del Reino visigodo</i>	Elabora en diferentes mapas el proceso de extensión del Reino visigodo.	
		<i>Comprende la organización política del Reino visigodo</i>	Visualiza el video “El reino visigodo: origen y organización política. Los concilios” y realiza un resumen de la organización política visigoda.	CL CD CSC
		<i>Analiza la sociedad y economía del Reino visigodo.</i>	Elabora un mapa conceptual con la aplicación Canva sobre los rasgos principales de la sociedad y la economía visigoda.	CL CD AA CSC

		<i>Distingue las características del arte visigodo y reconoce las principales manifestaciones artísticas.</i>	Realiza un comentario artístico sobre la iglesia de " San Pedro de la Nave, Palencia "	CL CSC
--	--	---	--	-----------

UD 3. El islam y Al-Ándalus.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
<p>El islam y el proceso de unificación de los pueblos musulmanes.</p> <p>La Península Ibérica: la invasión musulmana (Al. Ándalus) y los reinos de taifas.</p> <p>La evolución de los pueblos musulmanes. Emirato y Califato de Córdoba.</p>	<p>5. Analizar la evolución de los pueblos musulmanes, en sus aspectos socioeconómicos, políticos y culturales.</p>	5.1. Comprende los orígenes del islam y su alcance posterior.	Señala en un mapa Google Earth y explica dónde se sitúa la península Arábiga y su alcance posterior.	CL CD CEC
		5.2. Explica la importancia de Al-Ándalus en la Edad Media.	Tras ver los videos: La importancia cultural de Al-Ándalus y Al-Ándalus: del Reino Visigodo al Califato de Córdoba anota en tu cuaderno de clase las cuestiones más importantes y expón en clase.	CL CD AA IE CEC
		<i>Explica la formación y evolución de Al-Ándalus</i>	Analiza y describe este mapa de la evolución de Al-Ándalus y explica el sentido de la leyenda.	CL AA IE CEC
		<i>Explica la sociedad y economía de Al-Ándalus</i>	Realiza un esquema- resumen sobre la sociedad y economía de Al-Ándalus a partir de las páginas web Historia de España y el documento Al-Ándalus: economía, sociedad y cultura	CL CD CEC
		<i>Identifica las características del arte islámico</i>	Actividad “La Alhambra desde Valladolid” visita virtual al monumento y análisis escrito de las características del arte islámico.	CL CD CEC

UD 4. La Plena Edad Media y el Feudalismo

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
La Plena Edad Media en Europa (siglos XI al XIII). El feudalismo.	4. Explicar la organización feudal y sus consecuencias	4.1. Caracteriza la sociedad feudal y las relaciones entre señores y campesinos	Elabora en grupo un Kahoot de 10 preguntas sobre la sociedad feudal y las relaciones sociales utilizando los recursos escritos proporcionados y realiza los Kahoot de los otros grupos	CD AA IE CSC CEC
		<i>Analizar cómo surge la sociedad feudal</i>	Contesta una ficha de preguntas tras leer el documento ¿Cómo se organizaba la sociedad feudal?	CL CD CEC
		<i>Distingue las partes del feudo</i>	Señala en el gráfico las partes de un feudo .	CEC CD
		<i>Analizar las consecuencias de la organización feudal.</i>	Tras leer el texto “Boutruche: Señorío y feudalismo. Madrid: Siglo XXI de España Editores” realizar una ceremonia de homenaje en grupo y expón en el aula	CL CD CSC CEC AA IE
		<i>Analiza la economía y la sociedad feudal</i>	Juego de rol “Señores y vasallos” .	CSC CEC AA IE
		<i>Comprende la sociedad estamental</i>	<i>Identificar y comprende los diversos grupos sociales de la sociedad estamental.</i>	Contesta una ficha con preguntas tras investigar por la web de La Europa Feudal .

UD 5. La Ciudad Medieval.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
La Ciudad Medieval y el desarrollo de las ciudades en la Edad Media.	<i>Describir la ciudad medieval</i>	<i>Identifica las partes de una ciudad medieval.</i>	Elaboración en grupo de una maqueta de una ciudad medieval con materiales reciclados y expón las características.	CD AA CSC IE CEC
		<i>Señala las características que hacen que surja la ciudad medieval</i>		
	<i>Reconocer las ciudades medievales europeas más relevantes.</i>	<i>Señala en un mapa las ciudades europeas más relevantes</i>	Elabora un mapa con Google Earth donde se señalen las ciudades europeas medievales más importantes de esta época.	CD AA IE CEC
La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades	<i>Relacionar la ciudad medieval con el surgimiento del comercio y los cambios agrícolas.</i>	<i>Comprende el surgimiento del comercio.</i>	Juego “Mercado medieval”, los estudiantes tomarán roles diferentes (comerciantes, artesanos, clientes, etc.) y deben interpretar su papel en base a las características representativas de cada grupo explicadas en el aula.	AA CSC IE CEC CSC
		<i>Entiende la importancia de las ferias medievales internacionales.</i>		
Sociedad urbana	<i>Comprender que es un gremio y su influencia en la actualidad.</i>	<i>Explica que es un gremio y su importancia.</i>	Elabora un póster explicativo de la toponimia de las calles de la ciudad de Valladolid a raíz de los gremios.	CL AA IE CEC

UD 6. La Baja Edad Media.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
<p>Analiza las características de la Baja Edad Media en Europa.</p> <p>La Baja Edad Media en Europa (siglos XIV y XV). La crisis de la Baja Edad Media: la “Peste Negra” y sus consecuencias</p>	8. Entender el concepto de crisis y sus consecuencias económicas y sociales	8.1. Comprende el impacto de una crisis demográfica y económica en las sociedades medievales europeas	Elabora en grupo un Kahoot de 10 preguntas sobre la Baja Edad Media con los contenidos aportados por el docente y realiza los Kahoot de los otros grupos.	CD AA IE CSC CEC
		<i>Comprende la “Peste Negra y sus consecuencias”</i>	Visionado de la película “Black Death” y valoración en el aula.	CD CEC
	<i>Identificar las características principales y acontecimientos de la Baja Edad Media.</i>	<i>Analiza las características de la Baja Edad Media en Europa.</i>	Elaboración de un esquema- resumen en el cuaderno de clase donde se reflejen las características principales, a partir del vídeo “La Baja Edad Media. Siglos XIII, XIV y XV. 2º ESO/ Historia. Edad Media” de La ruta de la Historia- Sergio Paredes Luengo.	CL CD CEC
		<i>Describe cuales son los principales acontecimientos de la Baja Edad Media</i>	Realiza en grupo un eje cronológico con los acontecimientos más relevantes de la Baja Edad Media a partir de la web “El Historiador” y “Enciclopedia de Historia”	CL CD AA CSC CEC

UD 7. Formación y expansión de los Reinos Peninsulares I (VIII-XI)

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
La evolución de los reinos cristianos. La formación de León y Castilla. Las cortes estamentales: Las cortes de León.	5. Analizar la evolución de los reinos cristianos en sus aspectos socioeconómicos, políticos y culturales.	5.3. Explica la importancia del Camino de Santiago	Visualiza el vídeo “Todo sobre el Camino de Santiago” En 8 minutos y reflexión de su importancia en la actualidad.	CD CEC CSC
	<i>Explicar el surgimiento de los Reinos Cristianos. (VIII-XI)</i>	<i>Analiza la evolución del Reino de Asturias al Reino de León</i>	Juego tipo test sobre los “Reinos cristianos” a través de preguntas interactivas los estudiantes irán sumando puntos al resolver cuestiones básicas sobre el surgimiento de los Reinos cristianos en la Península Ibérica.	CL CD CSC
		<i>Comprende el surgimiento del Reino de Castilla.</i>		
		<i>Comprende el surgimiento del Reino de Navarra</i>		
		<i>Entiende la Marca hispánica y analiza la evolución al Reino de Aragón y Condados Catalanes.</i>		

UD 8. Formación y expansión de los Reinos Peninsulares II. (XII-XIII)

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
Reinos de León, Castilla, Navarra y Aragón (conquista y repoblación). De la repoblación del Valle del Duero a la expansión meridional y la llegada al Estrecho.	6. Entender el proceso de las conquistas y la repoblación de los reinos cristianos en la Península Ibérica y sus relaciones con Al Ándalus.	6.1. Interpreta mapas que describen los procesos de conquista y repoblación cristianas en la Península Ibérica.	Realiza mapas interactivos de forma colaborativa en la web Didactalia sobre las etapas de la conquista y repoblación cristiana	CD CSC AA IE CEC
	<i>Analizar la evolución de los Reinos Cristianos (XII-XIII)</i>	<i>Comprende y analiza la evolución de los Reinos Cristiano desde el siglo XII hasta la expulsión de los musulmanes.</i>		
	<i>Explica la importancia de los Reinos cristianos en la Península Ibérica.</i>	<i>Explica la importancia de los Reinos cristianos en la Península Ibérica</i>	Tras visualizar el documental “Los Reinos Cristianos de Asturias, León, Navarra, Castilla, Aragón y Condados Catalanes” . Los estudiantes se dividirán en seis grupos y tendrán que realizar un póster académico, cada uno sobre un reino o condado. Además, deben ampliar información con la búsqueda propia de bibliografía.	CD CSC CEC CL

UD 9. El arte de la Edad Media

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
El arte románico y gótico. La cultura en la Edad Media.	7. Comprender las funciones diversas del arte en la Edad Media.	7.1. Describe características del arte románico, gótico e islámico.	Realización de un póster grupal sobre el Arte y Cultura en la Edad Media y exposición en el aula.	CL AA CSC IE CEC
El patrimonio artístico medieval.	<i>Diferenciar los estilos artísticos de la Edad Media.</i>	<i>Analiza las obras más relevantes del arte románico</i>	Realiza un comentario crítico sobre las características artísticas de iglesia de San Martín de Frómista (Palencia) .	CL CD CEC
		<i>Analiza las obras más relevantes del arte gótico</i>	Realiza un comentario crítico sobre las características artísticas de la Catedral de Burgos .	CL CD CEC
		<i>Analiza las obras más relevantes del arte islámico</i>	Realiza un comentario crítico sobre las características artísticas de la Mezquita de Córdoba	CL CD CEC
	<i>Identificar el patrimonio artístico medieval de la comunidad autónoma.</i>	<i>Distingue el patrimonio artístico medieval existente en la actualidad.</i>	Localiza en grupos de trabajo ejemplos de manifestaciones artísticas medievales que se conserven en la actualidad y ubícalos en el mapa de Castilla y León.	CL AA CSC CEC

UD 10. Monarquía autoritaria: Los Reyes Católicos.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
Los Reyes Católicos. Las monarquías modernas. La unión dinástica de Castilla y Aragón. Isabel I de Castilla.	5. Comprender la diferencia entre los reinos medievales y las monarquías modernas.	5.1. Distingue las características de regímenes monárquicos autoritarios, parlamentarios y absolutos.	Juego de agrupamiento. Selecciona cada tarjeta (características) con su régimen de gobierno correspondiente.	CL CSC CEC
		<i>Identifica las características de las monarquías modernas</i>	Elabora un esquema con las características más relevantes de las monarquías modernas a partir de la explicación del docente.	CL CSC
	<i>Analizar el Reinado de los Reyes Católicos.</i>	<i>Analiza y explica la importancia de la unión dinástica de Castilla y Aragón.</i>	Visualiza varios fragmentos de la serie de RTVE “Isabel” y analiza la importancia de la unión de ambos reinos mediante un debate en el aula.	CD CSC CEC
		<i>Explica la política matrimonial de los Reyes Católicos</i>	Identifica en un mapa los territorios que se incorporan a ambos reinos (Castilla y Aragón) tras el enlace matrimonial de los Reyes Católicos.	CD CL CEC
		<i>Analiza el escudo de los Reyes Católicos.</i>	Realiza una gráfica con las comparaciones y semejanzas que tienen el escudo de los Reyes Católicos con el actual.	CL CEC
		<i>Comprende la unificación religiosa llevada a cabo por los Reyes Católicos y la expulsión de los musulmanes.</i>	Analiza el cuadro “La rendición de Granada” e identifica las causas y consecuencias que provocó la expulsión de los moriscos en la Península Ibérica.	CD CL CEC

UD 11. Renacimiento y Humanismo.

