



---

**Universidad de Valladolid**

## **Facultad de Filosofía y Letras**

**Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas  
Especialidad de Geografía e Historia**

### ***La Prehistoria en una programación para 1º de ESO con metodología activa.***

**Alba Moral Casado**

**Tutor/a: María Mercedes de la Calle Carracedo**

**Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales, Sociales y de la Matemática**

**Curso: 2022-2023**

## **Resumen**

El presente trabajo muestra una programación anual del curso 1º ESO cuyo situación de aprendizaje se centra en la etapa prehistórica. Esta programación, siguiendo el enfoque competencial, presenta, no solo un conjunto de actividades y contenidos, sino que usando una metodología activa hace que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje de manera que su motivación a la hora de aprender no decaiga. Entre las metodologías activas que presenta se encuentra la gamificación, el ABP (Aprendizaje Basado en Proyecto) o la Flipped Classroom junto con el aprendizaje cooperativo.

Para el desarrollo de la situación de aprendizaje también se ha apostado por una metodología que provoque en los alumnos el deseo de conocer la etapa prehistórica sin que les resulte aburrida utilizando herramientas digitales como Educaplay, Padlet o Kahoot que les ayudaran a asentar los conocimientos de esta etapa para que resulte en un aprendizaje significativo.

## **Palabras clave**

Metodología activa, Prehistoria, Programación, Competencias

## **Abstract**

This work shows an annual programme for the 1st ESO course whose learning situation focuses on the prehistoric period. This programme, following the competence approach, presents not only a set of activities and contents, but also, using an active methodology, makes the students the protagonists of their own learning so that their motivation to learn does not wane. Among the active methodologies presented are gamification, PBL (Project Based Learning) or the Flipped Classroom together with cooperative learning.

For the development of the learning situation we have also opted for a methodology that provokes in the students the desire to learn about the prehistoric period without being boring, using digital tools such as Educaplay, Padlet or Kahoot that will help them to consolidate the knowledge of this period so that it results in meaningful learning.

## **Keywords**

Active Methodology, Prehistory, Programming, Competences

# Índice

<b>I. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>II. Programación didáctica .....</b>	<b>4</b>
<b>1. Introducción: conceptualización y características de la materia. ....</b>	<b>4</b>
<b>2. Secuencia y temporalización de unidades de programación .....</b>	<b>7</b>
<b>3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación .....</b>	<b>9</b>
<b>4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia .....</b>	<b>25</b>
<b>5. Metodología didáctica.....</b>	<b>25</b>
<b>6. Recursos didácticos de desarrollo curricular .....</b>	<b>27</b>
<b>7. Actividades extraescolares y complementarias .....</b>	<b>30</b>
<b>8. Medidas de atención a la diversidad (DUA) .....</b>	<b>30</b>
<b>9. Medidas que promueven el hábito de la lectura .....</b>	<b>32</b>
<b>10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.....</b>	<b>34</b>
<b>11. Procedimiento de la evaluación de la programación didáctica .....</b>	<b>36</b>
<b>III. Desarrollo de la unidad didáctica.....</b>	<b>37</b>
<b>1. Presentación.....</b>	<b>37</b>
<b>2. Fundamentación curricular .....</b>	<b>38</b>
<b>1. Desarrollo de las sesiones .....</b>	<b>49</b>
<b>3. Metodología y recursos .....</b>	<b>53</b>
<b>5. Evaluación del alumnado .....</b>	<b>58</b>
<b>IV. Conclusiones .....</b>	<b>65</b>
<b>V. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>66</b>
<b>VI. Anexos .....</b>	<b>68</b>

## **I. Introducción**

El presente trabajo conforma una programación didáctica completa del curso 1ºESO en la materia de Geografía e Historia. En esta se tratan temas de la Geografía física como el relieve de los continentes o el clima y de la Historia como la Prehistoria y la Edad Antigua. En este caso, el trabajo tiene como objetivo desarrollar una situación de aprendizaje centrada en la Prehistoria con metodología activa en la que los alumnos son los protagonistas.

Las partes que conforman este trabajo se centran en la conceptualización de la materia, la secuenciación de la programación anual, el desarrollo de esta en situaciones de aprendizaje con sus respectivas actividades, los contenidos de carácter transversal que se van a trabajar, la metodología didáctica, los recursos didácticos, las actividades extraescolares y complementarias, las medidas de atención a la diversidad, las medidas que promueven el hábito de la lectura mediante una serie de libros y textos y por último las estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje junto con el procedimiento de la evaluación didáctica. Se concreta una Unidad sobre el tema de la Prehistoria en la que estas partes aparecen centradas en el desarrollo de este tema utilizando metodologías como la gamificación, el aprendizaje colaborativo online o el uso de Podcast para el aprendizaje de esta unidad.

## **II. Programación didáctica**

### **1. Introducción: conceptualización y características de la materia.**

Programación didáctica referente a la materia de Geografía e Historia de 1º ESO durante todo un curso escolar. Esta programación se hace en base a las siguientes leyes: la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, 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 y el DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

La importancia de la materia de Geografía e Historia en esta etapa radica en su utilidad para ayudar a los alumnos a conocer y entender el planeta en el que viven y comprender los distintos procesos geográficos e históricos que han llevado a crear un mundo multicultural que ha configurado el pensamiento y desarrollo de las sociedades actuales.

El contexto socioeconómico del alumnado y sus familias es bastante diverso, al igual que su procedencia. Las principales dificultades de los alumnos asociadas al aprendizaje de la Ciencias Sociales provienen de su desinterés hacia la materia por considerarla poco relevante para su futuro. En concreto encuentran la historia aburrida y la vinculan a métodos pasivos, poco atractivos y motivadores. Además creen que es una disciplina no científica que se limita a explicar los hechos relevantes del pasado (Jiménez Torregrosa, 2013). Desde esta perspectiva el reto radica en ofrecer propuestas que estimulen al alumnado siguiendo una metodología activa que promueva el aprendizaje participativo e inclusivo para aportar dinamismo, profundidad y una mayor comprensión de los contenidos históricos (Jiménez Torregrosa, 2013). En cuanto a las dificultades de la geografía, la asignatura es vista como una ciencia memorística y poco útil e interesante, cuyos objetivos son aprender a localizar y reconocer lugares y accidentes geográficos y a conocer las características de los diversos territorios (De la Calle, 2013). Por ello, es necesario trabajar la motivación en estas materias y transformar la visión para contribuir a que se perciban como útiles utilizando una metodología alejada de métodos de escucha pasiva.

La formación en esta materia pretende aumentar la adquisición de competencias necesarias, técnicas y profesionales para poder acceder a diferentes actividades profesionales.

Esta materia contribuye al logro de los objetivos de etapa en la siguiente medida:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ
Grado de contribución al logro de objetivos	**	***	***	*	***	*	**	***	*	**	*	**			

Figura 1. Objetivos de etapa

Gracias a las actividades desarrolladas en la programación, la contribución al desarrollo de los objetivos marcados con tres asteriscos es fundamental para el desarrollo del alumno ya que llegará a desarrollar estos cuatro objetivos de manera satisfactoria que son los siguientes:

1. b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

2. c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
3. e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
4. h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

Igualmente, contribuye al desarrollo competencial del alumnado, de la siguiente medida:

	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial	***	*		***	***	**	*	**

Figura 2. Desarrollo competencial del alumnado

En el presente cuadro se aprecian las ocho competencias clave que conforman el perfil de salida del alumnado:

1. CCL: Competencia en comunicación lingüística.
2. CP: Competencia plurilingüe.
3. STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
4. CD: Competencia digital.
5. CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
6. CC: Competencia ciudadana.
7. CE: Competencia emprendedora.
8. CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales.

En esta programación las que más se desarrollan son la competencia en comunicación lingüística, la competencia digital y la competencia personal, social y aprender a aprender. Estas tres competencias van muy unidas ya que en todas las situaciones de aprendizaje existe una actividad en la que deben trabajar estas tres competencias. La competencia en

comunicación lingüística se desarrolla tanto de manera oral como de manera escrita con el uso adecuado del vocabulario específico de la materia y el manejo de distintos tipos de textos. La competencia digital se trabaja principalmente para que el alumno sepa adecuar la información procedente de muy diversas fuentes con el fiabilidad y objetividad, además de utilizar los recursos a su alcance para presentar las actividades pertinentes de manera que sean accesibles a todo el mundo. Por último, la competencia personal, social y de aprender a aprender se incorpora en la realización de trabajos en grupo, trabajos de investigación en los que el alumno debe buscar sus estrategias de aprendizaje ayudado por el profesor y con la que se fomenta el deseo de indagar en el pasado para entender las situaciones del presente.

## **2. Secuencia y temporalización de unidades de programación**

En primer lugar, se ha tenido en cuenta el calendario escolar para el curso 2023-2024 a la hora de realizar las sesiones. Las sesiones se realizarían los martes, jueves y viernes de cada semana, con una sesión de 50 minutos de duración. Las Unidades Didácticas se dividen en 13 ya que según la ORDEN EDU/1866/2022, de 19 de diciembre de 2022, no se exige un número mínimo ni máximo de unidades:

1. Unidad 1: La tierra y su representación: mapas y coordenadas.
2. Unidad 2: El relieve terrestre: volcanes, fallas y su relación con las actividades humanas
3. Unidad 3: Los paisajes terrestres: ¿es posible conservarlos?
4. Unidad 4: El medio físico de los continentes.
5. Unidad 5: La hidrografía del planeta: un uso responsable.
6. Unidad 6: El desafío del cambio climático.
7. Unidad 7: Conservación del medio natural.
8. Unidad 8: La Prehistoria: la cuna de la humanidad.
9. Unidad 9: Las primeras civilizaciones: Mesopotamia.
10. Unidad 10: Las primeras civilizaciones: Egipto.
11. Unidad 11: La Antigua Grecia.
12. Unidad 12: Roma: monarquía, república e imperio.
13. Unidad 13: Hispania en la Antigüedad.

Durante la primera semana del curso se realiza la presentación de la asignatura enseñando el cronograma y se realizará una prueba de nivel. En él se puede apreciar una gama cromática con una leyenda en el que se explican las situaciones de aprendizaje que se van

a llevar a cabo durante todo el curso. Los cuadrados pintados en rojo representan los momentos en los que se van a llevar a cabo las clases; los cuadros pintados de morado son para la realización de los trabajos (explicados en el siguiente apartado) que no se realizarán en casa sino en las horas de clase; los cuadros amarillos son para las salidas didácticas que se realizan a lo largo del curso y que se centran en materias relacionadas con la asignatura; el cuadro azul indica la prueba que se realizará a aquellos que no superen la asignatura con éxito.

CRONOGRAMA CURSO 2023/2024																														
UNIDAD DIDÁCTICA	PRIMERA EVALUACIÓN												SEGUNDA EVALUACIÓN									TERCERA EVALUACIÓN								
	SEPTIEMBRE			OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO			FEBRERO			MARZO			ABRIL			MAYO			JUNIO
	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA	Nº SEMANA		
1. La Tierra y su representación: mapas y coordenadas																														
2. El relieve terrestre: volcanes, fallas y su relación con las actividades humanas																														
3. Los paisajes terrestres: ¿es posible conservarlos?																														
4. El medio físico de los continentes																														
5. La hidrografía del planeta: un uso responsable																														
6. El desafío del cambio climático																														
7. Conservación del medio natural																														
8. La Prehistoria: la cuna de la humanidad																														
9. Las primeras civilizaciones: Mesopotamia																														
10. Las primeras civilizaciones: Egipto																														
11. La Antigua Grecia																														
12. Roma: monarquía, república e imperio																														
13. Hispania en la Antigüedad																														

**LEYENDA**

- DÍAS NO LECTIVOS
- INICIO DEL CURSO
- FIN DEL CURSO
- EXCURSIONES
- TRABAJOS
- RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA



### 3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación

#### Unidad 1: La tierra y su representación: mapas y coordenadas

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
Bloque A. Sociedad del conocimiento. Introducción a los objetivos y estrategias de las Ciencias Sociales y al uso de sus procedimientos, términos y conceptos. Uso de plataformas digitales.	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)	Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información. Usa críticamente las fuentes de información.	En grupos de tres se buscan conceptos, objetivos y estrategias relacionados con las Ciencias Sociales y se suben a Padlet para que se pueda regresar a ellos ya que se utilizarán a lo largo de toda la programación didáctica. <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>
Ubicación espacial: representación del espacio, orientación y escalas. Utilización de recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).	3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.	3.3 Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3).	Ubica el espacio utilizando recursos digitales. Representa de manera fiable la información geográfica. Elabora representaciones gráficas de manera correcta.	En grupos de cinco personas, han de realizar una ruta, usando Google Earth, por la ciudad de Valladolid que comprenda un punto de salida, uno de llegada y paradas en varios sitios de interés geográfico e histórico. <a href="https://www.google.com/intl/es/earth/">https://www.google.com/intl/es/earth/</a>

**Unidad 2: El relieve terrestre: volcanes, fallas y su relación con las actividades humanas**

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque A. Componentes básicos y formas de relieve. [...] Las principales zonas bioclimáticas del mundo. Biodiversidad. Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre. Riqueza y valor del patrimonio natural. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.  Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.  Usa críticamente las fuentes de información.</p>	<p>Para dar respuesta a la pregunta: <i>¿Los desastres naturales afectan a los humanos por igual?</i> En parejas deben buscar noticias sobre desastres naturales (terremotos, incendios, erupciones volcánicas, ec.) y qué medidas de protección se desarrollaron antes para evitar pérdidas de seres vivos y después los seres vivos pudieron volver al lugar del desastre. Para finalizar, deberán incluir la información en un poster. Además de esa información, el poster incluirá alguna propuesta para, tras el desastre, contribuir a la recuperación de esas zonas de manera sostenible y teniendo en cuenta las necesidades de las zonas afectadas.  <a href="https://www.rtve.es/temas/catastrofes-naturales/7310/">https://www.rtve.es/temas/catastrofes-naturales/7310/</a>  <a href="https://www.exteriores.gob.es/Embajadas/managua/es/ViajarA/Paginas/Recomendaciones-en-caso-de-cat%C3%A1strofes-naturales-.aspx">https://www.exteriores.gob.es/Embajadas/managua/es/ViajarA/Paginas/Recomendaciones-en-caso-de-cat%C3%A1strofes-naturales-.aspx</a></p>
		<p>3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p>	
<p>Bloque C. Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</p>				

### Unidad 3. Los paisajes terrestres: ¿es posible conservarlos?

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque A.</p> <p>Las principales zonas bioclimáticas del mundo. Biodiversidad. Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre. Riqueza y valor del patrimonio natural. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad.</p> <p>Conservación y mejora del entorno local y global.</p> <p>Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.</p>	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, CD1, CC4, CE1).</p>	<p>Reconoce el concepto de paisaje. Comprende la relación existente entre el paisaje y su articulación como sistema complejo. Explica con claridad las interrelaciones existentes en el paisaje.</p>	<p>Utilizando la metodología de la Flipped Classroom o clase invertida, para la primera sesión deberán ver un vídeo y leer un artículo con antelación a la sesión de clase. Durante la sesión presencial se realizarán actividades orientadas a resolver problemas, compartir ideas, debatir, etc. Este modelo se mantendrá durante el resto de las sesiones en las que se trabajarán actividades relacionadas con tipos de paisajes concretos que los alumnos deberán haber trabajado en su casa antes.</p> <p><a href="https://concepto.de/paisaje-natural/">https://concepto.de/paisaje-natural/</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TEOmoR4atLI">https://www.youtube.com/watch?v=TEOmoR4atLI</a></p>

### Unidad 4. El medio físico de los continentes

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque A.</p> <p>Ubicación espacial: representación del espacio, orientación y escalas. Utilización de</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes</p>	<p>1.3 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante la puesta en valor de</p>	<p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p>	<p>Se divide en dos partes: La primera de manera individual han de desarrollar en la web Inkarnate un mapamundi de un mundo inventado</p>

<p>recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).</p> <p>Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.</p> <p>[...]Biodiversidad La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad. Conservación y mejora del entorno local y global</p>	<p>históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p> <p>3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible</p>	<p><i>conocimientos previos.</i></p> <p>3.3 Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3).</p>	<p>Utiliza los conocimientos previos para la elaboración de mapas.</p> <p>Usa críticamente la información para representar el espacio.</p> <p>Representa de manera adecuada la información geográfica.</p> <p>Es capaz de usar fuentes fiables.</p> <p>Entiende las diversas formas de representación cartográfica.</p>	<p>que recoja toda la información geográfica vista en las unidades anteriores. Deberán desarrollar un dossier en el que expliquen los aspectos físicos y políticos del mundo.</p> <p>La segunda parte consiste en comparar un mapa real con su mapa inventado para que se fijen en los errores, las diferencias y similitudes y escriban un pequeño texto sobre ello.</p> <p><a href="https://inkarnate.com/">https://inkarnate.com/</a></p> <p><a href="https://atlas-escolar.maps.arcgis.com/home/index.html">https://atlas-escolar.maps.arcgis.com/home/index.html</a></p> <p><a href="http://www.ign.es/iberpix/visor">http://www.ign.es/iberpix/visor</a></p>
	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).</p>	<p>Identifica los elementos del paisaje y su relación con la actividad humana.</p> <p>Explica las interrelaciones existentes entre el paisaje y la actividad humana.</p> <p>Comprende las transformaciones de los ecosistemas</p>	

## Unidad 5. Las hidrografía del planeta: un uso responsable

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B. [...]Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos</p> <p>Bloque C. Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</p>	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.</p>	<p>4.2. <i>Conocer las aguas del planeta desde una perspectiva sistémica e integradora, a través de su uso, identificando sus principales elementos, las interrelaciones existentes y sus problemas.</i></p>	<p>Entiende los puntos principales del uso de las aguas.</p> <p>Comprende su problemática actual.</p> <p>Asume la interrelación de las aguas del planeta tanto entre ellas como con los humanos.</p>	<p>Se proyectará en clase un documental sobre la importancia de mantener las aguas del planeta limpias y otro sobre la manera en la que afecta la sequía a los seres vivos del planeta. Han de hacer un resumen y añadir soluciones a los dos casos presentados.</p> <p><a href="https://www.rtve.es/play/videos/el-escarabajo-verde/escarabajo-verde-sopa-plastico-1-parte/1873548/">https://www.rtve.es/play/videos/el-escarabajo-verde/escarabajo-verde-sopa-plastico-1-parte/1873548/</a></p> <p><a href="https://www.arte.tv/es/videos/099776-000-A/sequia-en-europa/">https://www.arte.tv/es/videos/099776-000-A/sequia-en-europa/</a></p>
<p>Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas [...]</p>	<p>2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.</p>	<p>2..2. <i>Comprender los problemas geográficos que están presentes en la sociedad actual y ofrecer soluciones argumentadas y críticas que ayuden a solventarlos (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3).</i></p>	<p>Comprende el cambio climático con atención al uso de las aguas.</p> <p>Argumenta los problemas geográficos de manera crítica.</p> <p>Explica el impacto de las actividades humanas en una escala local y global.</p>	<p>Por grupos de seis personas deben leer uno de los cuatro artículos y realizar una pequeña exposición oral en clase que de paso a un debate centrado en el uso de las aguas y el cambio climático. De esta manera, se introduce la siguiente unidad relacionada con el cambio climático t la conservación del medio natural.</p> <p><a href="https://www.un.org/es/climatechange/science/climate-issues/water#:~:text=El%20cambio%20clim%C3%A1tico%20afecta%20al,agua%20(ONU%2DAgua).">https://www.un.org/es/climatechange/science/climate-issues/water#:~:text=El%20cambio%20clim%C3%A1tico%20afecta%20al,agua%20(ONU%2DAgua).</a></p> <p><a href="https://www.fundacionaquae.org/agua-">https://www.fundacionaquae.org/agua-</a></p>

				<a href="#">cambio-climatico-efectos/</a> <a href="https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/asi-afecta-el-cambio-climatico-al-agua-del-planeta_9947">https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/asi-afecta-el-cambio-climatico-al-agua-del-planeta_9947</a> <a href="https://www.eea.europa.eu/es/senales/senales-2018-el-agua-es-vida/articulos/el-cambio-climatico-y-el">https://www.eea.europa.eu/es/senales/senales-2018-el-agua-es-vida/articulos/el-cambio-climatico-y-el</a>
--	--	--	--	---

### Unidad 6 y 7. El desafío del cambio climático/ Conservación del medio natural

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
Bloque A. Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas. Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos. Riesgos y catástrofes climáticas en el presente, en el pasado y en el futuro. Vulnerabilidad, prevención y resiliencia de la población ante las catástrofes naturales y los efectos	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).	Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.  Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.  Usa críticamente las fuentes de información.	Tras la excursión a la planta de reciclaje y a uno de los parques de Valladolid que sirven como primera actividad del ABP que se va a desarrollar, su investigación se debe centrar alrededor de la pregunta: <i>¿Cómo afecta el cambio climático a la conservación del medio natural y qué puedes hacer tú para evitarlo?</i> Y mediante la realización de pequeñas

<p>del cambio climático.</p> <p>Bloque C.</p> <p>Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</p> <p>Alteridad: respeto y aceptación “del otro”.</p> <p>Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.</p> <p>Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.</p> <p>Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible. El espacio público.</p> <p>Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible. El espacio público.</p>	<p>3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2)</p> <p>3.3 Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3).</p>	<p>Adquiere conocimiento relevante a través de la investigación.</p> <p>Reconoce la mano humana detrás de la alteración de los ecosistemas.</p> <p>Busca modelos que contribuyan al desarrollo sostenible.</p> <p>Ubica el espacio utilizando recursos digitales.</p> <p>Representa de manera fiable la información geográfica.</p> <p>Elabora representaciones gráficas de manera correcta.</p>	<p> tareas como por ejemplo, la realización de climogramas de un mismo lugar con veinte años de diferencia en los que se reflejen el aumento de las temperaturas y la disminución de las precipitaciones como consecuencia del cambio climático. El producto final que se ha de conseguir es una webquest sobre los temas tratados que será publicada en las redes sociales y página web del centro, también en el centro cívico del barrio mediante un código QR que será esparcido por los parques de la ciudad.</p>
--	---	--	--	--

	<p>9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia nacional e internacional, reconociendo la contribución del Estado, sus instituciones y otras entidades sociales a la ciudadanía global, a la paz, a la cooperación internacional y al desarrollo sostenible, para promover la consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.</p>	<p>9.2. <i>Comprender mediante el cuidado del medio natural la sostenibilidad, la solidaridad y la promoción de un mundo más seguro.</i></p>	<p>Entiende la importancia del cuidado del medio natural.</p> <p>Ayuda a otros a comprender la importancia del medio natural.</p> <p>Valora la necesidad de vivir en un mundo más seguro climáticamente.</p>	
--	---	--	--	--

**Unidad 8. La Prehistoria: la cuna de la humanidad**

Se desarrolla en profundidad en el apartado III.



## Unidad 9. Las primeras civilizaciones: Mesopotamia

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p> <p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).</p> <p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.</p> <p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p> <p>Usa críticamente las fuentes de información.</p> <p>Sitúa los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos.</p> <p>Comprende el proceso geográfico e histórico llevado a cabo por esta civilización.</p> <p>Entiende el espacio y el tiempo en el que se desarrolla esta civilización.</p>	<p>De manera individual se debe redactar un relato sobre alguno de los aspectos vistos en clase (sociedad, leyes, dioses, etc.) de un mínimo de 600 y un máximo de 800 palabras. Posteriormente será subido al Padlet para que todos puedan leer los relatos de sus compañeros. Se redactará en el tiempo de clase.</p> <p><a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a></p>

### Unidad 10. Las primeras civilizaciones: Egipto

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural.</p> <p>Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p> <p>2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).</p> <p>2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3).</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.</p> <p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p> <p>Usa críticamente las fuentes de información.</p>	<p>En grupos de cuatro personas deberán escoger un aspecto de la vida de las mujeres (matrimonio, derechos, trabajo, maternidad, religión, etc.) y desarrollar una presentación en formato digital. También deben relacionarlo con la situación de la mujer en el mundo actual.</p> <p><a href="https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mujer-en-la-antigüedad-y-en-nuestros-dias-997457/html/e1d5ce8d-80bd-4274-a287-5f7d8b14adcb_2.html">https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mujer-en-la-antigüedad-y-en-nuestros-dias-997457/html/e1d5ce8d-80bd-4274-a287-5f7d8b14adcb_2.html</a></p>
<p>Bloque C.</p> <p>Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.</p>	<p>6. Comprender los procesos</p>		<p>Argumenta de forma crítica los problemas actuales presentes en la historia antigua.</p> <p>Indaga más allá de la información del libro de texto.</p> <p>Contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y respetuoso.</p>	

	<p>geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).</p>	<p>Reconoce que la sociedad es desigual en el pasado y en el presente. Encuentra información destacable sobre el papel de la mujer y por qué se ha silenciado. Valora las aportaciones de las mujeres tanto pasadas como presentes.</p>	
--	--	---	---	--

### Unidad 11. La Antigua Grecia

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).</p>	<p>Diferencia entre fuentes primarias y secundarias. Entiende el uso de las fuentes como pruebas históricas. Localiza las fuentes en contextos históricos.</p>	<p>Se leerá un texto en clase sobre las fuentes históricas y arqueológicas que se utilizan para conocer la Antigua Grecia y se realizará un pequeño resumen con los datos más importantes.  <a href="http://mitologiagrieeega.blogspot.com/2016/02/fuentes-literarias-y-arqueologicas.html">http://mitologiagrieeega.blogspot.com/2016/02/fuentes-literarias-y-arqueologicas.html</a></p>

<p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. [...] Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros.</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>Comprende todos los aspectos de la civilización griega. Entiende las aportaciones griegas que están presentes en el mundo actual. Comprende las desigualdades sociales.</p>	<p>De manera individual se debe entrar en Educaplay donde encontrarán varios juegos con preguntas relacionadas con Grecia que deberán resolver con lo visto en clase. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15350209-cuanto_sabes_de_grecia.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15350209-cuanto_sabes_de_grecia.html</a></p>
<p>[...] El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</p>	<p>7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de la identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).</p>	<p>Entiende que el patrimonio cultural fundamenta periodos históricos. Valora la necesidad de proteger y conservar el patrimonio además de entenderlo. Comprende el papel de la religión como desarrollo y recurso cultural de los pueblos.</p>	<p>En grupos de tres personas deben escoger uno de los videos sobre dioses griegos del canal de Youtube de PascuyRodri y realizar un poster en el que expliquen la historia del dios que ellos ha tocado, fuentes primarias y secundarias, actos del culto, reflejos materiales y relacionarla con pinturas y esculturas realizadas en otros periodos históricos. <a href="https://www.youtube.com/@destripan">https://www.youtube.com/@destripan</a> <a href="https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?ecidoc:p65_E36_p138_represents_concept@@@pm:conceptNode=http://museodelprado.es/items/concept_59">https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?ecidoc:p65_E36_p138_represents_concept@@@pm:conceptNode=http://museodelprado.es/items/concept_59</a></p>

--	--	--	--	--

**Unidad 12. Roma: monarquía, república e imperio**

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).</p>	<p>Diferencia entre fuentes primarias y secundarias.</p> <p>Entiende el uso de las fuentes como pruebas históricas.</p> <p>Localiza las fuentes en contextos históricos.</p>	<p>Se leerá un texto en clase sobre las fuentes históricas y arqueológicas que se utilizan para conocer la Antigua Roma y realizarán un pequeño resumen con los datos más importantes.</p> <p><a href="https://www.cervantesvirtual.com/obra/fuentes-literarias-griegas-y-romanas-referentes-a-las-explotaciones-mineras-de-la-hispania-romana-0/">https://www.cervantesvirtual.com/obra/fuentes-literarias-griegas-y-romanas-referentes-a-las-explotaciones-mineras-de-la-hispania-romana-0/</a></p>
<p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano en el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos [...]. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo.</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>Comprende todos los aspectos de la civilización romana.</p> <p>Entiende las aportaciones romanas que están presentes en el mundo actual.</p> <p>Comprende las desigualdades sociales.</p>	<p>De manera individual se debe entrar en Educaplay donde encontrarán varios juegos con preguntas relacionadas con Roma que deberán resolver con lo visto en clase.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1765056-lexico_historico_romano.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1765056-lexico_historico_romano.html</a></p>

	violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.			
[...] El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.	7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.	7.1 Relacionar las culturas y civilizaciones que se han desarrollado a lo largo de la historia antigua, con las diversas identidades colectivas que se han ido construyendo hasta la actualidad, reflexionando sobre los múltiples significados que adoptan y aportaciones de cada una de ellas a la cultura humana y universal. (CC1, CC2, CC3).	Comprende que las interrelaciones de las culturas y civilizaciones antiguas son aportaciones significativas a la cultura universal.  Entiende las múltiples significancias de las culturas que se desarrollaron bajo el Imperio Romano.  Identifica la religiosidad romana como aportación a la cultura universal.	Los alumnos serán separados por género y a cada grupo se les entrega una religión misterica (mitraísmo a las chicas y culto dionisiaco a los chicos) que vetaba el acceso al contrario. Deberán buscar información sobre esta, realizar un trabajo en el que expliquen sus orígenes, fuentes primarias y secundarias, base teológica, praxis ritual y reflejos materiales y posteriormente, recrear en clase el acto principal del culto.
Bloque C.  Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.  Dignidad humana y derechos universales. Convención sobre los derechos del Niño.	2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.	2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3).	Argumenta de forma crítica los problemas actuales presentes en la historia antigua.  Utiliza los conocimientos anteriores para fundamentar su argumento.  Contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y respetuoso	Los alumnos verán un corto documental sobre qué pensaban los romanos sobre las etnias que habitan en el Imperio y otro sobre el racismo en la actualidad. Posteriormente, habrá un debate. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=L_T34vTAB4_0">https://www.youtube.com/watch?v=L_T34vTAB4_0</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=K6HUeVjbWGE">https://www.youtube.com/watch?v=K6HUeVjbWGE</a>