Contenido	Criterio	Estándares de aprendizaje evaluables	Enunciar las actividades para cada estándar	Competencias
La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior. El arte Renacentista.	1. Comprender la significación histórica de la etapa del Renacimiento en Europa.	1.1. Distingue diferentes modos de periodización histórica (Edad Moderna, Renacimiento, Barroco, Absolutismo).	Kahoot	CL CSC CEC
		1.2. Identifica rasgos del Renacimiento y del Humanismo en la historia europea, a partir de diferentes tipos de fuentes históricas.	Vídeo editado con la aplicación Edpuzzle, donde se realizan preguntas de respuesta múltiple sobre el contenido de la unidad didáctica.	CL CD CEC CSC
		2. Relacionar el alcance de la nueva mirada de los humanistas, los artistas y científicos del Renacimiento con etapas anteriores y posteriores.	2.1. Conoce obras y legado de artistas, humanistas y científicos de la época.	Kahoot
	<i>Analiza e identificar obras de esta época en su contexto y las interrelaciona con otras épocas ya estudiadas.</i>		Juego de adivinanza de obras de arte.	CSC CEC
	<i>Sintetiza las ideas principales sobre La Edad Moderna, El Humanismo y el Renacimiento</i>		Póster sobre el Renacimiento. Elaborado por grupos de tres estudiantes, deben plasmar de forma creativa, original y resumida los cinco apartados de los que se compone la unidad didáctica. Estos apartados son: La Edad Moderna, El Estado Moderno, Cambios culturales, El Renacimiento en Italia y El Renacimiento en Europa.	CL AA IE CEC

		<i>Conoce la importancia del Renacimiento y su influencia en el mundo actual</i>	Trivial sobre El Renacimiento.	CL CMCT AA CSC IE CEC
--	--	--	--------------------------------	--------------------------------------

UD 12. Las grandes exploraciones.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
<p>Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. Conquista y colonización de América.</p> <p>Relevancia de la Corona de Castilla en la obra americana.</p> <p>Arte y cultura en la América Hispana.</p>	3. Analizar el reinado de los Reyes Católicos como una etapa de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna.	3.1. Conoce los principales hechos de la expansión de Aragón y de Castilla por el mundo.	Realiza un esquema señalando las causas que provocan la expansión en ambos reinos.	CL CEC
		<i>Analiza la expansión aragonesa por el Mediterráneo.</i>	Señala en un mapa con colores los territorios que quedan bajo la influencia del Reino de Aragón.	CL CD CEC
	4. Entender los procesos de conquista y colonización, y sus consecuencias.	4.1. Explica las distintas causas que condujeron al descubrimiento de América para los europeos, a su conquista y a su colonización.	Visita al Museo Colón de Valladolid y gymkhana por el museo, donde los estudiantes deben ir resolviendo preguntas, juegos y adivinanzas sobre el descubrimiento de América	CL AA CCCT CSC IE CEC
		<i>Comprende la importancia del mapa.</i>	Analiza el mapamundi de Juan de la Cosa y compara con los mapas actuales.	CL CD CEC
		4.2. Sopesa interpretaciones conflictivas sobre la conquista y colonización de América.	Tras ver el vídeo “La Conquista y Colonización española de América Historia, mitos, verdades, leyenda negra...” de Memorias de Pez y posterior debate en el aula.	CL CD CEC

UD 13. Austrias Mayores

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
Los Austrias y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las “guerras de religión”, las reformas protestantes y la contrarreforma católica.	<i>Analizar el Imperio de Carlos V.</i>	<i>Analiza la Herencia de Carlos V.</i>	Colorea en un mapa los territorios que conforman la herencia de Carlos V y señala de que familiar lo hereda.	CL CEC
		<i>Comprende los problemas internos del reinado. En Castilla las Comunidades y en Aragón las Germanías.</i>	Analiza y realiza un comentario crítico del texto: Peticiónes de los Comuneros en la Santa Junta de Ávila, 1521.	CL CEC
		<i>Analiza los conflictos internacionales. (Francia, turcos y protestantes.)</i>	Tras visualizar varios fragmentos de la serie de TVE “ Carlos V ” analiza los conflictos internacionales del monarca.	CD CL CEC
	<i>Conocer el Imperio hispánico bajo el reinado de Felipe II.</i>	<i>Conoce la defensa de la ortodoxia católica.</i>	Analiza el texto, Pragmática del Felipe II de 22 de noviembre de 1559. Y responde a las preguntas: ¿Qué prohíbe el rey con esta ley? ¿Con qué finalidad?	CD CL CEC
		<i>Analiza el conflicto con Francia (Batalla de San Quintín)</i>	Tras ver el vídeo “ España invade Francia (1557) Batalla San Quintín ” responde a las preguntas: ¿Explica los antecedentes de la batalla?, ¿Explica la importancia de los Tercios? ¿Cómo se resuelve el conflicto?	CD CL CEC
		<i>Analiza la guerra contra los turcos (Batalla de Lepanto)</i>	A partir del cuadro “ La revelación de San Pío V de la victoria de la Santa Liga en Lepanto ” analiza la Batalla de Lepanto.	CL CEC

		<i>Analiza la revuelta de los Países Bajos</i>	Lectura del artículo “Tirano o soberano. La imagen cambiante de Felipe II en la historiografía holandesa desde Bor hasta Fruin (siglo XVI- XIX) “ de la revista: Cuadernos de Historia Moderna) y análisis	CL CEC
		<i>Analiza la Guerra contra Inglaterra.</i>	Visionado del video Bulos: La historia de la Armada Invencible. Y debate sobre los bulos a cerca de la Gran Armada.	CD CL CEC

UD 14. Los Austrias Menores.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
Los Austrias y sus políticas: Felipe III, Felipe IV y Carlos II. La crisis de la monarquía de los Austrias.	<i>Conocer el reinado de Felipe III.</i>	<i>Entiende la figura del valido</i>	Realiza una infografía en la aplicación Canva de las características de un valido y nombra a los validos más destacados de la Historia de España.	CL CD IE CEC
		<i>Comprende el proceso de expulsión de los Moriscos.</i>	Analiza y elabora una gráfica de la evolución de la expulsión de los moriscos desde los RR.CC hasta el reinado de Felipe IV.	CL CEC
La Guerra de los Treinta Años.	<i>Analizar el reinado de Felipe IV</i>	<i>Analiza los problemas externos durante el reinado (levantamiento de 1640 y el descenso de la llegada de oro y plata).</i>	Explica la crisis que vivió la monarquía hispánica a través del vídeo de Artehistoria y debate en el aula.	CD IE CEC
El siglo XVII en Europa. Las monarquías autoritarias, parlamentarias y absolutas.	6. Conocer rasgos de las políticas internas y las relaciones exteriores de los siglos XVI y XVII en Europa.	6.1. Analiza las relaciones entre los reinos europeos que conducen a guerras como la de los “Treinta Años”.	Visualiza el vídeo “Guerra de los 30 años en 16 minutos y 11 mapas” y realiza un comentario individual sobre las características principales de la Guerra de los Treinta Años	CL CD CEC
		<i>Analizar el reinado de Carlos II</i>	<i>Analiza la crisis económica y social del reinado de Carlos II.</i>	Lee el comic “Historia de España” de Jorge Alonso y Félix Carrión el Capitulo LXII, sobre Carlos II y responde a las siguientes preguntas: 1. ¿Cuántas esposas tuvo Carlos ¿y cuantos hijos? 2. Por lo que cuenta en el cómic: ¿en qué actividad la corona (el rey) gastaba mucho dinero y obtenía escaso beneficio? 3. ¿Por qué Carlos no gobernó directamente y en su lugar gobernaron varios validos (personas de confianza del rey que gobiernan en su nombre)?

		<i>Comprende el problema de falta de descendencia.</i>	Lee y analiza un extracto del artículo “Los Habsburgo: una dinastía marcada por la genética” realiza un comentario sobre el problema.	CL CEC
	7. Conocer la importancia de algunos autores y obras en los siglos XVI y XVII.	7.1. Analiza obras (o fragmentos de ellas) de algunos autores de esta época en su contexto	Realiza un comentario escrito sobre varios fragmentos de textos históricos aportados por el docente y argúmentalos.	CL CEC

UD 15. La Cultura europea del Barroco.

Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Enunciar una actividad por cada estándar	Competencia/s
El arte Barroco. Principales manifestaciones de la cultura de los siglos XVI y XVII. El Siglo de Oro: arte y cultura adecuado .	8. Conocer la importancia del arte Barroco en Europa y en América. Utilizar el vocabulario histórico con precisión, insertándolo en el contexto	8.1. Identifica obras significativas del arte Barroco	Visita al Museo Nacional del Prado en Madrid y análisis artístico de obras in situ.	CEC CSC
		<i>Explica las principales características del Barroco.</i>	Realiza un comentario crítico sobre las características artísticas del Palacio de Versalles .	CL CD CEC
		<i>Compara diferentes obras del barroco y encuentra las semejanzas entre ellas.</i>	Visita virtualmente estos lugares relacionados con el barroco y pon en común en el aula las semejanzas que comparten. - Santa María la Mayor en Roma . - San Juan de Letrán en Roma . - Basílica de San Pedro en Roma . - el palacio de Versalles (google) . - el museo Thyssen .	CD CEC IE
	<i>Conocer la revolución científica</i>	<i>Conoce a los principales protagonistas de la revolución científica.</i>	Realiza cada alumno un póster dedicado a un personaje relevante de la historia a su elección. Como por ejemplo de: Copérnico, Newton, Kepler, Galileo, etc.	CL CEC IE

A efectos del presente Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, todavía vigente para 2º de la ESO durante el curso 2022-2023, las competencias que se han de trabajar son las siguientes:

1. Comunicación lingüística (CL).
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
3. Competencia digital (CD).
4. Aprender a aprender (AA).
5. Competencias sociales y cívicas (CSC).
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Estas se encuentran reflejadas en la tabla anterior en relación a los estándares y actividades propuestas.

c. Decisiones metodológicas y didácticas.

Para poder desempeñar esta programación didáctica con éxito debe tenerse en cuenta las siguientes recomendaciones de metodología didáctica basadas en los estudios de: Parente (2016) y J. Valverde (2010).