### Unidad 13. Hispania en la Antigüedad

Contenidos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores del logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).</p>	<p>Diferencia entre fuentes primarias y secundarias.</p> <p>Entiende el uso de las fuentes como pruebas históricas.</p> <p>Localiza las fuentes en contextos históricos.</p>	<p>Se leerá un texto en clase sobre las fuentes históricas y arqueológicas que se utilizan para conocer Hispania y realizarán un pequeño resumen con los datos más importantes.</p> <p><a href="https://astures.es/fuentes-historicas-que-hablan-de-los-celtas-en-la-peninsula-iberica/">https://astures.es/fuentes-historicas-que-hablan-de-los-celtas-en-la-peninsula-iberica/</a></p>
<p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>Comprende los procesos políticos por los que Hispania ha pasado.</p> <p>Entiende las aportaciones hispanas al mundo romano en carácter religioso.</p> <p>Sitúa el desarrollo de Hispania tanto en su época romana como anteriores.</p>	<p>De manera individual debe entrar en Educaplay donde encontrarán varios juegos con preguntas relacionadas con Hispania que deberán resolver con lo visto en clase.</p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4479918-test-hispania-romana.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4479918-test-hispania-romana.html</a></p> <p><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2217261-hispania.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2217261-hispania.html</a></p>

<p>[...] España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria y Edad Antigua. La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. [...]</p>	<p>3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y el trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p>	<p>Comprende los fenómenos abordados. Adquiere el conocimiento más relevante de la historia antigua y actual de Hispania. Usa fuentes fiables para el desarrollo de la información.</p>	<p>Tras una explicación sobre lo que es la historia contrafactual, en grupos de cuatro personas deberán desarrollar 10 preguntas sobre un aspecto concreto (política, cultura, sociedad, leyes, etc.) de Hispania tanto de la época antigua como de la actual de manera que las preguntas relacionen las dos épocas. Por ejemplo: ¿Crees que si Roma no hubiera conquistado Hispania, España tendría provincias? Mediante un trivial se preguntará a los otros grupos. El grupo que más respuestas correctas dé elige un premio. <a href="https://trivialonline.es/">https://trivialonline.es/</a></p>
---	---	--	---	--



#### **4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia**

A lo largo de todo el curso se trabajarán una serie de competencias transversales que van a ser intrínsecas a los contenidos que se tratan en la asignatura según el Real Decreto 217/2022. Art. 6.5, por el que se establece el currículo del ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria. Atendiendo a la educación para la salud, la formación estética, y la formación para la sostenibilidad, el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad.

La comprensión lectora es tratada en las actividades de las Unidades 2, 11-13 mediante textos de lectura que luego han de resumir. La expresión oral se desarrolla en las Unidades 5, 10, 12, 13 debido a la presentación de los trabajos indicados. La expresión escrita es un contenido que se trabaja en todas las unidades y sobre todo en la Unidad 9 con la creación del relato. Relacionado con este contenido transversal se encuentra también la creatividad que está presente en todas las unidades al igual que la competencia digital y la comunicación audiovisual ya que la mayoría de los trabajos han de entregarse en este formato.

El respeto mutuo se trabaja durante todo el curso con énfasis en todas aquellas actividades que sean mediante trabajos en grupo. Las actividades de las Unidades 10 y 12 tratan la igualdad de género y la educación en valores. Esta también se ve reflejada en las Unidades 3, 4, 7 debido a las actividades que se realiza.

El espíritu crítico y científico, junto con el emprendimiento social y científico, se trabaja a lo largo de todo el curso y con especial importancia en las Unidades 4 y 7.

#### **5. Metodología didáctica**

Este currículo adopta un enfoque metodológico competencial, tomando en cuenta nuevas formas y estrategias metodológicas que se exigen en respuesta a la evolución de la sociedad global que busca cambiar los viejos paradigmas didácticos por métodos activos que potencien habilidades específicas del alumnado para que interprete la realidad (Apaolaza, D., Etxeberria, B. 2019). Además tal y como indica el DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, se apuesta porque el profesor no se limite a transmitir al alumnado una serie de conocimientos, sino que le provea de recursos personales, intelectuales y

unos valores que le integren en su contexto social para convertirle en ciudadano con los derechos y obligaciones que conlleva.

Los principios metodológicos que sustentan esta programación son diversos y han sido agrupados según su función. A continuación se muestran las seis metodologías que van a estar presentes en la programación:

1. Aprendizaje cooperativo (Presente en la mayoría de las unidades).
2. Flipped Classroom (Unidad 3)
3. ABP (Aprendizaje basado en proyectos) (Unidad 6 y 7)
4. Juegos de rol (Unidad 12)
5. Gamificación (Unidad 11, 12, 13)

A lo largo de toda la programación se desarrolla una metodología denominada Aprendizaje Cooperativo que se entiende como una forma de estructurar diferentes actividades formativas en las distintas áreas del currículo que propicie la interacción entre los participantes y en torno al trabajo en equipo. Además permite a los estudiantes actuar sobre su propio proceso de aprendizaje implicándose de manera más activa con la materia y sus compañeros. Otra de sus ventajas es que reduce el nivel de abandono de los estudios y promueve el aprendizaje autónomo y dirigido junto con la capacidad de razonar de forma crítica (Domingo, J. 2008).

La actividad de la unidad 3 se desarrolla con la metodología conocida como Flipped Classroom en la que los estudiantes adquieren los conocimientos teóricos por su cuenta a través de materiales tanto físicos como digitales y luego, realizan actividades prácticas en el aula con la ayuda del profesor. Las ventajas de utilizar esta metodología son que centran el enfoque educativo en el estudiante, mejora su participación en el aula y su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo. Además se adapta a sus necesidades individuales (Santillán-Aguirre, J.P. 2022).

La actividad de las unidades 6 y 7 se desarrolla con la metodología del ABP (Aprendizaje basado en proyectos) una metodología en la que los estudiantes adquieren y aplican habilidades trabajando en un proyecto a largo plazo que implica una investigación en profundidad sobre un tema o pregunta y que finaliza con un producto. Esta metodología contribuye al desarrollo de ciertas competencias totalmente integradas en el curriculum como son el estudio autónomo, trabajo en equipo, utilización de las TIC, gestión de la búsqueda de información, aprendizaje significativo, y, en definitiva, una metodología

clave en la preparación integral, crítica e investigadora del estudiante que además se concibe como el protagonista de la gestión de su aprendizaje (Ortuño Arregui, M. 2019).

La actividad de la unidad 12 relacionada con la religión se llevará a cabo mediante la metodología de un juego de rol ya que, como se apunta en Lucas et al. (2015), los juegos de rol son un instrumento didáctico potente que se adapta muy bien al enfoque actual en la que el alumnado es el centro del aprendizaje y toma un papel proactivo en este (Escapa García, M, et al. 2017). Joan Ortiz Castells defiende los juegos de rol como una vía lícita de aprendizaje y cita varios valores de los juegos de rol en contraposición a los de la institución educativa (Grande de Prado, M. Abella García, V. 2010). Así se consiguen tres objetivos de lo más deseables. El primero de ellos es situar a los alumnos en el centro del aprendizaje experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se desean aprender. El segundo es que permite recrear situaciones de la vida real (aunque este no sea el caso). Tercero es que actúa como una fuente de motivación para los participantes (Lucas, J. et al. 2017). Además repercuten en el desarrollo de numerosas competencias, imprescindibles en su proceso de formación como son el trabajo activo y cooperativo, el análisis, desarrollo y resolución de casos (Zumaquero Gil. L. 2018).

La metodología denominada gamificación está presente en las actividades de las unidades 11, 12, 13 que estimula el esfuerzo del alumnado, fomentan la interacción entre iguales, incrementan el interés por el aprendizaje, favorecen un control exhaustivo del nivel del alumnado de forma más rápida y, lo más importante, permiten alcanzar los objetivos del currículum a través del abordaje de la inclusión del alumnado ya que proporciona una experiencia lo más individualizada posible (Vidal Esteve, M.I. 2019).

## **6. Recursos didácticos de desarrollo curricular**

Para poder desarrollar esta programación correctamente, se necesitan una serie de recursos didácticos. El libro de texto estará presente tanto como apoyo a las explicaciones del profesor como material del que realizar ejercicios y del que extraer información. Las clases se desarrollarán en un aula estándar con pizarra digital que permitirá proyectar todo el contenido audiovisual, en caso de no tenerla se necesitaría un cañón proyector y un ordenador con conexión a internet para la visualización de los contenidos. Para finalizar, algunas de las actividades tendrán su desarrollo en el aula de informática.

A continuación se muestran los recursos por tipologías que se van a utilizar durante todo el curso académico junto con la unidad en la que se enmarcan:

- Recursos audiovisuales/ Filmográficos:
  - El escarabajo verde: Sopa de Plástico: <https://www.rtve.es/play/videos/el-escarabajo-verde/escarabajo-verde-sopa-plastico-1-parte/1873548/>  
(Unidad 5)
  - La sequía en Europa: <https://www.arte.tv/es/videos/099776-000-A/sequia-en-europa/> (Unidad 5)
  - El paisaje, definición, tipos y elementos: <https://www.youtube.com/watch?v=TEOmoR4atLI> (Unidad 3)
  - Destripando la historia: <https://www.youtube.com/@destripandolahistoria> (Unidad 11)
  - ¿Qué pensaban los romanos sobre las otras razas? [https://www.youtube.com/watch?v=LT34vTAb4\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=LT34vTAb4_0) (Unidad 12)
  - Raza, racismo y discriminación racial: <https://www.youtube.com/watch?v=K6HUeVjbWGE> (Unidad 12)
  
- Recursos hemerográficos
  - Catástrofes naturales: <https://www.rtve.es/temas/catastrofes-naturales/7310/> (Unidad 2)
  - Recomendaciones en caso de catástrofes naturales <https://www.exteriores.gob.es/Embajadas/managua/es/ViajarA/Paginas/Recomendaciones-en-caso-de-cat%C3%A1strofes-naturales-.aspx> (Unidad 2)
  - La mujer en la antigüedad y en nuestros días [https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mujer-en-la-antigüedad-y-en-nuestros-dias-997457/html/e1d5ce8d-80bd-4274-a287-5f7d8b14adcb\\_2.html](https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mujer-en-la-antigüedad-y-en-nuestros-dias-997457/html/e1d5ce8d-80bd-4274-a287-5f7d8b14adcb_2.html) (Unidad 10)
  - El cambio climático afecta al agua: [https://www.un.org/es/climatechange/science/climate-issues/water#:~:text=El%20cambio%20clim%C3%A1tico%20afecta%20al,agua%20\(ONU%2DAgua\).](https://www.un.org/es/climatechange/science/climate-issues/water#:~:text=El%20cambio%20clim%C3%A1tico%20afecta%20al,agua%20(ONU%2DAgua).) (Unidad 5)
  - Efectos del cambio climático sobre el agua <https://www.fundacionaquae.org/agua-cambio-climatico-efectos/> (Unidad 5)
  - Así afecta el cambio climático al agua:

- [https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/asi-afecta-el-cambio-climatico-al-agua-del-planeta\\_9947](https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/asi-afecta-el-cambio-climatico-al-agua-del-planeta_9947) (Unidad 5)
- El agua es vida: <https://www.eea.europa.eu/es/senales/senales-2018-el-agua-es-vida/articulos/el-cambio-climatico-y-el> (Unidad 5)
  - 
  - Recursos artísticos/ iconográficos:
    - Museo del Prado: [https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?ecidoc:p65\\_E36\\_p138\\_represents\\_concept@@@pm:conceptNode=http://museodelprado.es/items/concept\\_59](https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?ecidoc:p65_E36_p138_represents_concept@@@pm:conceptNode=http://museodelprado.es/items/concept_59) (Unidad 11)
  - Recursos literarios:
    - Fuentes literarias y arqueológicas: <http://mitologiagrieeega.blogspot.com/2016/02/fuentes-literarias-y-arqueologicas.html> (Unidad 11)
    - Fuentes literarias griegas y romanas: <https://www.cervantesvirtual.com/obra/fuentes-literarias-griegas-y-romanas-referentes-a-las-explotaciones-mineras-de-la-hispania-romana-0/> (Unidad 12)
    - Fuentes históricas que hablan de los celtas en la Península Ibérica: <https://astures.es/fuentes-historicas-que-hablan-de-los-celtas-en-la-peninsula-iberica/> (Unidad 13)
  - Recursos Digitales:
    - Google Earth: <https://www.google.com/intl/es/earth/> (Unidad 1)
    - Padlet: <https://padlet.com/> (Unidad 1, 9)
    - Educaplay: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15350209-cuanto\\_sabes\\_de\\_grecia.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/15350209-cuanto_sabes_de_grecia.html) / [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1765056-lexico\\_historico\\_romano.htm](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1765056-lexico_historico_romano.htm) / [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4479918-test\\_hispania\\_romana.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4479918-test_hispania_romana.html) / <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2217261-hispania.html> (Unidades 11, 12, 13)
    - Trivial Online: <https://trivialonline.es/> (Unidad 13)
    - Atlas Escolar <https://atlas-escolar.maps.arcgis.com/home/index.html> (Unidad 4)
    - IGN: <http://www.ign.es/iberpix/visor> (Unidad 4)
    - Inkarnate: <https://inkarnate.com/> (Unidad 4)

## **7. Actividades extraescolares y complementarias**

Durante el desarrollo del curso, se programarán varias actividades extraescolares acorde al ritmo del alumnado y las necesidades de este. Estas se definen y regulan en el Decreto 7/2017, de 1 de junio, por el que se normalizan las actividades escolares complementarias y las actividades extraescolares en la Comunidad de Castilla y León.