- La exposición de los contenidos debe ser clara y razonada adaptada al lenguaje de los estudiantes que, simultáneamente, contribuya a mejorar su expresión oral y escrita.
- Las actividades de aprendizaje se diseñarán de forma integrada para permitir a los alumnos avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia a la vez.
- El aprendizaje será secuenciado de tal manera que se parta de aprendizajes simples para pasar a otros más complejos.
- Para promover la participación e implicación del alumnado se hará uso de metodologías activas y contextualizadas.
- El docente utilizará estrategias interactivas que posibiliten a los estudiantes construir y compartir el conocimiento y dinamizar las clases a través del debate y la lluvia de ideas.
- Se promoverá la reflexión e investigación, así como la realización de tareas que supongan un reto intelectual para los estudiantes.
- La metodología empleada debe favorecer la motivación y la curiosidad por adquirir conocimientos, actitudes, valores y destrezas.
- Se plantearán procedimientos y estrategias que permitan el desarrollo de: aprendizaje por proyectos, estudio de casos, aprendizaje basado en problemas... los cuales permitan hacer uso significativo de la lectura, escritura, TIC y la expresión oral (debates o presentaciones orales).
- Fomento de actitudes que propicien en el alumno la asunción de los valores propios del sistema democrático. Para ello se utilizará una metodología participativa y motivadora, que permita construir en los estudiantes aprendizajes significativos a través de: comentario de textos, gráficas y mapas, visionado de documentales y películas, utilización de recursos multimedia, realización de formularios y consulta de fuentes bibliográficas

- Se intercalarán diferentes estrategias metodológicas que tengan en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje del alumnado para favorecer la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.
- El aula de trabajo se organizará de forma accesible y no discriminatoria para asegurar la participación de los alumnos en las actividades.
- Los materiales y recursos didácticos utilizados deben ser variados, interactivos y accesibles, tanto en el contenido como en el soporte.
- Aplicación de estrategias de aprendizaje que desarrollen un análisis causal de los hechos sociales, históricos y geográficos.

El enfoque metodológico utilizado en esta programación didáctica es competencial, está dirigido a la adquisición de las competencias claves y centrado en el proceso de aprendizaje. El enfoque competencial y activo se basa en la realización de tareas con un objetivo concreto, buscando que el estudiante sea autónomo y consciente de ser el responsable de su aprendizaje, lo que le exige un uso adecuado de distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Como dice Álvarez Maestro (2022), el docente aparece, por tanto, como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial de los alumnos y alumnas, favoreciendo la motivación, y atendiendo a la diversidad, el respeto de los ritmos y estilos de aprendizaje.

Concretamente, el método que utilizaremos será mixto pues se combinará aprendizaje activo, donde el estudiante es el protagonista en la adquisición de las nuevas informaciones, con estrategias expositivos por parte del profesorado. Los principios metodológicos que sustentan esta metodología docente son entre otros el aprendizaje significativo, la autonomía para aprender y el principio de actividad.

Las estrategias de enseñanza que vamos a desarrollar son:

- Aprendizaje colaborativo: en actividades como la elaboración de una maqueta de una ciudad medieval (UD3), o los mapas colaborativos (UD7).
- Aprendizaje por descubrimiento: en actividades como o la actividad “La Alhambra desde Valladolid” (UD4) o la gymkhana por el Museo Colón (UD12).
- Aprendizaje basado en juegos: en actividades como: Kahoot! o el Trivial del Renacimiento.
- Aprendizaje basado en TIC: en todas las unidades didácticas se desarrollan actividades con estas herramientas. Mencionamos como ejemplo la búsqueda de

información en medios digitales de la importancia de la Coronas de Castilla y Aragón (UD8).

d. Concreción de elementos transversales que se trabajan en cada materia.

Los elementos transversales del currículo vienen determinados en el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, En el que se apoya la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, todavía vigente. Concretamente la norma establece que 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.

Estos elementos transversales, que no son propios de una materia concreta, sino que atañen a todas ellas, se vehiculan en nuestra programación a través de las actividades diseñadas.

La expresión oral y escrita se trabaja a lo largo de todas las unidades didácticas mediante la lectura de textos y documentos. La expresión escrita se trabaja con actividades como la propuesta en la UD 1 donde los estudiantes deben elaborar un esquema- resumen de las características principales del Imperio Bizantino, sus causas y consecuencias o en la UD 5 donde tienen que contestar una ficha de preguntas sobre la sociedad feudal. La comunicación audiovisual se utiliza en actividades como la propuesta en la UD 7 tras ver el documental “Los Reinos Cristianos de Asturias, León, Navarra, Castilla, Aragón y Condados Catalanes” en la UD 7 o la actividad de la UD 10 tras ver varios fragmentos de la serie de RTVE “Isabel”. Las tecnologías de la información y la comunicación se trabajan a lo largo de todas las unidades didácticas mediante la búsqueda y manejo de recursos por internet. El emprendimiento se fomenta en actividades como la elaboración de una maqueta de una ciudad medieval en la UD 3 o en la elaboración de un póster en la UD 11. Y, por último, la educación cívica y constitucional se atiende en la mayoría de las unidades didácticas a través de actividades grupales y colaborativas como la propuesta en UD 11 con el Trivial sobre el Renacimiento.

Además, todas las situaciones de enseñanza- aprendizaje de la programación deben ir dirigidas a sensibilizar y formar a los estudiantes en el respeto a los Derechos Humanos.

Por él, se incorporan en las programaciones docentes una serie de valores que deben tratarse en las unidades didácticas y actividades propuestas para sensibilizar y formar a los estudiantes en la igualdad y no discriminación, la paz y la no violencia, el respeto y defensa de los derechos humanos, el desarrollo sostenible y el medio ambiente, así como el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

e. Medidas que promueven el hábito de la lectura.

Promover el hábito a la lectura y estimular el interés en los estudiantes es una prioridad de la Enseñanza Secundaria Obligatoria y en esta programación se pretende realizar de un modo completamente lúdico, pues la falta de interés generalizada por la lectura de textos narrativos, completamente alejados al contexto social, cultural y académico de los estudiantes culmina en el aburrimiento y hastío, consiguiendo el efecto contrario al objetivo planteado.

La mayoría del alumnado presenta un nivel cultural y académico que adolece de importantes carencias básicas que dificultan gravemente su comprensión lectora con lo que se acentúan los efectos negativos descritos en el punto anterior.

Por lo expuesto, y tras las correspondientes reflexiones, hemos decidido unir la imagen al texto para incentivar el interés y la motivación por las lecturas. De este modo conducimos el Plan de Fomento de la Lectura a un solo objetivo: disfrutar leyendo.

Teniendo en cuenta el importante valor comunicativo de la imagen (fija o en movimiento) en nuestra sociedad del siglo XXI, el cómic se convierte en la herramienta educativa ideal para conseguir esta estimulante unión de imagen y texto. Y es por ello que nuestro plan de lectura se centra en esta herramienta literaria.

Los cómics que proponemos tienen una temática geográfica e histórica; buscamos en ellos la calidad artística e intelectual como medio para la reflexión y extracción de conclusiones sobre temática directamente relacionada con las materias de Geografía e Historia. (Gallo, 2017; Ibarra y Ballester, 2020)

El listado de cómics propuestos para el curso de 2º ESO es el siguiente:

Título	Autor
Las Meninas	Javier Olivares
Las Navas de Tolosa 1212	Jesús Cano de la Iglesia
El Cid	Antonio Hdez. Palacios
Covadonga	Raúl Balen y Pedro Segade
La Peste	Paul Teng, Jean-Luc Cornette, Jerry Frissen
Roncesvalles	Antonio Hernández Palacios
Las Hechiceras	Jacques Martin, T. Cayman, H. Payen
La rebelión de los comuneros	Miguel Díez Lasangre
Historia del arte en cómic. El Renacimiento:3	Pedro Cifuentes
La conquista	Francisco de Mora
Galileo, el mensajero de las estrellas	Jordi Bayarri
Héctor	Chiqui de la Fuente
La Cruz del sur	Luis Durán y Raquel Alzate

Teniendo en cuenta el elevado precio en el mercado de las obras mencionadas se ha diseñado un sistema colaborativo para que los cómics lleguen a la totalidad de los alumnos.

- El listado de cómics tendrá un carácter común para todos los grupos de alumnos de segundo de la ESO. Será el criterio del profesor el que delimite las lecturas en cada grupo-clase.
- En cada grupo se leerá como mínimo tres obras de las que aparecen en la lista, una por cada trimestre.
- El alumnado adquirirá de forma colaborativa o de manera individual, los ejemplares recomendados que le corresponden a su grupo, disponiendo de dos cómics en su biblioteca de aula.
- El profesorado establecerá un cuadrante de lectura de modo que cada cómic irá pasando de mano en mano entre el alumnado, de manera que a final de curso todos habrán podido leer al menos, dos obras asignadas.

En la última semana del trimestre se desarrollará una actividad colaborativa en el aula en la que cada alumno deberá expresar sus reflexiones, sensaciones y conclusiones sobre la obra que ha leído. Esta actividad, junto con la ficha de lectura, se valorará con un 10% de la calificación trimestral y/o final.

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

Según la LOMLOE, la estrategia de evaluación no está pensada para evaluar resultados, sino para evaluar competencias. En este sentido, el sistema de evaluación va unido a la metodología docente y persigue la adquisición de dichas competencias por parte del alumnado.

La evaluación, por tanto, debe valorar lo que el alumno es capaz de hacer de manera integradora y formativa. Debe estar orientada a facilitar la toma de decisiones para introducir las modificaciones oportunas que nos permitan la mejora del proceso de manera continua. Arévalo Vargas (2018).

Las estrategias de evaluación utilizadas a lo largo de la programación didáctica permiten que el alumnado se sienta agente activo de su propia evaluación, evalúe sus propias acciones y aprendizajes y utilice y transfiera sus técnicas de autoevaluación a otras situaciones.

Los procedimientos que vamos a seguir a lo largo de las todas las unidades didácticas para recoger información sobre la adquisición de las competencias por parte del alumnado van a ser la observación directa a través de fichas de observación, el análisis de producciones del alumnado (trabajos cooperativos), intercambios orales, pruebas y cuestionarios. Por otro lado, los instrumentos que vamos a utilizar son la exposición oral, el cuaderno de clase o póster, la prueba escrita, la ficha de registro y el debate.

A continuación, añadimos la tabla, el porcentaje de nota y el instrumento de evaluación correspondiente con el que se van a evaluar cada unidad didáctica. Las actividades realizadas por los alumnos en clase les hemos otorgado un peso del 60%, mientras que el 30% se ha destinado a la prueba escrita y un 10% al comportamiento dentro del aula. Con este sistema, lo que intentamos fomentar es el aprendizaje sostenido y evolutivo, de manera que se otorgue protagonismo a las actividades de aula y hacer consciente al estudiante de su propio proceso de aprendizaje.

Instrumento de evaluación	Porcentaje de la nota final
Actividades y póster grupal	60% de la nota final
Prueba escrita	30% de la nota final
Comportamiento, actitud y participación	10% de la nota final

A continuación, presentamos un modelo de rúbrica para cada uno de los instrumentos de evaluación.

Rúbrica de evaluación				
Indicadores de logro				
Instrumento de evaluación	1	2	3	4
Exposición oral	Se percibe que no ha trabajado sobre el contenido. No expone con claridad ni argumenta sus ideas.	Ha trabajado el tema, pero no consigue exponer claramente sus ideas sin la ayuda del docente.	Ha profundizado en el tema y expone alguna de las ideas.	Ha trabajado en el tema, expone con claridad todas las ideas y defiende argumentando.
Cuaderno de clase	No lleva a cabo las tareas programadas por el docente ni ningún tipo de orden en la elaboración del cuaderno de clase.	Lleva a cabo alguna de las tareas, pero de forma desestructurada y desorganizada en la elaboración del cuaderno de clase.	Lleva a cabo casi la totalidad de las tareas con un orden claro en la elaboración del cuaderno.	Lleva a cabo todas las tareas con una clara organización en la elaboración del cuaderno.
Prueba escrita o cuestionarios.	No responde a las preguntas planteadas por el docente y presenta	Responde algunas preguntas, pero sin criterio. La redacción	Responde casi la totalidad de las preguntas de forma clara y bien redactada.	Responde a las preguntas de forma clara y fundamentadas en los contenidos

	dificultades para comprender el enunciado y la redacción de los contenidos.	también es difusa.		mediante una buena redacción
Ficha de registro	No participa en las actividades llevadas a cabo en el aula ni trabaja cooperativamente	Participa con algunas dificultades en las actividades llevadas a cabo en el aula.	Participa y se involucra en las actividades del aula, pero con algunas dificultades para trabajar cooperativamente.	Participa y trabaja cooperativamente en todas las actividades del aula.
Debate	No participa y muestra desinterés en el tema que se debate.	Participa en el debate con la mediación del docente, pero tiene dificultades para argumentar sus ideas.	Participa en el debate, pero aporta escasos argumentos sobre el tema a tratar.	Participa activamente en el debate y argumenta críticamente con sus ideas.

g. Medidas de atención a la diversidad.

Al amparo de lo establecido en la ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, esta programación didáctica ha establecido un plan de atención a la diversidad, ya que no todos los alumnos son iguales y existen estudiantes con un ritmo diferente de trabajo, estilo de aprendizaje, conocimientos previos y experiencias. Es decir, los alumnos se diferencian en cuanto a su capacidad de aprender y su manera de hacerlo.

Por lo que se llevarán a cabo las adaptaciones curriculares que sean oportunas para que las condiciones de realización de la evaluación de los estándares se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Además, si fuese necesario se realizarán las adaptaciones oportunas en los instrumentos y, en su caso, en los tiempos y apoyos para garantizar la adecuada evaluación del alumnado con

necesidades específicas. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

Todo ello sitúa a los docentes en la necesidad de educar en y para la diversidad. Para ello se propone las siguientes medidas inspiradas en la programación didáctica del departamento de Geografía e Historia del instituto Diego de Praves.

- “Distinguir claramente entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios de ampliación.”
- “Proponer actividades diferenciadas, en función de la distinción establecida en los contenidos.”
- “Utilizar diversas metodologías.”
- “Emplear materiales didácticos variados y graduados en función de su dificultad.”
- “Favorecer agrupamientos en clase que posibiliten la interacción.”
- “Graduar las diversas aproximaciones que pueden darse a un mismo criterio de evaluación.”
- “Acelerar o frenar el ritmo de introducción de nuevos contenidos.”
- “Organizarlos o secuenciar los de forma distinta por prioridad a unos bloques de contenidos sobre otros, profundizando en ellos y ampliándolos.”

h. Materiales y recursos de desarrolla curricular.

Los materiales y recursos necesarios para el desarrollo curricular de cada una de las materias serán múltiple, incorporando a los de carácter tradicional otros innovadores que integren diferentes soportes instrumentales, con objeto de fomentar en el alumnado la búsqueda crítica de fuentes de diversa naturaleza y procedencia y desarrolle la capacidad de aprender por sí mismo.

Los materiales y recursos utilizados en esta programación aparecen a continuación clasificados por las siguientes categorías:

Recursos audiovisuales

- YouTube
 - [Edad Media en 10 minutos.](#)
 - [“Alta Edad Media: origen histórico, características, literatura, arte”](#)

- [La importancia cultural de Al-Ándalus](#)
- [Al-Ándalus: del Reino Visigodo al Califato de Córdoba](#)
- [“La Baja Edad Media. Siglos XIII, XIV y XV. 2º ESO/ Historia. Edad Media”](#)
- [“Todo sobre el Camino de Santiago” En 8 minutos”](#)
- [“La Conquista y Colonización española de América | Historia, mitos, verdades, leyenda negra...”](#)
- [“Guerra de los 30 años en 16 minutos y 11 mapas”](#)
- [“España invade Francia \(1557\) Batalla San Quintín”](#)
- Películas y capítulos de series
 - [“Black Death”](#)
 - [“Isabel”](#)
 - [“Carlos V”](#)
- Documentales
 - [“Los Reinos Cristianos de Asturias, León, Navarra, Castilla, Aragón y Condados Catalanes”.](#)

Recursos multimedia y digitales

- [Kahoot Transformaciones Edad Moderna](#)
- [Kahoot Renacimiento \(arquitectura y escultura\)](#)
- [Kahoot](#)
- [Google Earth](#)
- Power Point
- [Prezi](#)
- [Canva](#)
- [Cerebriti](#)
- Tour virtual [“La Alhambra desde Valladolid”](#)
- Páginas Web
 - [“Enciclopedia de Historia”](#)
 - [Historia de España](#)
 - [Al-Ándalus: economía, sociedad y cultura](#)
 - [¿Cómo se organizaba la sociedad feudal?](#)
 - [“Bouttruche: Señorío y feudalismo. Madrid: Siglo XXI de España Editores”](#)

- [La Europa Feudal.](#)
- [“El Historiador”](#)
- [“Enciclopedia de Historia”](#)
- [San Martín de Frómista \(Palencia\).](#)
- [Catedral de Burgos](#)
- [Mapa evolución de Al-Ándalus](#)
- [Plano mudo ciudad medieval](#)
- [Artehistoria](#)
- [Juan de la Cosa](#)
- [“La Conquista y Colonización española de América | Historia, mitos, verdades, leyenda negra...”](#)
- [Peticiones de los Comuneros en la Santa Junta de Ávila, 1521.](#)
- [Pragmática del Felipe II de 22 de noviembre de 1559.](#)
- [“La revelación de San Pío V de la victoria de la Santa Liga en Lepanto](#)
- [“La rendición de Granada”](#)
- [“Los Habsburgo: una dinastía marcada por la genética”](#)
- [el museo Thyssen.](#)
- [Santa María la Mayor en Roma.](#)
- [San Juan de Letrán en Roma.](#)
- [Basílica de San Pedro en Roma.](#)
- [el palacio de Versalles \(google\).](#)

i. Programa de actividades extraescolares y complementarias.

De acuerdo con el Decreto 7/2017, de 1 de junio, del BOCYL, las actividades escolares complementarias son aquellas que se realizan por los centros como complemento de la actividad escolar dentro del horario de obligada permanencia de los alumnos y alumnas en el mismo y deben constar en la programación docente. Sin embargo, las actividades extraescolares si que se pueden realizar fuera del horario de obligada permanencia y no contienen enseñanzas de la programación docente del curso por lo que no son susceptibles de ser evaluadas a efectos académicos.

A lo largo del curso académicos se van a desarrollar tres actividades extraescolares, cuya duración será de un día y tres actividades complementarias, que se desarrollarán dentro del horario escolar.

En el primer trimestre como actividad extraescolar se plantea una salida cultural a la ciudad medieval de Toledo y como actividad complementaria se plantea una actividad denominada “La Alhambra desde Valladolid” donde realizaremos un tour virtual al monumento desde el aula y analizaremos las características del arte islámico.

En el segundo trimestre como actividad extraescolar se propone realizar una actividad bajo el título “Ruta de los Castillos” donde visitaremos las fortificaciones más destacadas de la provincia vallisoletana como: el castillo de Peñafiel, el castillo de Encinas de Esgueva, Castillo de Curiel, Castillo de la Mota, entre otros. Como actividad complementaria visitaremos el Palacio de los Viveros, lugar donde se casaron los Reyes Católicos y analizaremos su influencia en la ciudad de Valladolid.

En el tercer trimestre como actividad extraescolar está programada la visita al Museo Nacional del Prado en Madrid donde los estudiantes observaran y analizaran obras in situ de estilo renacentista y barroco. Como, por ejemplo: El Jardín de las delicias de El Bosco o Las Meninas de Velázquez. Como actividad complementaria se realizará una visita al Museo Colón de la ciudad de Valladolid.

j. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro. Rúbrica en relación con:

El método de evaluación desarrollado para evaluar la programación didáctica es una rúbrica en la que se han tenido en cuenta los siguientes parámetros: resultados de la evaluación de la UD, la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados, la adecuación de los materiales y recursos didácticos y, por último, la contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro. Sus indicadores de logro correspondientes se organizan de menor a mayor congruencia (insuficiente, suficiente, bien, notable y sobresaliente).

Indicadores de logro	Insuficiente	Suficiente	Bien	Notable	Sobresaliente
Resultados de la evaluación de la UD.	Hasta un 25% de aprobados	Del 25% al 50% de aprobados	Del 50% al 70% de aprobados	Del 70% al 90% aprobados	Del 90% al 100% aprobados
La distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.	La temporalización de las unidades didácticas ha sido insuficiente. No se han desarrollado los contenidos de las UDD.	La temporalización de las UDD ha sido insuficiente. Se ha desarrollado un tercio de los contenidos de las UDD.	La temporalización de las UDD ha sido insuficiente. Se ha desarrollado la mitad de los contenidos de las UDD.	La temporalización de las UDD se ha desarrollado de forma correcta en un 75%	La temporalización de las UDD se ha desarrollado de forma correcta.
Adecuación de los materiales y recursos didácticos.	Los materiales y recursos no han sido adecuados para el éxito de las actividades (resultados positivos en menos del 20%)	Los materiales y recursos usados para desarrollar las actividades no han sido los más apropiados para más del 20% de actividades.	Los materiales y recursos usados han sido apropiados para más del 60% de las actividades.	Los materiales y recursos usados han sido apropiados para más del 80% de las actividades.	Los materiales y los recursos usados para desarrollar las actividades han sido los más apropiados.
Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.	El porcentaje de alumnos que no están integrados en el aula con sus compañeros oscila entre el 70% y el 100% al finalizar las UDD	El porcentaje de alumnos que no están integrados en el aula con sus compañeros oscila entre el 50% y el 70% al finalizar las UDD	El porcentaje de alumnos que no están integrados en el aula con sus compañeros oscila entre el 50% y el 30% al finalizar las UDD	El porcentaje de alumnos que no están integrados en el aula con sus compañeros oscila entre el 30% y el 10% al finalizar las UDD	El porcentaje de alumnos que no están integrados en el aula con sus compañeros oscila entre el 10% y el 0% al finalizar las UDD

Parte II. Unidad didáctica modelo.

a. Justificación y presentación de la unidad

La unidad didáctica seleccionada para desarrollar como modelo es: "La Edad Moderna. El Humanismo y el Renacimiento". Este contenido se contempla en la programación docente para el nivel educativo de segundo de la ESO en la asignatura de Geografía e Historia, como así lo expresa la ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

La elección de esta unidad didáctica se trata de una elección personal, pues durante el período de prácticas de este máster, fue este el contenido que tuve que explicar a los estudiantes. Por ello, me siento muy cómoda a la hora de afrontarlo, ya que tuve que estudiar, investigar y preparar el tema para realizar una transposición didáctica adecuada que permitiera a los estudiantes interiorizar los contenidos científicos. (Gómez Mendoza, 2005).

Por otra parte, se trata de un tema de gran relevancia para la historia de la humanidad pues generó grandes cambios y avances. Se pasa de la Edad Media a la Edad Moderna. Surge el Renacimiento, un fenómeno cultural que pone al ser humano como centro del universo. Es una época donde se piensa, experimenta, explora y replantea todo lo que ya se conocía para buscar nuevas respuestas a las preguntas sobre el mundo y el ser humano. Esto va a derivar en nuevas formas de hacer arte, economía, política, etc.

A continuación, se presenta una tabla donde se recogen de manera sintética todos los elementos curriculares de la unidad (contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias) junto con el enunciado de las actividades de enseñanza-aprendizaje que los desarrollan. Posteriormente, se explica con más detenimiento la organización y secuencia de dichas actividades en las sesiones que articulan la unidad didáctica.

b. Desarrollo de elementos curriculares y actividades (cuadro).