Muchas de las actividades previamente planificadas consistirán en salidas didácticas relacionadas con lo que se esté estudiando en clase. Se han programado tres. Las dos primeras se realizarán en la segunda semana de enero. Se conocerá el Centro de Tratamiento de Residuos de Valladolid para concienciar a los alumnos sobre el reciclaje y como afecta este al cambio climático. Posteriormente se visitará uno de los parques de la ciudad de Valladolid con un guía experto acompañado de personal del ayuntamiento encargado de cuidar de los parques que explicarán la mejor manera de preservar estas zonas verdes y como les afecta el cambio climático. De esta manera, dará inicio el ABP que se va a realizar en las unidades 6 y 7. La tercera y última, es una excursión al Centro de Arqueología Experimental (CAREX), los yacimientos de Atapuerca y el Museo de la Evolución Humana en la cuarta semana de febrero para dar por terminada la unidad 8.

Además, se planifican algunas actividades complementarias (charlas, talleres, teatro etc.) que tendrán lugar durante la semana cultural del centro en las que será obligatorio participar.

## **8. Medidas de atención a la diversidad (DUA)**

Dentro de las medidas de atención a la diversidad, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece en una serie de intervenciones pedagógicas enfocadas al desarrollo de la personalidad, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades y la accesibilidad universal a la educación.

Las medidas de atención a la diversidad que se llevarán a cabo son las ordinarias o de carácter general con las que se intenta prevenir o compensar dificultades leves y las específicas dirigidas a dar una respuesta a necesidades especiales del alumnado tras un informe psicopedagógico previo.

Dentro de las medidas ordinarias se pueden destacar:

1. La temporalización: dentro de esta medida se podrá modificar el tiempo que el docente tiene previsto para el desarrollo de la tarea. También podrá acelerar o

- desacelerar la introducción de nuevos contenidos.
2. La metodología y las actividades: el profesor deberá establecer diferentes niveles de ayuda en el aula. También debe establecer otros tipos de técnicas y procedimientos didácticos teniendo en cuenta en todo momento las dificultades. Las actividades tienen que tener un grado de dificultad diferente en función del nivel del alumnado. El objetivo es favorecer el trabajo en equipo mediante determinadas actividades, talleres y proyectos; así como establecer vínculos con los alumnos, garantizando que se comprenda en todo momento la información que se imparte y ayudarles cuando sea necesario.
  3. Los materiales: ajustar los materiales escritos para favorecer la comprensión del alumnado. También se requiere una variedad de recursos didácticos, no solo el libro de texto.
  4. Agrupamientos: el docente puede probar diferentes tipos de grupos para sus alumnos, para conseguir el objetivo, el aprendizaje entre iguales.
  5. Evaluación: los criterios de evaluación y calificación tienen que estar claros desde el primer momento y el docente tiene que asegurarse de que a los alumnos les haya quedado clara la información. Se deben evaluar los diferentes tipos de contenidos, no sólo los conceptuales, en relación a las actividades realizadas y con procedimientos adecuados a esos contenidos; tener instrumentos de evaluación variados, como por ejemplo: las pruebas orales, escritas, trabajos grupales, individuales... Además, se deben controlar los tiempos de las actividades, añadiendo más a las actividades que así lo precisen y valorar determinadas partes de los ejercicios de evaluación en función de los 36 contenidos seleccionados. Por último, se debe darles a conocer los resultados de la evaluación o corrección, autocorrección, coevaluación...) adecuados a lo que han hecho, a lo que han aprendido y a cómo lo han aprendido.
  6. Objetivos y contenidos: se deben valorar ciertos objetivos sobre otros, teniendo en cuenta las capacidades del alumnado y prestando atención al desarrollo de las capacidades y adquisición de las diversas competencias básicas. Se deben tomar en cuenta la organización y secuenciación de los contenidos de forma distinta, otorgar más tiempo a la adquisición de determinados contenidos y respetar los ritmos y niveles de aprendizaje; así como utilizar diferentes estrategias para presentar los contenidos, no sólo los métodos expositivos. Por otra parte, se debe dar prioridad a unos núcleos de contenidos sobre otros por ejemplo a los

contenidos más funcionales que son necesarios para acceder a otros... y hacer planes de trabajo personalizados para que no todos los alumnos hagan los mismo ni con el mismo nivel de dificultad.

7. Se debe poner en práctica una serie de estrategias para:

- Mejorar los hábitos de trabajo.
- Mejorar la comprensión y retención de contenidos.
- Mejorar la autonomía personal y socialización.
- Mejorar la atención.
- Mejorar la conducta y las actitudes.
- Elevar la autoestima.
- Atender al alumnado con poco dominio de la lengua castellana.

### **9. Medidas que promueven el hábito de la lectura**

En referencia a la promoción del hábito de lectura, a parte de las lecturas incluidas en algunas de las actividades programadas dentro del tercer trimestre, se recomiendan varias relacionadas con la temática vista en el aula que colaboran con el Plan de Lectura del Centro ya que la mayoría de estos libros se pueden conseguir en la biblioteca del centro o en la del barrio. En esta asignatura se propone la lectura voluntaria de los libros junto con el relleno de una ficha de lectura que repercute en la nota final de cada trimestre. Para completar estas medidas, junto con el departamento de Lengua y Literatura se llevarán a cabo varias estrategias. La primera será realizar una salida didáctica organizada por el departamento de Lengua y Literatura a la feria del libro de la ciudad correspondiente en la que los alumnos disfruten de un cuentacuentos (que explique un relato relacionado con lo que se esté viendo en las dos asignaturas en ese momento) y después conocer los puestos de la feria y charlar con los librereros. La segunda sería motivarles para que se acercasen a la biblioteca del barrio a consultar las actividades que se realizan en esta además de que se sacasen el carné de la biblioteca para que pudieran disfrutar de todas las ventajas.

Listado de libros:

1. Cifuentes, Pedro (2022). *Prehistoria en la península ibérica*. Madrid, España: Desperta Ferro Ediciones.
2. El fisgón histórico (2022). *Como sobrevivir a la Prehistoria*. Barcelona, España: Edebe.
3. Auel, Jean M (2011). *El clan del oso cavernario*. Madrid, España: Maeva.



4. Martín Lerma, Ignacio (2022). *La prehistoria en la mochila: Diario de viaje de un neandertal*. Barcelona, España: Aguilar.
5. El fisgón histórico (2023). *Vivir en la Prehistoria*. Salamanca, España: Anaya.
6. Haine, Rosie (2022). *Somos animales humanos*. Barcelona, España: Ekare
7. Paver, Michelle (2022). *Hermano Lobo. Crónicas de la Prehistoria I*. Barcelona, España: Salamandra
8. Riordan, Rick (2014). *El ladrón del rayo. Percy Jackson y los dioses del Olimpo I*. Barcelona, España: Salamandra.
9. Martin, Jacques (2021) *Alix*. Madrid, España: Coeditum
10. Lawrence, Caroline (2021). *Ladrones en el foro. Misterios romanos I*. Barcelona, España: Salamandra.
11. Lalana, Fernando, Almárcegui, José María (2016). *La momia de Leningrado*. Madrid, España: Santillana.
12. Mizielinska, Aleksandra, Mizielinski, Daniel (2015). *Atlas del mundo: Un insólito viaje por las mil curiosidades y maravillas del mundo*. Madrid, España: Maeva.
13. Green, Angela (2020). *Tú puedes salvar el mundo: 38 héroes inspiradores y 12 retos para frenar el cambio climático*. Barcelona, España: Duomo.
14. Garcia Rojo, Patricia (2019). *El secreto de Olga*. Salamanca, España: Anaya.
15. Igotofsky, Rachel (2019). *Los asombrosos trabajos del planeta tierra*. Madrid, España: Nórdica.
16. Dorey, Martin, Wesson, Tim (2020). *Superhéroes contra el plástico*. Barcelona, España: Planeta.
17. Fernandez Paz, Agustín (2001). *En el corazón del bosque*. Salamanca, España: Anaya.
18. Caride, Ramon (2009). *Amenaza en la Antártida*. Salamanca, España: Anaya.

### **10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje**

En primer lugar, la evaluación inicial se llevará a cabo mediante una prueba para conocer los conocimientos previos de los alumnos durante la primera semana del curso. En segundo lugar, la evaluación de las competencias adquiridas mediante las actividades y pruebas escritas será continua y todo podrá ser recuperado en la prueba final del curso. Esta prueba final consistirá en una prueba escrita en la que se pondrán en valor todos aquellos conocimientos adquiridos a lo largo del curso. La asistencia a clase se controlará mediante una lista de asistencia.

El principal instrumento que se va a utilizar para las evaluaciones de los indicadores de logro, de las diversas unidades, serán las pruebas escritas que valdrán un 40%, algunas de estas serán autoevaluadas por los alumno para que adquieran capacidad crítica y juzguen su trabajo de manera transversal y posteriormente corregidas por el profesor. Se intercalarán exámenes de tipo test, orales y escritos. La participación en el aula y la actitud que se presente en el desarrollo de las clases serán evaluadas mediante una guía de observación que dará el 20% de la nota. Por último, las diversas actividades, presentadas a lo largo de las unidades, será mediante el empleo de rúbricas que constarán de cuatro niveles y dará el 40% de la nota:

	<b>Deficiente 1</b>	<b>Mejorable 2</b>	<b>Satisfactorio 3</b>	<b>Excelente 4</b>
<b>Presencia del currículo oficial: competencias, contenidos y criterio.</b>	Los contenidos geográficos o históricos seleccionados no están correctamente desarrollados ni con exactitud. No ha habido ni indagación ni investigación más allá del uso del libro de texto.	Algunos contenidos geográficos o históricos seleccionados están correctamente desarrollados con escasa exactitud. Ha habido poca indagación e investigación más allá del uso del libro de texto.	Parte de los contenidos geográficos o históricos seleccionados están desarrollados con exactitud. Ha habido suficiente indagación e investigación más allá del uso del libro de texto.	Los contenidos geográficos o históricos seleccionados están correctamente desarrollados, con exactitud y rigor histórico. Además, ha habido indagación y labor de investigación más allá del uso del libro de texto.
<b>Tratamiento del lenguaje: corrección y precisión.</b>	El lenguaje es inadecuado y no está correctamente expresado ni cohesionado. No utiliza un vocabulario rico y relacionado con el tema a desarrollar.	El lenguaje es adecuado pero no está correctamente expresado ni cohesionado. Utiliza escasamente un vocabulario rico y relacionado con el tema a desarrollar.	El lenguaje es adecuado y está correctamente expresado y cohesionado en algunos puntos.  Utiliza un vocabulario rico y relacionado con el tema solo en algunos puntos.	El lenguaje es adecuado y está correctamente expresado y cohesionado. Además, utiliza un vocabulario rico y relacionado con el tema a desarrollar.
<b>Presentación formal del trabajo: apariencia y estructura interna.</b>	El diseño no es realista ni estético ni la estructura de este permite diferenciar las ideas y conceptos más importantes con respecto a otros de segundo orden.	El diseño es estético pero no realista, y la estructura de este no permite diferenciar las ideas y conceptos más importantes con respecto a otros de segundo orden.	El diseño es estético y realista en algunos puntos, y la estructura permite diferenciar las ideas y conceptos más importantes con respecto a los de segundo orden en algunos puntos.	El diseño final del periódico es realista y estético, y la estructura de este permite diferenciar las ideas y conceptos más importantes con respecto a otros de segundo orden.
<b>Difusión de los aprendizajes adquiridos: capacidad para comunicar, interpelar e implicar a los/las compañeros/as en la exposición en clase.</b>	No participa activamente en el desarrollo del proyecto ni asesora a aquellos compañeros que están un poco más rezagados en la redacción de este.	Escasa participación en el desarrollo del proyecto y poca interacción con aquellos compañeros que están un poco más rezagados en la redacción de este.	Participa en el desarrollo del proyecto y asesora en algunos momentos a aquellos compañeros que están más rezagados en la redacción de este.	Participa activamente en el desarrollo del proyecto, y asesora a aquellos compañeros que están un poco más rezagados en la redacción de este.

### **11. Procedimiento de la evaluación de la programación didáctica**

La evaluación de la programación didáctica se llevará a cabo a través de la creación de una encuesta en la que se valorarán los indicadores docentes en base a cuatro niveles siendo el primero totalmente insatisfecho, el segundo algo insatisfecho, el tercero algo satisfecho y el cuarto totalmente satisfecho:

- 1. Totalmente insatisfecho:** no se corresponden los resultados esperados con las actividades planteadas e impartidas en clase.
- 2. Algo insatisfecho:** los resultados no son los esperados pero se observa una leve mejoría en las actividades planteadas e impartidas en clase.
- 3. Algo satisfecho:** los resultados son los esperados en las actividades planteadas e impartidas en clase.
- 4. Totalmente satisfecho:** los resultados han sido mejores de lo esperado en las actividades planteadas e impartidas en clase.

En las preguntas de la encuesta se tratan diversos aspectos en los que se tiene en cuenta los resultados de la evaluación del curso, la adecuación de los materiales y recursos didácticos, la distribución de los espacios y tiempos a todos los métodos didácticos utilizados; así como la mejora del clima de aula y de centro. También se deja una caja de comentarios para que se puedan pulir las carencias que pueda haber experimentado el alumnado durante el proceso de desarrollo de la programación. Por último, los resultados de la encuesta reflejarán el nivel de éxito general de la misma de la que no solo se tendrá en cuenta la percepción del alumnado sino también la del docente.

### III. Desarrollo de la unidad didáctica

#### 1. Presentación

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Título:</b> ¿Es la Prehistoria tan aburrida como dicen? Descúbrelo en esta unidad	
<b>Contextualización:</b> Con esta unidad temporal se pretende saciar la curiosidad que posee el alumnado sobre la Prehistoria con métodos, recursos y herramientas que motiven su aprendizaje y descubran la relación entre el nacimiento de la humanidad junto con la cultura, la religión, la sociedad y economía actuales con lo que se pretende que realicen un teatro, durante la semana cultural del centro, en el que expliquen este periodo de manera divertida.	
<b>Trimestre:</b> Segundo	<b>Número de sesiones:</b> 10

## 2. Fundamentación curricular

<b>Fundamentación curricular</b>				
<b>Sesión 1</b>				
<b>Contenidos</b>	<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación y descriptores</b>	<b>Indicadores de logro</b>	<b>Actividades</b>
<p>Bloque B. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.</p> <p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p> <p>Usa críticamente las fuentes de información.</p>	<p>Tipos de fuentes para el estudio de la Historia y la Prehistoria: se explica la diferencias entre fuente primaria y secundaria, la diferencia entre los términos historia y Prehistoria, se ven dos vídeos sobre arqueología y luego se realiza un trabajo en casa sobre un tipo de arqueología.</p>

		1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	Diferencia entre fuentes primarias y secundarias.  Entiende el uso de las fuentes como pruebas históricas.  Localiza las fuentes en contextos históricos.	
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	<i>1.3. Conocer y comprender el paso del tiempo y los acontecimientos más relevantes de la Prehistoria y la Edad Antigua, pudiendo representarlos en cualquier formato.</i>	Comprende el paso del tiempo tanto presente como pasado.  Representa los acontecimientos más relevantes de forma completa.  Prioriza la información más relevante de aquella que no lo es.	El paso del tiempo: crea un eje cronológico sobre ti, un miembro de tu familia y de la Prehistoria.
<b>Sesión 2<sup>1</sup></b>				
Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. [...]	3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la	3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos	Identifica los retos de la humanidad.  Comprende la evolución de la etapa prehistórica. Entiende las causas y consecuencias de la evolución de la humanidad.	La Prehistoria: se ven dos vídeos y se juega online para demostrar que han estado atentos.

<sup>1</sup> No se incluye en esta tabla la actividad denominada “¿Cuánto sabes sobre la Prehistoria?” ya que no es una actividad evaluable dado que busca saber el conocimiento previo de los alumnos sobre la materia. Tampoco se incluirá en la tabla de evaluación.

	actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.	plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1)		
<b>Sesión 3</b>				
Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. [...] La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.	7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.	7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	Interpreta el patrimonio histórico asociado a la Industria Lítica.  Señala las aportaciones de la Industria Lítica a nivel internacional.  Identifica los Modos de la Industria Lítica y sus correspondientes periodos como los fundamentos de identidad propia.  Entiende la evolución de la Industria Lítica como proceso evolutivo.	La industria lítica: se escucha una explicación del profesor y luego, se juega a un juego.
			Interpreta el patrimonio histórico asociado a la Industria Ósea.  Señala las aportaciones de la Industria Ósea a nivel internacional.	La industria ósea: se escucha una explicación del profesor y luego, se juega a un juego



	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2)</p>	<p>Identifica el inicio de las desigualdades sociales.</p> <p>Comprende la importancia de las desigualdades sociales para la construcción de la sociedad.</p>	
<p><b>Sesión 4</b></p>				

<p>Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. [...] El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. [...] Formación de oligarquías. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. [...]</p> <p>Bloque C. Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.</p> <p>Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)</p>	<p>Comprende la existencia de unas creencias que serían el motor de la tribu.</p> <p>Identifica estas creencias como parte del desarrollo cultural en la Prehistoria.</p> <p>Analiza estas creencias y ve similitudes con culturas actuales.</p>	<p>Las creencias: se simula una cueva en clase y se explican las creencias prehistóricas.</p>
	<p>5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.</p>	<p>5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado. (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)</p>	<p>Identifica el modelo de gobierno en la tribu.</p> <p>Analiza los mecanismos que regulan la convivencia en la tribu.</p> <p>Comprende que las creencias han estado vinculadas al ejercicio del poder desde sus primeras representaciones.</p>	<p>La organización política: se realiza un debate con un supuesto relacionado con el tema.</p>

		5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y anteriores a la época contemporánea, en las que se lograron establecer sistemas políticos que favorecieron el ejercicio de derechos y libertades de los individuos y de la colectividad, considerándolas como antecedentes de las posteriores conquistas democráticas y referentes históricos de las libertades actuales. (CCL1, CCL5, CC1, CC2).	Señala el sistema político establecido en la Prehistoria.  Comprende los derechos y libertades de los individuos y de la colectividad.  Explica las experiencias históricas que han llevado a establecer sistemas políticos.	
<b>Sesión 5</b>				
[...] Neolítico. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).	Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.  Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.  Usa críticamente las fuentes de información.	La revolución del Neolítico: mediante una clase magistral se explica este tema y después se realiza un kahoot para comprobar que han entendido el tema.

<p>económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.</p> <p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos [...]</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p> <p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2)</p>	<p>Sitúa geográficamente el lugar en el que dio comienzo el Neolítico.</p> <p>Comprende las razones que llevaron a la revolución neolítica.</p> <p>Entiende los avances técnicos como aportaciones relevantes a la cultura universal.</p> <p>Identifica el inicio de las desigualdades sociales.</p> <p>Comprende el cambio producido y sus consecuencias.</p> <p>Explica el cambio en el papel de la mujer.</p>	
<b>Sesión 6</b>				
<p>[...]</p> <p>Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el</p>	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.</p> <p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p>	<p>La edad de los metales: realización de un podcast explicando un apartado de la edad de los metales.</p>

<p>poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social [...]</p>		<p>tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<p>Usa críticamente las fuentes de información.</p>
	<p>3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible</p>	<p>3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).</p>	<p>Identifica el cambio de paradigma producido en esta época.</p> <p>Explica las causas y consecuencias de este cambio relacionándolas con problemas actuales.</p> <p>Comprende los desafíos sufridos en esta época.</p>
	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad</p>	<p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2)</p>	<p>Identifica el inicio de las desigualdades sociales.</p> <p>Comprende el cambio producido y sus consecuencias.</p> <p>Explica el cambio en el papel de la mujer.</p>

Sesión 7				
<p>Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria [...]</p> <p>La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León.</p>	<p>7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).</p>	<p>Valora el patrimonio artístico como fundamento de identidad.</p> <p>Comprende que se ha de proteger para su conservación.</p> <p>Identifica las principales causas de su deterioro.</p>	<p>El arte en la Prehistoria: ven dos vídeos y realizan un juego.</p>
	<p>9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia nacional e internacional, reconociendo la contribución del Estado, sus instituciones y otras entidades sociales a la ciudadanía global, a la paz, a la cooperación internacional y al desarrollo sostenible, para promover la consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.</p>	<p>9.3. <i>Identificar e interpretar la conexión de la Península ibérica con los grandes procesos históricos de la etapa prehistórica, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus restos materiales a lo largo de la historia.</i> (CCL2, CC1, CC2, CCEC1).</p>	<p>Comprende las aportaciones de la Península Ibérica en materia de patrimonio artístico.</p> <p>Valora este patrimonio de manera global.</p> <p>Interpreta la importancia de la Península Ibérica en materia de patrimonio artístico.</p>	
	<p>1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y</p>	<p>Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.</p> <p>Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.</p>	<p>Pinta un cuadro Prehistórico: utilizando los conocimientos sobre arte rupestres pintan su propio arte siguiendo la temática.</p>

	adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)	Usa críticamente las fuentes de información.	
<b>Sesión 8</b>				
Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. [...] El proceso de romanización. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León.	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)	Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.  Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.  Usa críticamente las fuentes de información.	La Prehistoria en la Península Ibérica: tras una charla deben resumir esta y subirlo a una plataforma digital.
	9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia nacional e internacional, reconociendo la contribución del Estado, sus instituciones y otras entidades sociales a la ciudadanía global, a la paz, a la cooperación internacional y al desarrollo sostenible, para promover la consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.	<i>9.3. Identificar e interpretar la conexión de la Península ibérica con los grandes procesos históricos de la etapa prehistórica, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus restos materiales a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCECI).</i>	Interpreta la importancia de la Península Ibérica en materia de restos prehistóricos.  Identifica la conexión de la Península Ibérica con los grandes procesos históricos de la etapa prehistórica.  Comprende la importancia de las tribus asentadas para su posterior papel en la etapa antigua.	
	1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas,	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el	Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.	Noticias Prehistóricas: deben buscar dos noticias sobre descubrimientos arqueológicos y hacer un pequeño resumen que luego suben a una plataforma digital.

	para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)	Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.  Usa críticamente las fuentes de información.	
<b>Sesión 10:</b> Salida didáctica a Atapuerca				
<b>Contenidos de carácter transversal</b>				
El respeto mutuo. La cooperación entre iguales. La expresión oral y escrita.  La comprensión lectora.  La formación estética. La creatividad.				
<b>Aprendizaje interdisciplinar:</b>				
Historia del arte Plástica				
<b>Atención a las diferencias individuales</b>				
Dentro de las medidas de atención a la diversidad, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece en una serie de intervenciones pedagógicas enfocadas al desarrollo de la personalidad, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades y la accesibilidad universal a la educación. Las medidas de atención a la diversidad que se llevarán a cabo son las ordinarias o de carácter general con las que se intenta prevenir o compensar dificultades leves y las específicas dirigidas a dar una respuesta a necesidades especiales del alumnado tras un informe psicopedagógico previo.				



## 1. Desarrollo de las sesiones

<b>Sesión 1</b>	
<b>Actividad 1:</b> Tipos de fuentes para el estudio de la Historia y la Prehistoria	<b>Duración:</b> 30 minutos más trabajo en casa.
Explicación: <b>En clase</b> En esta sesión previa a comenzar a explicar la etapa prehistórica, se realiza una explicación sobre la diferencia entre los términos Historia y Prehistoria y cuáles son las fuentes tanto materiales como literarias clasificando cada una de ellas en su tipología correspondiente (primaria o secundaria) con las que se estudian estos dos términos. Al introducir a los alumnos en la Prehistoria se prestaría más atención a las fuentes materiales en concreto a la disciplina de la arqueología. Para ello se utilizarían los dos siguientes vídeos de la Fundación PALAQ: <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué es la Arqueología? ¿Qué hace una Arqueólogo? ¿Cuántas subdisciplinas existen? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=K7_aHUKjWn8&amp;list=PLDD1s9G8ycZkirya9gmUWyYUVvF5JAw3G&amp;index=6">https://www.youtube.com/watch?v=K7_aHUKjWn8&amp;list=PLDD1s9G8ycZkirya9gmUWyYUVvF5JAw3G&amp;index=6</a></li><li>2. ¿Cuándo nació la Arqueología? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qm5DsZthvxM&amp;list=PLDD1s9G8ycZkirya9gmUWyYUVvF5JAw3G&amp;index=9">https://www.youtube.com/watch?v=Qm5DsZthvxM&amp;list=PLDD1s9G8ycZkirya9gmUWyYUVvF5JAw3G&amp;index=9</a></li></ol> Los alumnos tendrían una hoja con varias preguntas que deberían responder tras el visionado de los vídeos y posteriormente, las respuestas serían leídas en alto para corregirlas de forma conjunta. Una vez finalizada esta parte de la actividad, el profesor explicaría el consiguiente trabajo. <b>En casa</b> En parejas los alumnos deben elegir de una lista proporcionada por el profesor un tipo de arqueología (Arqueología de Género, Arqueología bíblica., Arqueología experimental, Etnoarqueología, Zoo arqueología, Arqueología espacial, Arqueología industrial, Arqueología subacuática, Arqueología de la basura, Arqueología contextual, Arqueología holística, Arqueología Queer) y desarrollar un escrito de mínimo 600 palabras y máximo 800 palabras en el que expliquen estos 5 puntos: <ol style="list-style-type: none"><li>1. En qué consiste.</li><li>2. Personajes relevantes.</li><li>3. Hitos.</li><li>4. Visión actual.</li><li>5. Desarrolla una actividad relacionada con lo que has tratado.</li></ol> Una vez que tuvieran el Word hecho deberían subirlo a la plataforma Padlet ( <a href="https://es.padlet.com/">https://es.padlet.com/</a> ). Deberán comentar y evaluar los de sus compañeros.	
<b>Actividad 2:</b> El paso del tiempo	<b>Duración:</b> 20 minutos más trabajo en casa
Explicación: <b>En clase y en casa</b> Lo primero que han de hacer es crear un eje cronológico de su vida y de los acontecimientos que han vivido. Luego eligen a un familiar mayor que ellos para trazar el eje cronológico de su vida mediante una entrevista para que les hablen de varios aspectos de su vida. Posteriormente, deben traer objetos antiguos de casa y explicar la época a la que pertenecen y para qué sirven. Por último, han de realizar el eje cronológico de la Prehistoria y explicar este de manera muy sencilla.	

<b>Sesión 2</b>	
<b>Actividad 1:</b> ¿Cuánto sabes sobre la Prehistoria?	<b>Duración:</b> 15 minutos
Mediante la utilización de la web Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/es-ES">https://www.mentimeter.com/es-ES</a> ), la cual crea bancos de palabras, se pretende que los alumnos escriban dos palabras, utilizando sus teléfonos móviles, que ellos consideren que están relacionadas con la Prehistoria. Estas palabras aparecerán en la pantalla digital y aquellas que más veces se repitan serán la más grandes. El docente explica cuáles de estas palabras están relacionadas con el tema y cuáles no. La intención es comprobar cuánto conocen sobre la Prehistoria para poder comenzar la explicación desde ese punto.	