Contenido	Criterio	Estándares de aprendizaje evaluables	Enunciar las actividades para cada estándar	Competencias	Instrumento de evaluación
La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior. El arte Renacentista.	1. Comprender la significación histórica de la etapa del Renacimiento en Europa.	1.1. Distingue diferentes modos de periodización histórica (Edad Moderna, Renacimiento, Barroco, Absolutismo).	Kahoot	Comunicación lingüística. Competencia Digital.	Rúbrica de evaluación. (Véase apartado: <i>Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.</i>)
		1.2. Identifica rasgos del Renacimiento y del Humanismo en la historia europea, a partir de diferentes tipos de fuentes históricas.	Vídeo editado con la aplicación Edpuzzle, donde se realizan preguntas de respuesta múltiple sobre el contenido de la unidad didáctica.	Aprender a aprender. Conciencia y expresiones culturales.	
	2. Relacionar el alcance de la nueva mirada de los humanistas, los artistas y científicos del Renacimiento con etapas anteriores y posteriores.	2.1. Conoce obras y legado de artistas, humanistas y científicos de la época.	Kahoot Ficha con múltiples actividades: sopa de letras, texto para completar con las palabras ocultas, etc.	Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales	
		<i>Analiza e identificar obras de esta época en su</i>	Juego de adivinanza de obras de arte.		

		<i>contexto y las interrelaciona con otras épocas ya estudiadas.</i>			
		<i>Sintetiza las ideas principales sobre La Edad Moderna, El Humanismo y el Renacimiento</i>	Póster sobre el Renacimiento. Elaborado por grupos de tres estudiantes, deben plasmar de forma creativa, original y resumida los cinco apartados de los que se compone la unidad didáctica. Estos apartados son: La Edad Moderna, El Estado Moderno, Cambios culturales, El Renacimiento en Italia y El Renacimiento en Europa.		
		<i>Conoce la importancia del Renacimiento y su influencia en el mundo actual</i>	Trivial sobre El Renacimiento.		

c. Explicación de la secuencia y desarrollo de las actividades

Primera sesión

Se comienza la explicación de la organización de los apartados de la unidad didáctica y la metodología que se va a llevar a cabo, la cual combina la lección magistral con la aplicación práctica de los conocimientos a través de actividades motivadoras.

Una de las actividades que más peso se va a llevar en la nota es la elaboración de un póster grupal sobre el Renacimiento. Donde los estudiantes deben plasmar de forma creativa, original y resumida los cinco apartados de los que se compone la unidad didáctica. Estos apartados son: La Edad Moderna, El Estado Moderno, Cambios culturales, El Renacimiento en Italia y El Renacimiento en Europa. Antes de finalizar cada sesión el docente cede un breve periodo de tiempo para realizar esta actividad.

Y, por último, se menciona la forma en la que se va a evaluar este contenido.

A continuación, se comienza a explicar el primer apartado de la unidad didáctica “La Edad Moderna” utilizando como recurso una presentación de elaboración propia (ANEXO III) donde se recoge toda la información necesaria para que los estudiantes comprendan los conceptos. Tras ello, para asentar conocimientos se propone hacer uso de la aplicación [Kahoot](#)

Segunda sesión

Esta sesión estará dedicada a la explicación del segundo apartado de la unidad didáctica “El Estado Moderno”. Tras ello para asentar los conocimientos, se plantea una actividad con la aplicación [Edpuzzle](#), que consiste en ir resolviendo preguntas a medida que se reproduce un vídeo. Se ha seleccionado el vídeo de Academia Play [“El nacimiento del Estado Moderno en 15 minutos”](#).

Tercera sesión

Como en las sesiones anteriores, se comienza con la explicación del tercer apartado “Cambios culturales en el Renacimiento. La filosofía humanista”. Tras ello se plantea una nueva actividad, una ficha con una sopa de letras, donde se incluyen conceptos destacados del tema. Además, estos conceptos deben aparecer en la tarea final

que deben entregar el último día, un póster. Y, por último, un texto que debe completar con la información explicada en el aula. (ANEXO V)

Cuarta sesión

En la cuarta sesión se introduce al alumnado en el Arte Renacentista (características generales y arquitectura). Tras ello para asentar conocimientos propongo realizar un [Kahoot](#).

Quinta sesión

En la quinta sesión se finaliza la explicación sobre el Arte Renacentista (Pintura y escultura). Tras ello planteo un juego donde los alumnos tiene que señalar entre una selección variada de imágenes de diferente estilo artístico y aquellas que pertenecen al Renacimiento.

Sexta sesión

En la penúltima sesión los estudiantes deben entregar y exponer el póster, tarea final que se plantea para realizar por grupos a lo largo de la unidad didáctica y que conlleva un gran peso de la nota final. Por último, planteo hacer uso de la gamificación para repasar todos los conocimientos dados en la unidad didáctica a través de un Juego de Mesa (ANEXO I) específicamente creado para este fin “El Trivial del Renacimiento”. Esta actividad será desarrollada en el apartado número tres como actividad de innovación educativa.

Séptima sesión

En la última sesión los estudiantes se realiza una prueba escrita en la que se evalúan los conocimientos y competencias adquiridas a lo largo de la unidad didáctica.

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

La unidad didáctica impartida va a contar con los siguientes instrumentos de evaluación.

Instrumento de evaluación	Porcentaje de la nota final
Actividades y póster grupal	60% de la nota final
Prueba escrita	30% de la nota final
Comportamiento, actitud y participación	10% de la nota final

Las actividades planteadas y póster grupal (60%) y la prueba escrita (30%) son actividades que se van a desarrollar dentro del aula. Estas tienen como objetivo abordar los contenidos de una manera activa, para interiorizar los conocimientos y que, así, los estudiantes consigan obtener aprendizajes significativos. El 10% de la nota restante corresponde al comportamiento, actitud y participación que tienen ante la asignatura.

Como se observa la metodología empleada a lo largo de la unidad didáctica es mixta, ya que se combina métodos tradicionales como la lección magistral con estrategias más innovadoras.

Actividad	1	2	3	4
Kahoot	Responde de forma acertada 2 o menos preguntas.	Responde de forma acertada entre 3 y 5 preguntas.	Responde de forma acertada entre 6 y 9 preguntas.	Responde la totalidad de las preguntas de forma acertada.
Vídeo Edpuzzle	Responde de forma acertada 2 o menos preguntas	Responde de forma acertada entre 3 y 5 preguntas.	Responde de forma acertada entre 6 y 9 preguntas.	Responde la totalidad de las preguntas de forma acertada.
Ficha	No encuentra la totalidad de los conceptos en la sopa de letras y no consigue acertar más de 3 palabras en el texto.	No encuentra la totalidad de los conceptos en la sopa de letras y no consigue acertar más de 5 palabras en el texto.	Encuentra casi la totalidad de los conceptos en la sopa de letras y consigue acertar más de 8 palabras en el texto.	Encuentra todos los conceptos en la sopa de letras y completa el texto de forma correcta.
Juego adivinanza	No identifica las obras mostradas ni distingue los diferentes estilos artísticos.	Acierta la algunas de las obras mostradas y distingue algunos estilos artísticos.	Acierta casi la totalidad de las obras mostradas y distingue los diferentes estilos artísticos.	Acierta la totalidad de las obras mostradas y distingue los diferentes estilos artísticos.
Póster	No representa las ideas de forma clara, concisa y eficaz. El diseño carece de originalidad y no trabaja de forma constante ni participa en grupo.	Representa algunas ideas de forma clara y eficaz. El diseño cuenta con algún elemento original y trabaja de forma participativa en grupo.	Representa casi la totalidad de las ideas de forma clara y eficaz. El diseño cuenta con elementos originales y trabaja de forma constante y participativa en grupo.	Representa las ideas de forma clara, concisa y eficaz. Cuenta con un diseño original y trabaja de forma constante y participativa en grupo.
Trivial	No participa de forma activa ni acierta las preguntas planteadas en el juego.	No participa de forma activa pero si acierta algunas preguntas planteadas en el juego.	Participa de forma activa y acierta la mayoría de las preguntas planteadas en el juego.	Participa de forma activa y acierta las preguntas planteadas en el juego.

e. Materiales y recursos

Para llevar a cabo de forma idónea la unidad didáctica es necesario contar con una serie de materiales y recursos los cuales a continuación voy a especificar.

Como recursos materiales, en primer lugar, es necesario contar con un aula amplia, cómoda y luminosa para poder desempeñar las actividades propuestas. Este debe contar con pizarra, pantalla digital, proyector, ordenador con acceso a internet, material escolar (cartulinas, cuadernos, rotuladores, etc.). Además del mobiliario propio de un aula como: mesa del profesor, pupitres para los estudiantes, sillas, etc.

En segundo lugar, será necesario contar con otro tipo de recursos como los digitales ya que muchas actividades se plantea el uso de aplicaciones como: Kahoot, Edpuzzle, YouTube, etc. Por tanto, será indispensable el acceso a internet y la existencia de dispositivos electrónicos, ya sean ordenadores portátiles o dispositivos móviles. Es necesario recalcar que el docente se encargará de supervisar y enseñar a los alumnos a hacer un uso responsable de estas aplicaciones y de las búsquedas propias que se hagan en internet.

Parte III. Actividad de innovación educativa.

a. Sobre la gamificación.

Como actividad de innovación educativa dentro del aula proponemos hacer uso de la gamificación. Se plantea como una actividad final de la unidad didáctica que servirá para repasar todos los conocimientos dados. Se trata de un Juego de Mesa “El Trivial del Renacimiento”. (ANEXO I). Antes de explicar con detenimiento en qué consiste este juego, es necesario definir que es la gamificación en la educación. Pues como dice Diego Sobrino se trata de un método que aplica elementos del juego como la recompensa o el premio en ambientes no lúdicos. Básicamente consiste en aprender jugando o a través del juego.

El objetivo principal de este método es que los estudiantes generen los mismos sentimientos y emociones que les produce un juego que les agrada. Además, se pretende que disfruten y estén motivados en todo el proceso de aprendizaje, para así poder generar conocimientos significativos, que les sirvan como base sólida para futuras enseñanzas.

Francisco Ayén (2017) explica que los conocimientos que suponen mayor esfuerzo o son menos llamativos para el estudiante deben mostrarse de forma más dinámica e interesante, para ello se puede recurrir a recursos como juegos de cartas con preguntas, aplicaciones tecnológicas donde elegir la opción correcta, juegos de rol, entrevistas a personas de su entorno, etc.

Para gamificar una actividad se deben tener en cuenta una serie de procedimientos anteriores. En primer lugar, es necesario adaptar el lenguaje. Es decir, en vez de denominar a las tareas que mandamos realizar a nuestros estudiantes “actividades” debemos buscar un nombre que les resulte más atractivo como: “misiones”, “desafíos”, “retos” y en lugar de dar “positivos” dar “puntos”, “recompensas”, “insignias”, etc. Por otra parte, es interesante que los alumnos y alumnas sean conscientes del proceso y desarrollo de su aprendizaje. Por lo que es recomendable mostrarles una tabla o clasificación periódicamente, donde quede reflejado su progresión individual. En tercer lugar, deben desarrollar las actividades por nivel, de tal manera que las primeras tareas sean sencillas y, a medida que se suba de nivel, se vayan complicando cada vez más la resolución del problema. Y, por último, en cuarto lugar, tiene que presentarse las tareas

gamificadas visualmente atractivas y estéticas, para que de esta forma los estudiantes creen interés por la actividad propuesta desde el comienzo.