<b>Actividad 2:</b> La Prehistoria	<b>Duración:</b> 35 minutos
<p><b>Explicación:</b>  <b>En un aula con ordenadores</b>  Mediante el visionado de los siguientes vídeos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La Prehistoria en 6 minutos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM">https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM</a></li> <li>2. La Prehistoria (paleolítico, neolítico y edad de los metales)   resumen en 6 minutos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BN6vpDv_ccw">https://www.youtube.com/watch?v=BN6vpDv_ccw</a></li> </ol> <p>Se pretende que los alumnos recojan en su cuaderno todo aquello que puedan captar para los juegos que deben realizar a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14110367-prehistoria.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14110367-prehistoria.html</a></li> <li>2. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14110712-prehistoria_2.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14110712-prehistoria_2.html</a></li> </ol> <p>Tras esto el profesor resolverá las dudas que hayan surgido tras la actividad ayudado del libro de texto para que los alumnos localicen con mayor facilidad la información.</p> <p>Se completará esta sesión con una visita virtual al Museo Arqueológico Nacional: <a href="https://www.manvirtual.es/#/intro">https://www.manvirtual.es/#/intro</a></p>	

<b>Sesión 3</b>	
<b>Actividad 1:</b> La industria lítica	<b>Duración:</b> 25 minutos
<p><b>Explicación:</b>  <b>En un aula con ordenadores</b>  Mediante una presentación realizado por el docente sobre la Industria Lítica, los alumnos deben prestar atención a esta y utilizar esa información que han recogido en el posterior juego de relacionar la columna de la izquierda con la de la derecha con los materiales vistos en clase:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14196454-industria_litica.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14196454-industria_litica.html</a></li> </ol>	
<b>Actividad 2:</b> La industria ósea	<b>Duración:</b> 25 minutos
<p><b>Explicación:</b>  <b>En un aula con ordenadores</b>  Mediante una presentación realizado por el docente sobre la Industria ósea, los alumnos deben prestar atención a esta y utilizar esa información que han recogido en el posterior juego relacionar la columna de la izquierda con la de la derecha con los materiales vistos en clase:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14245910-industria_osea.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14245910-industria_osea.html</a></li> </ol> <p>Se completará esta sesión con una visita virtual al Museo Arqueológico Nacional: <a href="https://www.manvirtual.es/#/intro">https://www.manvirtual.es/#/intro</a></p>	

<b>Sesión 4</b>	
<b>Actividad 1:</b> Las creencias	<b>Duración:</b> 20 minutos
<p><b>Explicación:</b>  <b>En clase</b>  Mediante la utilización de velas y de un simulador de fuego, la clase se convierte en una cueva. El profesor, vestido con una capa, la cara pintada de negro y rojo, con un colgante de conchas y un asta de corzo en la mano, se convierte en el chamán/ líder espiritual de los alumnos que fingen ser una tribu nómada. Estos están sentados en círculo y escuchan al docente hablar sobre las creencias durante algunos minutos. Después deberán responder a un cuestionario corto.</p>	
<b>Actividad 2:</b> La organización política	<b>Duración:</b> 30 minutos
<p><b>Explicación:</b>  En clase  El profesor les explica a los alumnos que los investigadores creen que las decisiones que afectaban a la tribu eran tomadas por todos los participantes. Por ello les plantea la siguiente situación: el líder espiritual les asegura que los espíritus le han hablado y que le han dicho que se acerca una tribu que ha sufrido una</p>	

desgracia y se han quedado sin lugar para vivir y casi sin recursos. Entre todos deben llegar a un acuerdo sobre si ayudan a esta tribu o no. Deben argumentar su decisión teniendo en cuenta la época en la que se encuentran.

### Sesión 5

**Actividad 1:** La revolución del Neolítico | **Duración:** 50 minutos más trabajo en casa

#### Explicación:

##### En clase

Mediante una clase magistral sobre el neolítico el profesor explica a sus alumnos esta etapa prehistórica y contesta a las preguntas que vayan surgiendo a medida que avance la clase. Los últimos 15-20 minutos son para realizar el siguiente Kahoot para que demuestren que han estado atentos. <https://create.kahoot.it/details/3be13fc3-db90-41e8-b240-50457bac7517>

##### En casa

Deben responder, utilizando el libro de texto, a las preguntas que se plantean en el apartado “Claves para estudiar” junto con otra serie de preguntas (busca el significado de la palabra “revolución” y añade dos ejemplos de otras épocas históricas; investiga sobre por qué las desigualdades sociales y el sedentarismo parecen estar unidos; busca un ejemplo de aldea neolítica y comenta sus características más básicas; explica por qué el Neolítico se desarrolla antes en Oriente Medio; busca un artículo que hable sobre la pintura y las mujeres neolíticas; investiga si existe algún tipo de violencia entre tribus durante el Neolítico.) entregadas por el profesor que deben responder investigando más allá del libro. Se entregará en la sesión previa al examen.

### Sesión 6

**Actividad 1:** La edad de los metales | **Duración:** 50 minutos más trabajo en casa

#### Explicación:

En grupos de cuatro personas han de escoger un apartado de la Edad de los Metales proporcionado por el profesor (Descubrimiento, uso y primeras herramientas del cobre, Descubrimiento, uso y primeras herramientas del bronce, Descubrimiento, uso y primeras herramientas del hierro, Avances técnicos y comercio, Desigualdades sociales: énfasis en el papel de la mujer, Megalitismo). Buscarán la información en el libro de texto, páginas webs, fragmentos de ensayos y realizar un podcast de 12 minutos de duración hablando sobre el tema que han escogido. Para ello utilizaran cualquiera de las aplicaciones que aparecen en este artículo: <https://www.lavanguardia.com/andro4all/aplicaciones/las-mejores-aplicaciones-para-grabar-un-podcast-en-casa>

Se utilizará una sesión en clase y posteriormente, se irán entregando pequeños avances sobre el Podcast a través del aula virtual.

### Sesión 7

**Actividad 1:** El arte en la Prehistoria | **Duración:** 20 minutos

#### Explicación:

##### En un aula con ordenadores

Mediante la utilización de dos vídeos explicativos sobre el arte en la Prehistoria (Cantábrico, Levantino y Megalitos):

1. Arte Prehistórico: [https://www.youtube.com/watch?v=ib\\_PSRED3yc](https://www.youtube.com/watch?v=ib_PSRED3yc)
2. El arte en la Prehistoria para niños: <https://www.youtube.com/watch?v=mQLLsQenzak>

Se pretende que los alumnos recojan en su cuaderno toda la información que puedan recopilar para utilizarla en el juego.

1. [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14123040-arte\\_prehistoria.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14123040-arte_prehistoria.html)

Después se procede a explicar aquellas partes que no hayan quedado claras y necesiten una mayor ampliación.

**Actividad 2:** Pinta un cuadro prehistórico | **Duración:** 30 minutos

**Explicación:**

Con ayuda del departamento de Plástica y utilizando parte de una de sus horas, se debe realizar en una cartulina tamaño folio un dibujo de los tipos de arte vistos con anterioridad que será colgado en el centro cívico del barrio con una pequeña explicación.

**Sesión 8**

<b>Actividad 1:</b> La Prehistoria en la Península Ibérica	<b>Duración:</b> 50 minutos
--	-----------------------------

**Explicación:****En clase**

Para esta sesión, se ha contado con un experto en el tema que nos atañe y que vendrá al aula a hablar sobre tres yacimientos de Castilla y León (Atapuerca, El Castro de las Labradas y Las Cogotas) para que así los alumnos conozcan el valor que tiene este lugar en la prehistoria. Tras la charla los alumnos deberán redactar un resumen de unas 15 líneas aproximadamente en el que recojan sus impresiones sobre el experto y los datos que ha mencionado. Una vez terminado deberán subirlo a la plataforma Padlet (<https://es.padlet.com/>).

<b>Actividad 2:</b> Noticias prehistóricas	<b>Duración:</b> trabajo en casa
--	----------------------------------

**Explicación:****En casa**

Los alumnos deberán buscar en línea dos noticias sobre descubrimientos arqueológicos realizados en los últimos 5 años en la península Ibérica y deberán crear un post en la plataforma Padlet (<https://es.padlet.com/>) que contenga la información de los dos artículos encontrados. Deberán comentar y evaluar los de sus compañeros. Pueden usar, por ejemplo, esta web:

<https://elpais.com/noticias/prehistoria/>

**Sesión 9**

<b>Actividad 1:</b> Examen	<b>Duración:</b> 50 minutos
----------------------------	-----------------------------

**Explicación:**

Se realizará el examen para evaluar los contenidos aprendidos en las sesiones anteriores. El examen constará de 12 preguntas de las cuales solo se deben responder seis a elección del alumno. Se trata de preguntas cortas, preguntas de opción múltiple, preguntas de enlazar y dos preguntas de desarrollo que tendrán la puntuación más alta.

**Sesión 10**

<b>Actividad 1:</b> Salida didáctica a Atapuerca	<b>Duración:</b> Mañana
--	-------------------------

**Explicación:**

Se realizará una visita guiada a los yacimientos visitables que componen el conjunto de Atapuerca y después los alumnos realizarán un breve cuestionario sobre ella.

<b>Actividad 2:</b> Arqueología experimental	<b>Duración:</b> Mañana
--	-------------------------

**Explicación:**

Se realizará una visita guiada al Centro de Arqueología Experimental (CAREX) donde alumnos realizarán un taller sobre la creación de cerámica.

<b>Actividad 3:</b> Museo de la Evolución humana	<b>Duración:</b> Tarde
--	------------------------

**Explicación:**

Se realizará una visita guiada al museo en la que de manera individual deberán elegir una pieza de las etapas prehistóricas vistas en clase y realizar un resumen de la pieza en el que hablen sobre la etapa a la que pertenece, su descubrimiento, si ha sufrido algún tipo de restauración y finalmente deben escribir como si ellos estuvieran manejando esa pieza del museo un pequeño relato de no más de 10 líneas que será subido a Padlet (<https://es.padlet.com/>).

### 3. Metodología y recursos

La metodología que se pretende utilizar es una metodología activa en la que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje ya que uno de los problemas más destacados de la educación actual es la pasividad y falta de motivación entre el alumnado. Por ello, las herramientas digitales interactivas son la base fundamental para un aprendizaje significativo, debido a que los jóvenes están inmersos en ellas, y que pueden ser el soporte para interrelacionarse con el entorno virtual (Salto-León, Erazo-Álvarez, 2021). Su uso adecuado dentro del aula proporciona la modernización de los procesos de aprendizaje y se aleja de los métodos que no atraen, motivan e incentivan a los alumnos. Gracias a estas se puede trabajar la competencia digital de una manera creativa, segura y crítica. Las herramientas digitales que se van a utilizar en la situación de aprendizaje presente son las siguientes:

1. Padlet (Sesiones 1, 8, 10 y 11) (Aprendizaje Colaborativo online)
2. Kahoot (Sesión 5) (Gamificación)
3. Podcast (Sesión 6)
4. Educaplay (Sesiones 2, 3 y 7) (Aprendizaje basado en juegos)

La primera metodología que se va a utilizar, que está muy relacionada con la primera herramienta digital, se denomina Aprendizaje Colaborativo online que se caracteriza por el carácter activo del aprendizaje, el papel del docente como dinamizador del aprendizaje de sus estudiantes y la mayor responsabilidad de estos en su propio aprendizaje (Beltrán-Martin, 2022). Los cimientos de esta metodología se encuentran en el campo de la psicología social a mediados del siglo XX con autores como Thorndike o Deustsch que establecieron algunas de las premisas del Aprendizaje Colaborativo. El Aprendizaje Colaborativo supone un enfoque de aprendizaje que se basa en la idea de incorporar al otro como un componente esencial en el desarrollo de la persona; los alumnos aprenden a

interiorizar las normas, las pautas de comportamiento y los valores del grupo en el que se encuentran favoreciendo su adaptación al mundo (Beltrán- Martín, 2022).

Existen infinidad de herramientas y aplicaciones que sustentan este tipo de método, este caso se va a centrar en el uso del recurso Padlet ( <https://es.padlet.com/>) ya que permite la interacción a tiempo real entre los alumnos y el profesor constituyendo un recurso de gran valor para el desarrollo del Aprendizaje Colaborativo en el aula (Fuschs, 2014). Padlet es una página web que funciona como un muro en el que los contenidos que se publican pueden ser editados, comentados y valorados en cualquier momento, también ofrece filtros para controlar el material digital que se comparte, ayuda a aprender a trabajar de forma colaborativa y se puede compartir y exportar a diversos formatos (Amores, 2022). Algunos investigadores lo han definido como “un proceso en el que el estudiante aprende más de lo que aprendería solo o de forma autónoma, por lo que se ve la importancia de trabajar en grupo para conseguir los objetivos propuestos de forma más fácil y cognitiva”. (Sevilla-Rodríguez, Castro-Salazar, 2021). Además facilita la evaluación de tareas tanto para el alumnado que puede valorar no solo a sus compañeros, sino a sí mismo, como para el profesor.

La segunda metodología que se utiliza en esta situación de aprendizaje es la gamificación centrada sobre todo en la herramienta digital Kahoot. Según el investigador Ramírez (2014) la gamificación del aprendizaje “tiene como objetivo influir en el comportamiento de las personas mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad” (Martínez, 2017). Los juegos permiten desarrollar determinadas habilidades sociales, explorar nuevas experiencias y probar los límites de uno mismo además de mejorar la concentración, el pensamiento crítico junto con otras formas de pensamiento, la planificación estratégica y facilitar la toma de decisiones. Debido a estos métodos tan innovadores se permite la inclusión de tablets o móviles en el aula para fomentar la motivación, el interés y la participación de los alumnos y les permite entender mejor los conceptos teóricos y reforzar ciertas competencias. Además de mejorar el nivel de motivación del alumnado.

El carácter gratuito y la facilidad del uso del Kahoot (<https://kahoot.com/schools-u/>) han hecho que gane popularidad tanto entre docentes como entre los alumnos ya que es un elemento que permite realizar actividades dinámicas y que contribuye a que la participación del alumno sea alta (ayuda a reducir el miedo a equivocarse) y de esta

manera, facilitar una relación positiva entre el grupo ya que aprenden de forma divertida e interactiva. Es una herramienta educativa en la que el profesor, o los propios estudiantes, pueden crear cuestionarios, implementarlos en el aula e incluso compartirlos con otros docentes (Hernández, Torrijos, 2020). Existe una desventaja y es que a la hora de interactuar desde sus dispositivos móviles esto pueda derivar en distracciones por su uso en el aula. Aun así, los resultados de algunas investigaciones demuestran que el uso de esta herramienta digital mejora el nivel de atención del alumnado, su motivación debido a la inmediatez de los resultados y el interés por destacar en la competición que se establece entre todo el alumnado, también mejora la gestión del tiempo debido a que la aplicación tiene un límite de tiempo para contestar a las preguntas (Portillo, 2018).

La última herramienta digital que se va a utilizar es el podcasting que constituye un ejemplo de un recurso de comunicación disponible para la distribución de audio que es aplicable a entornos educativos o entornos públicos. Se define como un medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica, principalmente mediante un guion adaptado a la realidad educativa, que puede ser elaborado por un docente o por un alumno (Solano, Sánchez, 2010). Es útil tanto para el profesorado ya que puede utilizarlo para grabar lecciones, explicar un trabajo o añadir material complementario, como para el alumnado que puede descargarlo y escucharlo cuando quiera. Puede convertirse en una herramienta fortalecedora de conocimientos para alumnos con necesidades especiales: deficiencias visuales, limitaciones de idioma, etc. Además aumenta los niveles de motivación y fomenta el aprendizaje autónomo y significativo. (Pérez, 2022).

El recurso didáctico que se va a utilizar para la realización del producto final es la representación de una obra teatral en la que se expliquen las distintas etapas prehistóricas durante la semana cultural del centro. Este recurso metodológico permite trabajar de manera práctica, directa y personal lo que hace de él una herramienta ideal para que el alumnado pueda abordar de manera novedosa y eficaz el estudio y comprensión de los hechos históricos además de impulsar el trabajo autónomo, activo y colaborativo, fomentar la relación de confianza entre el profesor y los alumnos y mejora la asimilación de conocimientos históricos (López, J., Córdoba, R. & Conde, M. T. 2021).