Sin embargo, el docente debe tener un especial cuidado a la hora de diseñar y elaborar las actividades, ya que no se trata de fomentar la competitividad entre los estudiantes por que sí. Es más, las actividades gamificadas deben acomodarse a las necesidades del grupo de alumnos, en caso de que fuese necesario, adaptarse a las propias necesidades individuales del estudiante que muestre dificultades de aprendizaje.

El uso de la gamificación en las asignaturas de Historia, Historia del arte y Geografía es imprescindible, según Manuel Area y Carina González (2015), es necesario adaptar el contenido del currículo y los materiales didácticos a las nuevas experiencias propias de nuestro siglo. Estos autores plantean que en la actualidad el libro de texto ha quedado obsoleto y que sería más beneficioso utilizar en el aula dispositivos tecnológicos como tablets u ordenadores ya que son recursos que pueden aportar más información y más diversidad de estudios con respecto a un mismo tema, es decir recurrir al uso de las TIC. Pero su visión va más allá, consideran que a través de la gamificación los estudiantes pueden aprender nuevos conocimientos de forma significativa, en concreto a través de diseño de tareas que se asemeje a un videojuego se puede conseguir enganchar a los estudiantes desde el primer momento. Sin embargo, consideran que se debe tener en cuenta una serie de consideraciones, que a continuación voy a comentar, para que se realice con éxito la actividad.

En primer lugar, se debe aligerar el ritmo y carga de trabajo, para que no suponga un gran esfuerzo la realización de la actividad y los estudiantes no pierdan interés. En segundo lugar, las recompensas que se ofrecen deben ser de calidad y en consecuencia a la tarea realizada, es decir que exista cierta coherencia. Por otra parte, se debe involucrar y hacer partícipes a los estudiantes desde el primer momento. En cuarto lugar, se debe dar varias oportunidades para conseguir un buen resultado y llegar a la meta. En quinto lugar, proporcionar mecanismos que permitan la cooperación entre los estudiantes, para que puedan trabajar juntos y consigan su objetivo común.

Otro autor partidario en recurrir a la gamificación para explicar los contenidos curriculares de asignaturas como Historia o Historia del Arte es José María Cuenca (2006). Este profesor considera que, a través de los juegos de simulación o el uso de las TIC, el docente puede explicar los contenidos curriculares que causan mayor complejidad

y suponen un mayor nivel de abstracción en los estudiantes. El autor defiende que gracias a los juegos de simulación los estudiantes pueden llegar a conocer el escenario, las causas, las condiciones, las consecuencias de un conflicto o hecho histórico. Es decir, permiten aproximar y adentrar a los estudiantes al estudio de un tema que a lo mejor de entrada puede resultar aburrido o complicado para la mayoría de los alumnos.

Diego Sobrino (2012) también es partidario de recurrir al uso de la gamificación para profundizar en la enseñanza de las ciencias sociales y, propone diversas actividades que pueden ayudar a los estudiantes a conocer el temario de las asignaturas de Historia, Historia del Arte y Geografía. Propone, por ejemplo, hacer uso de aplicaciones como Google Earth o Google Maps para que los estudiantes puedan crear sus propios itinerarios y puedan crear una gymkhana por diferentes localizaciones, resultando una herramienta muy útil para la explicación de contenidos de geografía.

Ramón Cózar y José Manuel Saéz (2016) plantean en un artículo como, a través del videojuego MinecraftEdu se puede enseñar el contenido de Historia de forma dinámica, entretenida y divertida, permitiendo que el estudiante se encuentre motivado en todo el proceso de aprendizaje y consiga obtener los conocimientos que se especifican en el currículo. Además, les faculta para adquirir otra serie de competencias y habilidades como la creatividad, el desarrollo de estrategias, el compañerismo, la imaginación, etc.

Como hemos visto, son numerosos los estudios que aconsejan introducir la gamificación para la enseñanza de contenidos específicos de las ciencias sociales. Es más, hay muchos docentes que realizan actividades gamificadas en el aula, aunque a veces no sean conscientes de ello.

Sin embargo, todos los autores coinciden en los mismos aspectos. Consideran que para que se desarrolle la tarea con éxito, el docente debe haber organizado y pensado con anterioridad todo el proyecto de gamificación. También se debe prestar atención a que toda la experiencia gamificada tenga coherencia, es decir que las tareas que pide el docente en el proceso se evalúen de forma adecuada y justa. Con esto queremos decir que no se debe evaluar un proyecto gamificado con una metodología tradicional como por ejemplo con un examen a desarrollar. Lo lógico es evaluar el proyecto con el trabajo periódico que ha realizado el estudiante y teniendo en cuenta su desarrollo personal. Ya que, de no ser así, es probable que el estudiante se desmotive y rechace las actividades.

No se debe olvidar que nuestro objetivo principal es enseñar los contenidos de mayor dificultad para el alumnado de forma activa y dinámica. Es decir, hacerles partícipes de su propio proceso de aprendizaje. Y para ello los especialistas coinciden que es más útil involucrar a los estudiantes en la adquisición de los contenidos y la puesta en práctica a través de experiencias educativas antes que la clase magistral y el posterior examen tradicional.

Por otra parte, se deben tener en cuenta todas las consideraciones que proponen los diversos autores que he mencionado con anterioridad para que la actividad se desarrolle en un ambiente propicio en el que todos los estudiantes se sientan integrados y se animen a participar de forma activa en el conjunto del proceso.

b. Actividad de innovación educativa.

Teniendo en cuenta todas estas consideraciones se ha planteado un juego sobre el Renacimiento.

Se trata de un juego de mesa donde los estudiantes deben resolver preguntas sobre los contenidos de la unidad didáctica. El diseño del tablero está basado en el famoso juego de preguntas, diseñado en 1979 por los canadienses Scott Abbott y Chris Haney, el Trivial Pursuit, si bien las reglas del juego son diferentes. Los jugadores comienzan en el centro, luego se mueven por el tablero (ANEXO I) para ganar un quesito de cada uno de los espacios marcados con un triángulo y un color (rojo, amarillo, azul, morado, verde y rosa, son las diferentes categorías). Tras conseguir todos los quesitos, finalmente regresan al centro para responder una pregunta final. El grupo que antes consiga un quesito de cada categoría ganará la partida. El juego contempla seis categorías diferentes de preguntas (ANEXO II):

- Tabú., de color rojo. Un miembro del grupo debe conseguir que otro acierte una palabra antes de que se agote el tiempo marcado. Para ello, le irá dando pistas. Pero está prohibido decir las llamadas palabras tabú.
- Test, de color amarillo. Se plantea una pregunta sobre el contenido y varias opciones de respuesta, una correcta y dos erróneas. El grupo tiene que acertar la correcta antes de que se agote el tiempo.
- Pregunta con tiempo, de color azul. Se plantea una pregunta sobre la unidad didáctica a la cual debe dar respuesta el grupo antes de que se acabe el tiempo.

- Mímica, de color morado. Un miembro del grupo debe conseguir que otro acierte la acción, obra, personaje histórico...antes de que se agote el tiempo marcado. Para ello, le irá dando pistas.
- Dibujo, de color verde. Un miembro del grupo debe conseguir que el resto del grupo adivine lo que está representando en el dibujo, sin escribir ninguna palabra y sin hablar antes de que se agote el tiempo marcado.
- Intruso, de color rosa. Se plantea una pregunta sobre el contenido y varias opciones de respuesta, dos correcta y una erróneas. El grupo tiene que acertar la errónea antes de que se agote el tiempo.

Conclusiones.

El sistema educativo necesita adaptarse a las necesidades del alumnado. Es precioso educar por encima de instruir y hacerlo de un modo más atractivo y cercano. En esta línea, la gamificación supone una herramienta que facilita el acercamiento entre los contenidos curriculares y el aprendizaje del alumnado de manera significativa, a través de nuevas metodologías y experiencias más dinámicas y divertidas que el método tradicional. Gracias a la utilización de esta metodología, relativamente innovadora, podemos trabajar y aumentar significativamente la motivación y la involucración del alumnado.

El uso de una actividad lúdica ha permitido mejorar los resultados académicos y consolidar los contenidos ya que los interiorizan y dotan de un significado de manera divertida. Hacerlo desde una metodología diferente a la tradicional, permite crear experiencias positivas y enriquecedoras.

La gamificación posee numerosas ventajas pues potencia la adquisición de los contenidos curriculares; así mismo permite desarrollar emociones y actitudes como, por ejemplo, la toma de decisiones, la autonomía... Todas ellas, factores muy importantes a la hora de formar personas en sociedad.

La gamificación también permite adaptarse a las necesidades que precisa la educación en la actualidad y acercar de un modo más dinámico y divertido los contenidos que a priori por gustos o preferencias les es más complejo y dificultoso. Además, los alumnos se ven protagonistas de su propio aprendizaje y perciben al profesorado más como orientadores y guías, que como simples evaluadores.

Es por ello que esta programación docente para el curso de 2º de ESO hace uso de esta herramienta para explicar el contenido curricular, como así se muestra en la actividad de innovación.

Bibliografía

- Orden Edu/501/2021, de 16 de abril, por la que se aprueba el calendario escolar para el curso académico 2021- 2022 en los centros docentes que impartan enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León, y se delega en las direcciones provinciales de educación la competencia para la resolución de las solicitudes de su modificación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- 1105/2014, Real Decreto. Currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Madrid. 26 de diciembre de 2014. Consultado en: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-37-consolidado.pdf> el 02 de junio de 2022.
- Ana María Arévalo Vargas (2018). La evaluación continua como herramienta de aprendizaje para mejorar la comprensión lectora. Universidad libre Bogotá. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15695/La%20Evaluaci%C3%B3n%20continua%20como%20herramienta%20de%20aprendizaje%20para%20mejorar%20la%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20en%20los.pdf?sequence=1>
- Area Moreira, M., González González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados, *Educatio Siglo XXI*, núm. 33 (2015).
- Ayén, F. (2017) ¿Qué es la gamificación y el ABJ? publicado en *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (pp. 7-15).
- Cózar-Gutiérrez, R., Sáez-López, J.M. (2016) Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *Int J Educ Technol High Educ* 13, 2. DOI: [10.1186/s41239-016-0003-4](https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4).

- Cuenca López, J.M. (2006). La enseñanza de contenidos sociohistóricos patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación, VI Seminari Arqueologia i Ensenyament.
- EDU 362/2015, Orden. por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Madrid. 4 de mayo de 2015. Consultado en <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/orden-edu-362-2015-4-mayo> establece-curriculo-regula-implan el 02 de junio de 2022. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Gallo, J.P (2017). Presencia del cómic en las bibliotecas universitarias españolas BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentación, 38. <https://doi.org/10.1344/BiD2017.38.7>
- Gómez Mendoza, M.A. (2005) La Transposición didáctica. Historia de un concepto. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. 1 (1), 83-115
- Ibarra, N., & Ballester, J (2020). El cómic en la formación de lectores: del descubrimiento de la lectura a la alfabetización. En G De La Maya, & M. López-Pérez, (Coords). *Del multiculturalismo a los mundos distópicos. Temas actuales de la didáctica de la lengua y la literatura* (pp. 195-205). Marcial Pons. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1grb9vr.15>
- Parente D, (2016) Gamificación de las Aulas. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86262017000200123&script=sci_arttext
- Parente, D (2016) Gamificación en la educación. Gamificación en las aulas.
- Prats Cuevas, J. (2010) En defensa de la historia como materia educativa. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y Literatura*, nº 9, 00 8-18.
- Prats, J (2016) Combates por la historia en la educación. Enseñanza de las Ciencias Sociales nº 15
- RODRÍGUEZ, F y SANTIAGO, R. (2015). Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula, Barcelona. Digital text. 5-19 pp
- Sobrino López, D. (2012). Experiencia didáctica con TIC en el área de Geografía e Historia, *Aulas del siglo XXI: retos educativos* editado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (pp. 200-264).
- Valverde, J (2010) Aprendizaje de la historia y simulación educativa.