Por último, a estas metodologías, herramientas digitales y recursos didácticos se unen a las salidas didácticas.

## Recursos

Para poder desarrollar esta situación de aprendizaje correctamente, se establecen una serie de recursos didácticos. El libro de texto estará presente tanto como apoyo a las explicaciones del profesor como material del que realizar ejercicios y del que extraer información. Las clases se desarrollarán en un aula estándar con pizarra digital que permitirá proyectar todo el contenido audiovisual, en caso de no tenerla se necesitaría un cañón proyector y un ordenador con conexión a internet para la visualización de los contenidos. Para finalizar, algunas de las actividades tendrán su desarrollo en el aula de informática. Todos los recursos se encuentran especificados anteriormente en cada actividad y son muy variados: audiovisuales (Arte Prehistórico: [https://www.youtube.com/watch?v=ib\\_PSRED3yc](https://www.youtube.com/watch?v=ib_PSRED3yc)), herramientas digitales (<https://www.mentimeter.com/es-ES>), juegos didácticos ([https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14245910-industria\\_osea.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14245910-industria_osea.html)), etc.

## Recursos de actualización científica docente

### Bibliografía

1. Ad Absurdum (2021). *Homo Historicus*. Madrid, España: La esfera de los libros.
2. Álvarez Fernández, E., Blanco González, A., Rivero Vilá, O. (2020). *Prehistoria de la Península Ibérica*. Salamanca, España: Ediciones Universidad Salamanca.
3. Arsuaga, Juan Luis (2023). *El collar del Neandertal*. Madrid, España: Booket.
4. Arsuaga, Juan Luis, Martínez Mendizábal, Ignacio (2023). *La especie elegida*. Madrid, España: Booket.
5. Arsuaga, Juan Lius (2019). *Vida, la gran historia*. Madrid, España: Planeta.
6. Bermúdez de Castro, José María, (2021). *Dioses y mendigos: la gran odisea de la evolución humana*. Barcelona, España: Editorial Planeta
7. MUÑOZ IBÁÑEZ, F.J. (Coord.) (2021). *PREHISTORIA II: las sociedades metalúrgicas*. Madrid, España: Editorial Universitaria Ramón Areces.
8. Noah Harari, Yuval (2015). *Sapiens: De Animales a dioses*. Barcelona, España: Debate.
9. Patou-Mathis, Maryléne (2023). *El hombre prehistórico es también una mujer*. Barcelona, España: Lumen.
10. Rosas González, Antonio. (2019). *Los fósiles de nuestra evolución: un viaje por los yacimientos paleontológicos que explican nuestro pasado como especie*. Editorial Barcelona: Ariel.



11. ROJO GUERRA, M. GARRIDO, R. Y GARCÍA-MARTÍNEZ, I. (coordinadores) (2012): *El Neolítico en la Península Ibérica y su contexto europeo*. Madrid, España: Cátedra.
12. Sánchez Gil, David, Del olmo Gil, Daniel (2022). *Chamanes y drogas en la Prehistoria*. Autopublicado.
13. Sánchez Romero, Margarita (2022). *Prehistoria de mujeres*. Barcelona, España: Destino.

### **Filmografía**

14. Lady Sapiens: Breaking Paleolithic Stereotypes:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Zk00-qNiuWk>
15. Neandertales. La vida, el amor, la muerte y el arte de nuestros primos lejanos:  
[https://www.youtube.com/watch?v=KE3QKT2C\\_g4](https://www.youtube.com/watch?v=KE3QKT2C_g4)
16. Canal de la Fundación Palarq: <https://www.youtube.com/@FundacionPalarq>
17. #Pint18CAS - La sorprendente historia genética de los europeos:  
[https://www.youtube.com/watch?v=aqJbqqKv7dg&list=PLI2p0294eU1cbh\\_YC6KveNtjWKSmtU5KD&index=15](https://www.youtube.com/watch?v=aqJbqqKv7dg&list=PLI2p0294eU1cbh_YC6KveNtjWKSmtU5KD&index=15)
18. Antropología Biológica:  
[://www.youtube.com/playlist?list=PLI2p0294eU1cbh\\_YC6KveNtjWKSmtU5KD](https://www.youtube.com/playlist?list=PLI2p0294eU1cbh_YC6KveNtjWKSmtU5KD)

### **Webgrafía (para estar al día)**

19. Evoadapta: <https://www.evoadapta.unican.es/>
20. Prehistoria al día: <https://prehistorialdia.blogspot.com/>
21. Arqueología en red: <https://arqueologiaenred.paleorama.es/>
22. Museo de la Evolución Humana:  
<https://www.museoevolucionhumana.com/es/blog-cientifico>
23. Museo Arqueológico Nacional: <http://www.man.es/man/coleccion/catalogo-cronologico.html>
24. Panta Rei: <https://revistas.um.es/pantarei/issue/view/20931>

## 5. Evaluación del alumnado

Una vez terminadas las actividades, estas serán evaluadas mediante los siguientes instrumentos: portafolio, juegos educativos y examen que cuentan con su propia rúbrica que se pueden apreciar tras la siguiente tabla en la que se explica el proceso de evaluación del alumnado.

Proceso de evaluación del alumnado				
Instrumento de evaluación 1: Portafolio/ Puntuación				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.	10%	Sistema de puntuación y comentarios de la propia aplicación. Lectura del escrito una vez finalizada la actividad. Rúbrica	Alumno Profesor	Al finalizar la actividad
2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.	10%			
3. Usa críticamente las fuentes de información.	10%			
1. Diferencia entre fuentes primarias y secundarias.	20%			
2. Entiende el uso de las fuentes como pruebas históricas.	10%			
3. Localiza las fuentes en contextos históricos.	10%			
Instrumento de evaluación 2: Portafolio				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Comprende el paso del tiempo tanto presente como pasado.	10%	Rúbrica	Profesor	Durante la clase y al finalizar esta
2. Representa los acontecimientos más relevantes de forma completa.	10%			
3. Prioriza la información más relevante de aquella que no lo es.	10%			
Instrumento de evaluación 1: juegos educativos				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Identifica los retos de la humanidad.	30%	Observación en clase. Comprobación de que se han llevado a cabo las actividades. Rúbrica	Profesor	Durante el desarrollo de la actividad en clase
2. Comprende la evolución de la etapa prehistórica.	30%			
3. Entiende las causas y consecuencias de la evolución de la humanidad.	40%			
Instrumento de evaluación 1: juegos educativos				

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Interpreta el patrimonio histórico asociado a la Industria Lítica.	25%	Observación en clase. Comprobación de que se han llevado a cabo las actividades Rúbrica	Profesor	Durante el desarrollo de la actividad en clase
2. Señala las aportaciones de la Industria Lítica a nivel internacional.	25%			
3. Identifica los Modos de la Industria Lítica y sus correspondientes periodos como los fundamentos de identidad propia.	25%			
4. Entiende la evolución de la Industria Lítica como proceso evolutivo.	25%			

**Instrumento de evaluación 2: Juegos educativos**

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Interpreta el patrimonio histórico asociado a la Industria Ósea.	25%	Observación en clase. Comprobación de que se han llevado a cabo las actividades Rúbrica	Profesor	Durante el desarrollo de la actividad en clase
2. Señala las aportaciones de la Industria Ósea a nivel internacional.	25%			
1. Identifica el inicio de las desigualdades sociales.	25%			
2. Comprende la importancia de las desigualdades sociales para la construcción de la sociedad.	25%			

**Instrumento de evaluación 1: Cuestionario**

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Comprende la existencia de unas creencias que serían el motor de la tribu.	10%	Rúbrica	Alumnos Profesor	Tras el final de la actividad
2. Identifica estas creencias como parte del desarrollo cultural en la Prehistoria.	10%			
3. Analiza estas creencias y ve similitudes con culturas actuales	10%			

**Instrumento de evaluación 2: Cuestionario**

Indicador de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Identifica el modelo de gobierno en la tribu.	10%	Rúbrica	Alumnos Profesor	Tras el final de la actividad
2. Analiza los mecanismos que regulan la convivencia en la tribu.	10%			
3. Comprende que las creencias han estado	10%			

vinculadas al ejercicio del poder desde sus primeras representaciones				
1. Señala el sistema político establecido en la Prehistoria.	10%			
2. Comprende los derechos y libertades de los individuos y de la colectividad.	20%			
3. Explica las experiencias históricas que han llevado a establecer sistemas políticos.	10%			

**Instrumento de evaluación:** Portafolio

Indicador de logro:	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.	10%	Observación en clase. Lectura de las actividades entregadas. Consultar los resultados del Kahoot.. Rúbrica	Profesor	Durante el desarrollo de la clase. Tras la entrega de la actividad exigida.
2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.	10%			
3. Usa críticamente las fuentes de información.	10%			
1. Sitúa geográficamente el lugar en el que dio comienzo el Neolítico.	10%			
2. Comprende las razones que llevaron a la revolución neolítica.	20%			
3. Entiende los avances técnicos como aportaciones relevantes a la cultura universal.	10%			
1. Identifica el inicio de las desigualdades sociales.	10%			
2. Comprende el cambio producido y sus consecuencias.	10%			
3. Explica el cambio en el papel de la mujer.	10%			

**Instrumento de evaluación 1:** Portafolio

Indicador de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.	10%	Observación en clase. Escucha de los Podcast. Lectura de las entregas concertadas. Rúbrica	Alumnos (a ellos mismos y a sus compañeros) Profesor	Durante las entregas concertadas en el aula virtual Tras la entrega de la actividad.
2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.	10%			
3. Usa críticamente las fuentes de información.	10%			
1. Identifica el cambio de paradigma producido en esta época.	10%			
2. Explica las causas y consecuencias de este	20%			

cambio relacionándolas con problemas actuales. 3. Comprende los desafíos sufridos en esta época.	10%			
1. Identifica el inicio de las desigualdades sociales. 2. Comprende el cambio producido y sus consecuencias. 3. Explica el cambio en el papel de la mujer.	10% 10% 10%			

**Instrumento de evaluación 1: juegos educativos**

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Valora el patrimonio artístico como fundamento de identidad. 2. Comprende que se ha de proteger para su conservación. 3. Identifica las principales causas de su deterioro	10% 10% 10%	Observación en clase. Comprobación de los juegos. Rúbrica	Profesor	Durante el desarrollo de la actividad.
1. Comprende las aportaciones de la Península Ibérica en materia de patrimonio artístico. 2. Valora este patrimonio de manera global. 3. Interpreta la importancia de la Península Ibérica en materia de patrimonio artístico.	10% 10% 10%			

**Instrumento de evaluación 2: Portafolio**

Indicador de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es. 2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información. 3. Usa críticamente las fuentes de información.	10% 10% 20%	Observación en clase Rúbrica	Dos profesores (Plástica y Geografía)	Durante el desarrollo de la actividad. Tras la entrega de la actividad.

**Instrumento de evaluación 1: Portafolio**

Indicador de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es. 2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información. 3. Usa críticamente las fuentes de información.	10% 10% 10%	Observación en clase. Lectura del resumen. Sistema propio de puntuación de la plataforma Rúbrica	Alumnos Profesor	Tras la entrega de la actividad

1. Interpreta la importancia de la Península Ibérica en materia de restos prehistóricos.	10%			
2. Identifica la conexión de la Península Ibérica con los grandes procesos históricos de la etapa prehistórica.	10%			
3. Comprende la importancia de las tribus asentadas para su posterior papel en la etapa antigua.	10%			

**Instrumento de evaluación 2: Portafolio**

Indicador de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta	Alumno	Tras la entrega de la actividad.
1. Sabe diferenciar información relevante de aquella que no lo es.	20%	Lectura del resumen	Profesor	
2. Elabora su propio contenido tras el tratamiento de la información.	10%	Sistema propio de puntuación de la plataforma		
3. Usa críticamente las fuentes de información.	10%	Rúbrica		

**Instrumento de evaluación: Examen**

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta	Autoevaluación de los alumnos	Tras la entrega del examen
1. Comprende las distintas etapas prehistóricas.	25%	Lectura del examen.		
2. Entiende los procesos culturales, políticos, sociales y religiosos iniciados en esta época.	25%	Observación en clase.	Profesor	
3. Interioriza las características de cada etapa y sus fenómenos artísticos asociados.	25%	Rúbrica		
4. Explica las implicaciones del desarrollo de esta época en el mundo actual	25%			

**Rúbrica del portafolio:**

	Deficiente 1	Mejorable 2	Satisfactorio 3	Excelente 4
<b>Presencia del currículo oficial: competencias, contenido y criterios</b>	No ha sabido usar las fuentes de información para desarrollar los contenidos históricos exigidos. Estos no están desarrollados correctamente ni con exactitud.	Ha sabido usar las fuentes de información para desarrollar los contenidos exigidos en muy pocos puntos. Estos no están desarrollados	Ha sabido usar las fuentes de información para desarrollar los contenidos históricos exigidos en algunos puntos. Estos están desarrollados	Ha sabido usar las fuentes de información para desarrollar los contenidos históricos exigidos, Están desarrollados correctamente y con exactitud.

		correctamente y con exactitud.	correctamente y con exactitud.	
<b>Tratamiento del lenguaje: corrección y precisión</b>	El lenguaje es inadecuado y no está correctamente expresado ni existe cohesión alguna. No utiliza el vocabulario específico.	El lenguaje es adecuado pero no está correctamente expresado ni cohesionado. El vocabulario específico es escaso.	El lenguaje es adecuado y está correctamente expresado y cohesionado en algunos puntos. Utiliza el vocabulario específico en algunos puntos.	El lenguaje es adecuado y está correctamente expresado y cohesionado en todo el escrito. El vocabulario específico está presente en todos los puntos.
<b>Presentación formal: apariencia y estructura interna</b>	No presenta los trabajos de manera adecuada, ordenada, limpia y con creatividad.	Presenta los trabajos de manera poco adecuada, ordenada, limpia y con creatividad.	Presenta los trabajos de manera adecuada, ordenada, limpia y con creatividad en algunos puntos.	Presenta los trabajos de manera adecuada, ordenada, limpia y con creatividad.
<b>Difusión de los aprendizajes adquiridos: capacidad para comunicar lo estudiado y ayudar a los compañeros</b>	No participa en el desarrollo de las actividades ni ayuda a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa escasamente en el desarrollo de las actividades y ayuda un poco a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa en el desarrollo de las actividades y ayuda en algunos momentos a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa de manera activa en el desarrollo de las actividades y ayuda a los compañeros que están rezagados.