- Valverde, J (2017) Enfoque sociológico del uso del b-learning en la educación digital del docente universitario.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S1390-86262017000200123&script=sci_arttext
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa. Madrid, 9 de diciembre de 2013. Consultado en <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf> 02 de junio de 2022.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

ANEXO I: JUEGO TRIVIAL RENACIMIENTO



Tarjetas de preguntas Fuente: Imagen propia.



Fichas del juego. Fuente: Imagen propia.



Tablero del juego. Fuente: Imagen propia.

ANEXO II PREGUNTAS

TABÚ (rojo)

- NOBLEZA (rey, privilegiados)
- BANCA (banquero y préstamo)
- REVOLUCIÓN FRANCESA (Francia y guerra)
- COMERCIANTE (ruta y mercado)
- ÉJERCITO (soldados y merenarios)
- MENDIGOS (caridad y no privilegiados)
- ROTACIÓN TRIRNAL (barbecho y agricultura)
- GREMIO (artesanos y comercinates)
- CLERO (iglesia y privilegiados)
- FERNANDO II DE ARAGÓN (Rey católico y Isabel I de Castilla)
- ESPECIAS (ruta comercial y Las Indias)
- EXPLORACIONES (nuevos productos y rutas comerciales)

TEST (amarillo)

- En la Edad Media se produce un:
 - a) Descenso de la población
 - b) Aumento de la población**
 - c) Descenso de las muertes.

- La Edad Moderna finaliza en:
 - a) 1978
 - b) 1897
 - c) 1789**

- La pintura de Flandes procede de:
 - a) Italia
 - b) Países Bajos**
 - c) Alemania

- Con la conquista de Constantinopla comienza:
 - a) La Edad Media
 - b) La Edad Moderna**
 - c) El Imperio Romano

- La arquitectura renacentista se caracteriza por ser:
 - a) Compleja
 - b) Proporcional**
 - c) Asimétrica

- La Edad Moderna comienza en:
 - a) 1453**
 - b) 1530

- c) 1534
- La Edad Moderna es un periodo de:
 - a) Decadencia económica
 - b) Prosperidad económica**
 - c) Riqueza
- Las “letras de cambio” son...
 - a) Una nueva forma de pago**
 - b) Un libro
 - c) Una canción
- En la Edad Moderna se impulsa la actividad comercial gracias a...
 - a) La creación de bancos
 - b) Nuevas rutas comerciales**
 - c) La creación de mercados
- El antropocentrismo es una corriente que coloca al...
 - a) Rey como centro
 - b) Al clero como centro del universo
 - c) Al ser humano como centro**
- En el Renacimiento se comienza a escribir las obras en...
 - a) Inglés
 - b) Latín
 - c) Lenguas vernáculas**
- Con la Revolución Francesa finaliza...
 - a) La Edad Moderna**
 - b) La Edad Antigua
 - c) La Edad Medieval

PREGUNTAS CON TIEMPO (azul)

- ¿Qué tipología de arquitectura aumenta su importancia en el Renacimiento? LA ARQUITECTURA CIVIL
- El Quattrocento aparece en la ciudad de... FLORENCIA
- ¿En qué etapa del Renacimiento se abandona la armonía y la proporción? EN EL MANIERISMO.
- El Cinquecento aparece en la ciudad de... ROMA
- El Renacimiento se caracteriza por la recuperación de...LA CULTURA CLÁSICA (GRECIA Y ROMA)
- ¿Cómo se difunden las nuevas ideas en el Renacimiento? CON LA IMPRENTA
- ¿Quién desarrollo la Teoría Heliocéntrica? NICOLÁS COPÉRNICO
- ¿Cuándo se fortalece la Monarquía inglesa? TRAS LA GUERRA DE LAS DOS ROSAS.

- ¿Quiénes implantan el estado moderno en la monarquía hispánica? LOS REYES CATÓLICOS.
- ¿Quién invento la imprenta de tipos móviles? GUTENBERG
- ¿Cómo se llaman los libros que se publican entre 1455 y 1500? INCUNABLES

MÍMICA (morado)

- Isabel I de Castilla
- La Gioconda
- El matrimonio Arnolfini
- David de Miguel Ángel
- Andrés Vesalio
- Nicolás Copérnico
- Banquero
- Campesinado
- El jardín de las Delicias, El Bosco
- Punto de fuga
- Creación de Adán
- El nacimiento de Venus, Botticelli

DIBUJO (verde)

- Roma
- Casetones
- Mercenario
- Reyes Católicos
- Arco de medio punto
- Burguesía
- Imprenta de Gutenberg
- Clero
- Florencia
- Venus
- Leonardo da Vinci

INTRUSO (rosa)

- Los estamentos NO privilegiados de la sociedad son:
 - a) Los comerciantes
 - b) La nobleza**
 - c) El campesinado
- La monarquía francesa se fortalece tras:
 - a) La guerra de los cien años
 - b) La guerra de las Dos Rosas**
 - c) Tras su victoria
- Impulso actividad comercial por:
 - a) Nuevas rutas comerciales

- b) Creación de zocos**
 - c) Excedentes agrícolas

- Con los viajes de exploraciones llegan nuevos productos como:
 - a) La seda
 - b) El trigo**
 - c) Las especias

- Tres artistas del Cinquencento son:
 - a) Botticelli**
 - b) Da Vinci
 - c) Miguel Ángel

- Las monarquías del Estado Moderno tienen:
 - a) Ejército permanente
 - b) Ministros de justicia**
 - c) Embajadores reales

- En esta época Italia se encuentra dividida en...
 - a) Principados
 - b) Republicas
 - c) Distritos**

- Aumento de la producción agrícola por...
 - a) Mejora técnica
 - b) No hay innovación tecnológica
 - c) Nueva maquinaria**

- Los estamentos privilegiados de la sociedad son...
 - a) La burguesía**
 - b) La nobleza
 - c) El clero

- Se expande la sociedad artesanal por...
 - a) Los gremios
 - b) El sistema doméstico
 - c) Los eclesiásticos**

- Son tres técnicas pictóricas...
 - a) Tempera**
 - b) Óleo
 - c) Temple

4 rojo, amarillo, azul, morado, verde y rosa



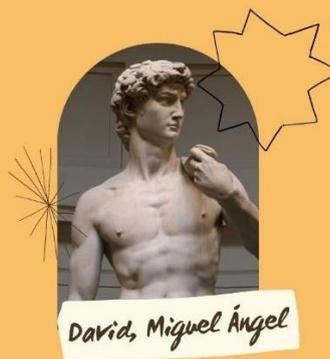
La Edad Moderna. Humanismo y Renacimiento

Departamento de
Geografía e Historia

IES Diego de Praves
Historia 2º ESO

La Edad Moderna. Humanismo y Renacimiento

1. La Edad Moderna
2. El Estado moderno
3. Cambios culturales
4. El Renacimiento en Italia
5. El Renacimiento en Europa



1. La Edad Moderna

La Edad Moderna comenzó en 1453 con la conquista de Constantinopla.

Finalizó con la Revolución Francesa en 1789.

Años atrás se venían produciendo cambios económicos, sociales, políticos y culturales.

Recuperación ciudades europeas.



Asedio y caída de Constantinopla, en 1453.

1. La Edad Moderna

S. XV

Renacimiento y exploraciones y descubrimientos.

S. XVI

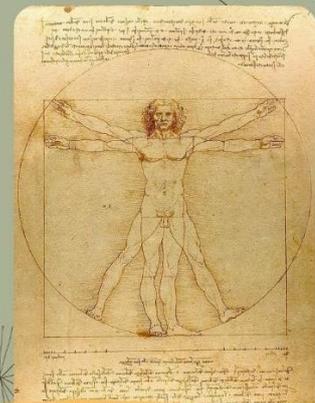
Hegemonía Hispánica.
Estallido Reforma Protestante.

S. XVII

Absolutismo monárquico
Inicio decadencia Imperio Hispánico
Barroco
Revolución científica

S. XVIII

Despotismo Ilustrado
Ilustración
Neoclasicismo



Hombre de Vitrubio, Da Vinci

1. La Edad Moderna

Prosperidad económica

Transformaciones económicas

1. **Aumento de la producción agrícola.** (NO hay innovación tecnológica y rotación trienal de nuevas tierras con barbecho).



2. **Impulso de la actividad comercial.** (Excedentes agrícolas y desarrollo de nuevas rutas comerciales).



3. **Expansión actividad artesanal.** (Importancia de los gremios y surge el sistema doméstico).



1. La Edad Moderna

Transformaciones económicas

4. **Con los viajes de exploraciones llegada de nuevos productos** como: especias, metales preciosos, seda..

5. **Surge el capitalismo comercial.** (Se extiende la circulación de moneda, la banca, las sociedades de comerciantes...)

6. **Desarrollo de la banca.**

- Préstamos
- Nuevas formas de pago (Letras de cambio).



*El cambista y su mujer,
Ghentin Massys*

1. La Edad Moderna

Cambios demográficos

Transformaciones sociales

Aumento de la población

- Mejora de las cosechas.
- Desaparición de la peste.
- Paz relativa.

Crecimiento de las ciudades (portuarias o rutas comerciales).

	EDAD MEDIA	EDAD MODERNA
Privilegiados	Nobleza Clero	Nobleza Clero
No privilegiados	Pueblo llano	Burguesía <ul style="list-style-type: none"> • Alta burguesía (comerciantes, banqueros) • Baja burguesía Campesinado Mendigos y vagabundos

Actividad 1

The image shows a Kahoot! quiz interface. On the left is the Kahoot! logo. On the right, the quiz title is 'Transformaciones Edad Moderna'. Below the title, it says 'Created by: guadalpepp3' and 'Language: Español'. There are statistics for 'Plays: 2' and 'Pages: 3' on the left, and 'Shares: 0' and 'Favorites: 0' on the right. A purple 'Play' button is at the bottom.

[kahoot](https://www.kahoot.it)

2. El Estado Moderno

Nuevo modelo de organización política, donde las monarquías feudales se transforman en monarquías autoritarias.

Reyes más poderosos

- Aumentar riqueza
- Recaudación impuestos.

Reforma instituciones existentes, y crear otras nuevas.

Objetivos

- Controlar el poder de la nobleza.
- Mantener una posición fuerte frente a otros reinos.
- Administrar con eficacia los recursos del reino.



Isabel I de Castilla y
Fernando II de Aragón.

2. El Estado Moderno

Instrumentos del poder monárquico

1. Unificación del territorio. (Guerras y alianzas matrimoniales).
2. Mejoran la administración.
3. Centralización del poder.
4. Ejército permanente. (Mercenarios)
5. Relaciones internacionales. (Embajadores reales).



2. El Estado Moderno

Monarquías más poderosas.

Europa Occidental

Monarquía hispánica: Unión de Castilla y Aragón con los Reyes Católicos.

Monarquía portuguesa: pionera exploración nuevas rutas comerciales.

Monarquía francesa: Fortalece tras la Guerra de los Cien Años.

Monarquía inglesa: Fortalece tras la Guerra de las Dos Rosas (1455- 1487)

La Europa de los pequeños estados

El Sacro Imperio Romano Germánico: Formado por multitud de reinos y territorios independientes del centro de Europa. Los emperadores no consiguen unificarlo.

Italia: dividida en principados y republicas. (Venecia, Florencia, Estados Pontificios, Nápoles).

2. El Estado Moderno

Monarquías más poderosas.

Europa Oriental

La Monarquía rusa: se extiende con la conquista de Iván III el Grande (S. XV) e Iván el Terrible (S.XVI). Adoptan el ttulo de zar o emperador.

Imperio otomano (turco): se expande durante el siglo XV. Conquista Constantinopla en 1453. Siglo XVI se expande por Europa (Balcanes y Hungría) y África.



Actividad 2



3. Cambios culturales

Filosofía humanista

El humanismo surge en Italia.

Se caracteriza por:

1. Recuperación cultura clásica.
2. Antropocentrismo
3. Optimismo y creatividad
4. Deseo de aprender
5. Espíritu crítico. (Razón, investigación y experimentación).
6. Uso lenguas vernáculas.

Cambios en el mundo del:

- Pensamiento
- Ciencia

Difusión por medio de la Imprenta.



La Imprenta

3. Cambios culturales

Tres corrientes

La diversidad del humanismo

La corriente literaria o filosófica. (Traducir, estudiar y comentar los textos clásicos).

La corriente religiosa.

- Erasmo de Rotterdam **Elogio de la locura** (Critica costumbres de la época).
- Tomás Moro **Utopía** (Propone un sistema político ideal en el que prevalece la justicia y la equidad).

La corriente científica.

- Nicolás Copérnico
- Andrés Vesalio

3. Cambios culturales

Ciencia y nuevas ideas



Inventión de la imprenta de tipos móviles por Gutenberg (1455).



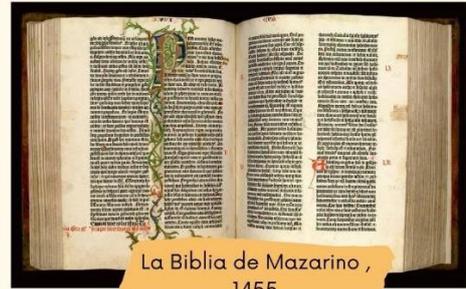
Andrés Vesalio (Renovó práctica de la Medicina).



Nicolás Copérnico (Teoría Heliocéntrica)

3. Cambios culturales

La Imprenta de Gutenberg



La Biblia de Mazarino ,
1455

Libros publicados por este método hasta 1500 son denominados Incunables

Actividad 3

Sopa de letras y texto para completar

Renacimiento

U	Z	V	C	O	P	E	R	N	I	C	O	I	U
W	X	L	C	N	U	L	T	D	H	S	X	N	Y
W	V	G	X	C	O	F	C	G	U	T	U	V	L
K	I	H	F	J	A	H	W	U	M	N	N	E	R
I	M	P	R	E	N	T	A	T	A	D	I	S	S
Y	H	I	D	A	U	A	V	E	N	N	V	T	S
H	R	T	J	E	Q	N	J	N	I	X	E	I	R
L	P	A	R	C	P	S	C	B	S	L	R	G	H
P	Y	L	A	D	M	S	Z	E	M	D	S	A	F
Q	M	I	Z	V	O	C	G	R	O	J	I	C	K
S	D	A	O	U	E	F	G	G	W	Y	D	I	U
P	K	A	N	X	A	C	P	G	N	O	A	O	W
O	P	T	I	M	I	S	M	O	H	R	D	N	T
W	R	E	N	A	C	I	M	I	E	N	T	O	Y

educima.com

- COPÉRNICO
- HUMANISMO
- INVESTIGACION
- OPTIMISMO
- RENACIMIENTO
- GUTENBERG
- IMPRESA
- ITALIA
- RAZÓN
- UNIVERSIDAD

4. EL Renacimiento en Italia

Nuevo estilo artístico

Nace en los pequeños estados italianos.

Recuperación de la cultura clásica

- Llegada a Italia de sabios griegos, huyendo de Constantinopla.
- Abundancia de restos romanos
- Yacimientos arqueológicos.

Importancia del artista.

- Mecenas.
- Medici (Florencia), Papas (Roma)



El Nacimiento de Venus,
Sandro Botticelli

4. EL Renacimiento en Italia

Etapas del Renacimiento

Trecento o Prerenacimiento	Quattrocento	Cinquecento	Manierismo
S. XIV	S. XV	S.XVI	Se inicia en 1530 en Italia
Giotto	Brunelleschi Donatello Botticelli	Leonardo Da Vinci Miguel Ángel Tiziano	Tintoretto Juan de Bolonia
Primeros elementos renacentistas	Aparece en FLORENCIA las innovaciones del Renacimiento	ROMA se convierte en centro artístico.	Se abandona la armonía y la proporción.

4. El Renacimiento en Italia

Arquitectura

Elementos procedentes del arte griego y romano

Arcos de medio punto



Iglesia San Andrés de Mantua,
Alberti

Búsqueda de la armonía, la proporción y la sencillez.

Material de construcción: la piedra

Cubiertas planas o abovedadas con cañón y cúpulas

Techos con casetones

Columnas con ordenes clásicos griegos y romanos.



4. El Renacimiento en Italia

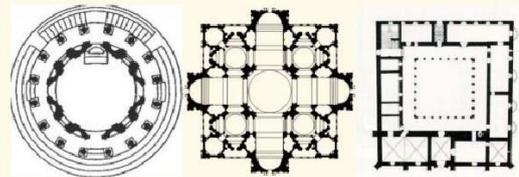
Arquitectura



Iglesia Santa María de la Novella,
Alberti

Decoración geométrica y volutas.

Tipos de planta: circular, de cruz griega, cuadrada.



Arquitectos Renacentistas:

Bramante

Miguel Ángel

Brunelleschi

Alberti

4. El Renacimiento en Italia

Arquitectura

Aumenta la importancia de la arquitectura civil



Palacio de los Medici. Riccardi



Ayuntamiento Montepulciano



Teatro olimpico Andrea Palladio



Hospital de los inocentes, Brunelleschi



Biblioteca laurenciana de Miguel Ángel

4. El Renacimiento en Italia

Escultura



Ghiberti, Puertas del paraíso



Donatello, David

Temas principales:

- Religiosos
- Retratos
- Mitológicos

- Como protagonista el Ser Humano.
- Búsqueda de la belleza ideal
- Equilibrio y proporción
- Bulto redondo
- Rostro muestra serenidad

Siglo XV

Siglo XVI

Ghiberti

Miguel Ángel

Donatello



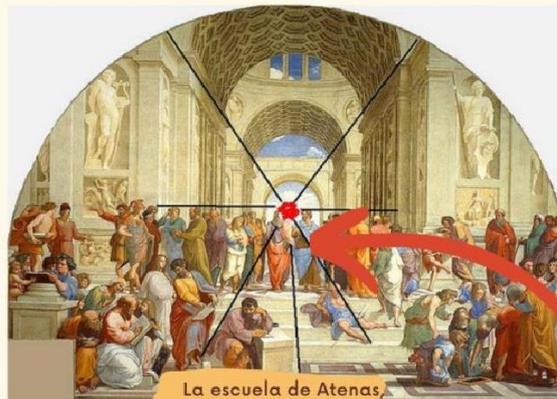
Miguel Ángel, David

Actividad 4

Kahoot

4. El Renacimiento en Italia

Pintura



La escuela de Atenas
Rafael

- Como protagonista el Ser Humano.
- Búsqueda de la belleza ideal
- Equilibrio y proporción
- Técnicas: fresco, temple y **óleo**
- Perspectiva lineal
- Importancia del volumen y luz.
- Composición geométrica.

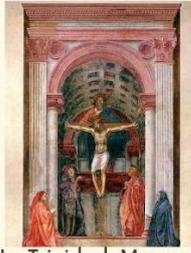
Temas principales:

- Mitológicos
- Retratos
- Paisajes
- Vida cotidiana

Punto de fuga

4. El Renacimiento en Italia

Pintura



La Trinidad, Masaccio



El Nacimiento de Venus, Botticelli

Siglo XV

Masaccio

Botticelli

Siglo XVI

Miguel Ángel

Da Vinci

Rafael



Creación de Adán, Miguel Ángel



La Gioconda, Da Vinci

5. El Renacimiento en Europa



- Reyes y reinas europeos compran obras de arte italianas.
- Artistas viajan a Italia.

Francia	Alemania	Países Bajos (Flandes) en Gante y Brujas
Arquitectura	Pintura	Pintura
Construcción de grandes castillos	Destaca Alberto Durero	Técnica al óleo
Ejemplo: Chambord	Grabador y dibujante	Van Eyck Roger Van der Weyden El Bosco

5. El Renacimiento en Europa

Algunos ejemplos de
pintura flamenca...

El Jardín de las Delicias, El Bosco



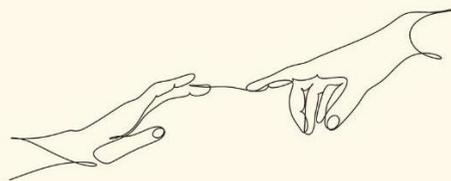
El matrimonio Arnolfini,
Roger Van der Weyden



El Cordero Místico, Van Eyck



Gracias por vuestra atención



ANEXO IV VÍDEO EDPuzzle

guadalupe gonzalez



PREGUNTA DE OPCIÓN MÚLTIPLE

¿Cuándo surgieron los Estados Modernos?

- Siglos XV y XVI
- Siglos XVI y XVII
- Siglos XIV y XV

Volver a ver

Omitir

Enviar

ANEXO FICHA

Renacimiento

U	Z	V	C	O	P	É	R	N	I	C	O	I	U
W	X	L	C	N	U	L	T	D	H	S	X	N	Y
W	V	G	X	C	O	F	C	G	U	T	U	V	L
K	I	H	F	J	A	H	W	U	M	N	N	E	R
I	M	P	R	E	N	T	A	T	A	D	I	S	S
Y	H	I	D	A	U	A	V	E	N	N	V	T	S
H	R	T	J	E	Q	N	J	N	I	X	E	I	R
L	P	A	R	C	P	S	C	B	S	L	R	G	H
P	Y	L	A	D	M	S	Z	E	M	D	S	A	F
Q	M	I	Z	V	O	C	G	R	O	J	I	C	K
S	D	A	Ó	U	E	F	G	G	W	Y	D	I	U
P	K	A	N	X	A	C	P	G	N	O	A	Ó	W
O	P	T	I	M	I	S	M	O	H	R	D	N	T
W	R	E	N	A	C	I	M	I	E	N	T	O	Y

educima.com

COPÉRNICO	GUTENBERG
HUMANISMO	IMPRESA
INVESTIGACIÓN	ITALIA
OPTIMISMO	RAZÓN
RENACIMIENTO	UNIVERSIDAD

Palabras para completar los espacios

mentalidad	Antigüedad	humano	clásica	intelectual	ser	literarias
	Italia	Dios	XV	razón		

El humanismo

En el siglo _____ surgió en _____ un movimiento intelectual, denominado Humanismo, que supuso un notable cambio de _____ respecto de la época medieval. Como movimiento sus rasgos básicos fueron:

La _____ se tomó como modelo. Las obras filosóficas, _____, científicas y artísticas grecolatinas se estudiaron, se difundieron y se adoptaron como modelo de libertad y de creación _____.

El _____ se colocó como centro del mundo (antropocentrismo), en contraposición al mundo medieval, donde _____ era el centro de todas las cosas (teocentrismo). Los humanistas exaltaron valores humanos como la libertad y la _____.