### Rúbrica de los juegos:

	<b>Deficiente 1</b>	<b>Mejorable 2</b>	<b>Satisfactorio 3</b>	<b>Excelente 4</b>
<b>Presencia del currículo oficial: competencias, contenido y criterios</b>	No responde a las preguntas de manera adecuada.	Responde a muy pocas preguntas de manera adecuada.	Responde a algunas preguntas de manera adecuada.	Responde a todas las preguntas de manera adecuada.
<b>Comportamiento en clase: participación y ayuda a los compañeros</b>	No participa en el desarrollo de las actividades ni ayuda a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa escasamente en el desarrollo de las actividades y ayuda un poco a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa en el desarrollo de las actividades y ayuda en algunos momentos a aquellos compañeros que están un poco más rezagados.	Participa de manera activa en el desarrollo de las actividades y ayuda a los compañeros que están rezagados.

### Rúbrica del examen:

	<b>Deficiente 1</b>	<b>Mejorable 2</b>	<b>Satisfactorio 3</b>	<b>Excelente 4</b>
<b>Presencia del currículo oficial: competencias, contenido y criterios</b>	Los contenidos históricos respondidos no están correctamente desarrollados ni son exactos.	Algunos contenidos históricos respondidos están desarrollados correctamente y con escasa exactitud.	Parte de los contenidos históricos respondidos están desarrollados correctamente y con exactitud.	Todos los contenidos históricos respondidos están desarrollados correctamente y con exactitud.
<b>Tratamiento del lenguaje:</b>	El lenguaje es inadecuado y no	El lenguaje es adecuado pero no	El lenguaje es adecuado y está	El lenguaje es adecuado y está correctamente

<b>corrección y precisión</b>	está correctamente expresado ni existe cohesión alguna. No utiliza el vocabulario específico.	está correctamente expresado ni cohesionado. El vocabulario específico es escaso.	correctamente expresado y cohesionado en algunos puntos. Utiliza el vocabulario específico en algunos puntos.	expresado y cohesionado en todo el escrito. El vocabulario específico está presente en todos los puntos.
<b>Presentación formal: apariencia y estructura interna</b>	No se presenta ni ordenado ni limpio y ninguna respuesta se encuentra en relación con las preguntas.	Se presenta un poco ordenado, limpio y muy pocas respuestas se encuentran en relación con las preguntas.	Se presenta ordenado, limpio y las respuestas se encuentran en relación con las preguntas en algunos puntos	Se presenta ordenado, limpio y las respuestas se encuentran en relación con las preguntas.
<b>Difusión de los aprendizajes adquiridos: capacidad para comunicar lo estudiado</b>	No sabe transmitir los conocimientos estudiados en clase.	Trasmite los conocimientos estudiados en clase en muy pocas preguntas.	Sabe transmitir los conocimientos estudiados en clase.	Sabe transmitir los conocimientos estudiados en clase e incluye algunos de cosecha propia



#### **IV. Conclusiones**

Mediante esta programación se pretende hacer un desarrollo del currículo de la asignatura de Geografía e Historia para 1º de la ESO en la comunidad autónoma de Castilla y León. Al estar pensada para 1º de la ESO, cuyos contenidos se reparten entre la geografía y la historia, se hace patente que es imposible dar todo aquello que el docente se propone y que es imposible profundizar en algunas temáticas. Por ello, es necesario enseñar a los alumnos aquellos conceptos básicos que les ayuden a sentirse parte y a entender el mundo en el que viven tanto en sus procesos geográficos como sociales, culturales e históricos.

Como se puede apreciar en los apartados correspondientes, se ha dado bastante importancia a la metodología activa para que así los alumnos se sientan los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje, participando, colaborando y debatiendo para que puedan expresar su opinión dentro del aula. Hay que destacar que esta metodología beneficia la motivación de los alumnos y también los buenos resultados en la evaluación. Además al mezclar esta metodología con herramientas digitales bien conocidas bien atractivas para el alumnado se les ayuda a mejorar ciertas competencias establecidas y se les enseña un uso adecuado de estas.

Finalmente, la situación de aprendizaje desarrollada en profundidad es muy interesante para que los alumnos descubran que, pese a ser un periodo bastante largo, la Prehistoria no es para nada una etapa aburrida y que puede ser estudiada desde diferentes metodologías que ayuden a su comprensión y aprendizaje significativo. Además toman conciencia de problemáticas sociales que aparecen durante esta etapa y que siguen acompañando a la sociedad hoy en día lo que fomenta su pensamiento crítico y su capacidad de razonar de manera argumentada.

## V. Referencias bibliográficas

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Amores Sierra, T. (2022). Resolver y (co)evaluar tareas en Padlet. En C. V. Álvarez-Rosa (Dir.) *Tic...Tac Transferencia en las aulas de lengua y literatura, puente entre la educación secundaria y la universidad* (pp.17-27) Universidad de Salamanca.

Apaolaza, D. & Etxeberria, B. (2019). Haciendo Historia: fuentes primarias y metodologías activas para trabajar el pensamiento histórico en Secundaria. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 34-1, 29-40.

Beltrán- Martín, I. (2022). Una propuesta de aprendizaje cooperativo basada en el uso de Padlet.. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 22, 7-38. <https://doi.org/10.51302/tce.2022.654>

De la Calle, M. (2013). La enseñanza de la geografía ante los nuevos desafíos ambientales, sociales y territoriales. En coord. por Rafael de Miguel González, María Luisa de Lázaro y Torres, María Jesús Marrón Gaité (2013) *Innovación en la enseñanza de la geografía ante los desafíos sociales y territoriales* (pp. 33-52). Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*. 21, 231-246.

Escapa García, M. Lucas, J., Galarraga I. (2017). ADAPTECC: un juego de rol sobre la adaptación al cambio climático. En I. Maiz Olazabalaga, U. Garay Ruiz, C. Castaño Garrido (Coord.), *Teknologia berriak eta hezkuntza joerak/ Nuevas tecnologías y tendencias en la Educación* (pp.234-252) UPV

Fuchs, B. (2014). The writing is on the wall: using Padlet for whole-class engagement. *LOEX Quarterly*, 40(4), 7-9.

Grande de Prado, M. Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información*. 11, 56-84.

Hernández Ramos, J.P., Torrijos Fincias, P. (2020). Kahoot! En la formación de los futuros profesionales de la educación. *Revista educativa Hekademos*, 26, 23-31.

Jiménez Torregrosa, L. et al. (2013). La utilización de la arqueología del conflicto en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales. En J. Pagés, A. Santisteban (eds.), *Una mirada al pasado y un proyecto de futuro: investigación e innovación en didáctica de las ciencias sociales* (pp. 312-319) Universidad Autónoma de Barcelona.

López, J., Córdoba, R. & Conde, M. T. (2021), El teatro como recurso didáctico para el aprendizaje de la Historia Medieval. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 10(1), 94-107

Lucas, J. Escapa, M. González-Eguino, M. (2017). El uso de juegos de Rol en la docencia: El juego de la Negociación Climática Internacional. En I. Maiz Olazabalaga, U. Garay Ruiz, C. Castaño Garrido (Coord.), *Teknologia berriak eta hezkuntza joerak/ Nuevas tecnologías y tendencias en la Educación* (pp.96-105) UPV

Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252-277.

Ortuño Arregui, M. (2019). El bestiario medieval: una propuesta de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). En REDINE (Ed.). (2019). *Conference Proceedings CIVINEDU 2019*. Madrid, Spain: Redine.

Pérez López, C. (2022). *Eficacia del uso del "podcast" como recurso educativo en el aula de secundaria para la enseñanza de la Física y Química*. Trabajo Final de Máster, Universidad de Valladolid.

Portillo Laguna, F. (2018). Kahoot!: la gamificación en el aula de inglés. En A.M. Arnal et al. (eds.) *Actas del congreso Virtual: Avances en tecnologías, Innovación y desafíos de la educación superior* (pp. 603-607) Universidad Jaime I.

Salto-León, M.A., Erazo-Álvarez J.C. (2021). Padlet como herramienta digital para la enseñanza de las Matemáticas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 13, 158-172.

Santillán-Aguirre, J.P. (2022). Flipped Classroom: ¿Enfoque o metodología? *Polo del conocimiento*, 7 (2), 2039-2059

Sevilla-Rodríguez, M.E., Castro-Salazar, A.Z. (2021). Padlet como estrategia de enseñanza colaborativa en el proceso de aprendizaje. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 13, 174-192.

Solano Fernández, I.M., Sanchez Vera, M.M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 36, 125-139.

Vidal Esteve, M.I. (2019). En REDINE (Ed.). (2019). *Conference Proceedings CIVINEDU 2019*. Madrid, Spain: Redine.

Zumaquero Gil. L. (2018). Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias: una experiencia en la titulación de grado en turismo. *Nueva época: revista jurídica de investigación e innovación educativa*. 18, 43-56.

## **VI. Anexos**

### **Objetivos de etapa**

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

## Imágenes de los juegos planteados en la situación de aprendizaje:

### Juego 1-2: Responde a las preguntas sobre Prehistoria



Imagen 1. Foto del juego sobre Prehistoria.



Imagen 2. Foto del juego sobre Prehistoria.

### Juego 3: Industria Lítica

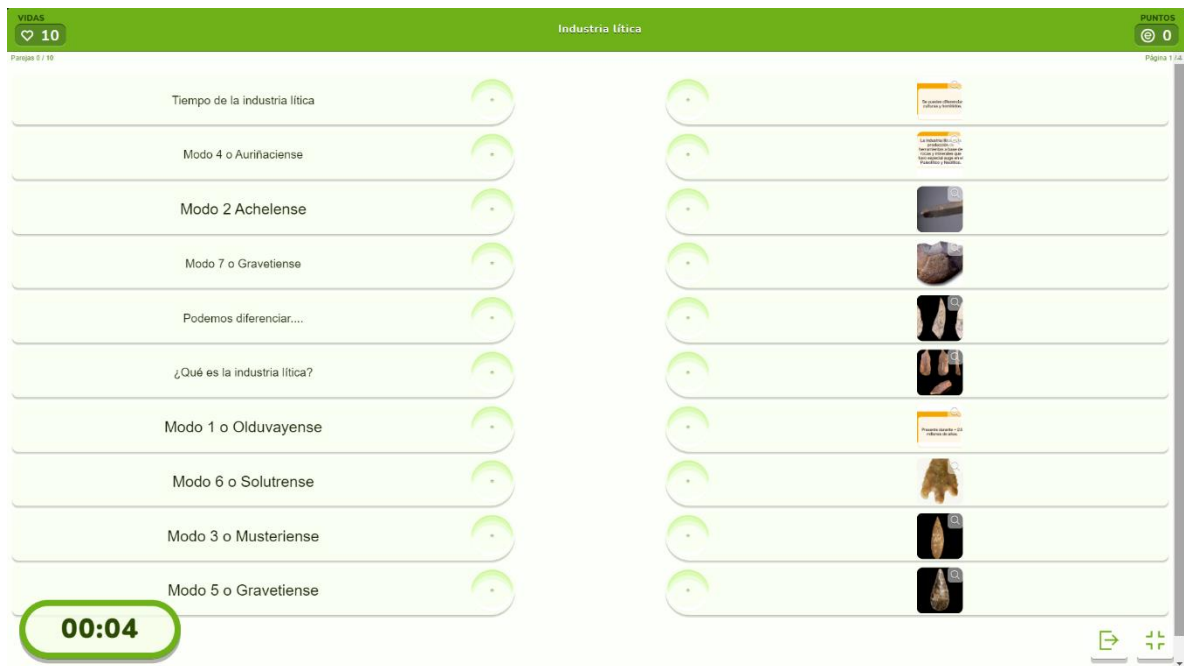


Imagen 3. Industria lítica.

### Juego 4: Industria Ósea

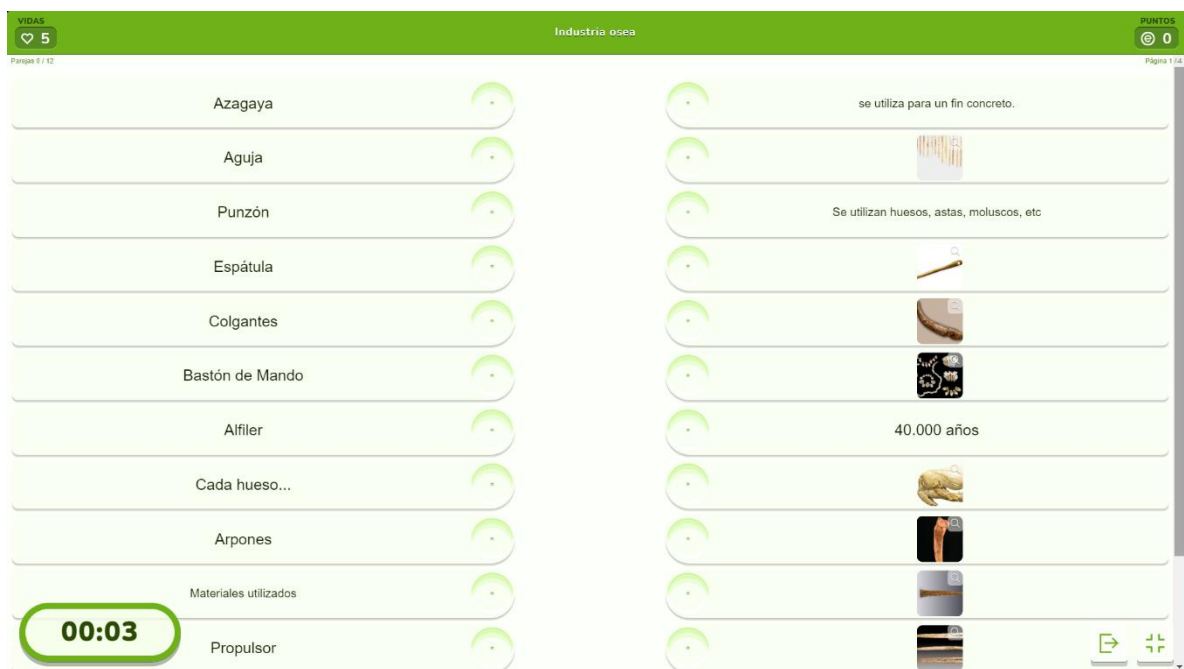


Imagen 4: Industria Ósea.

## Juego 5: Arte y Megalitismo

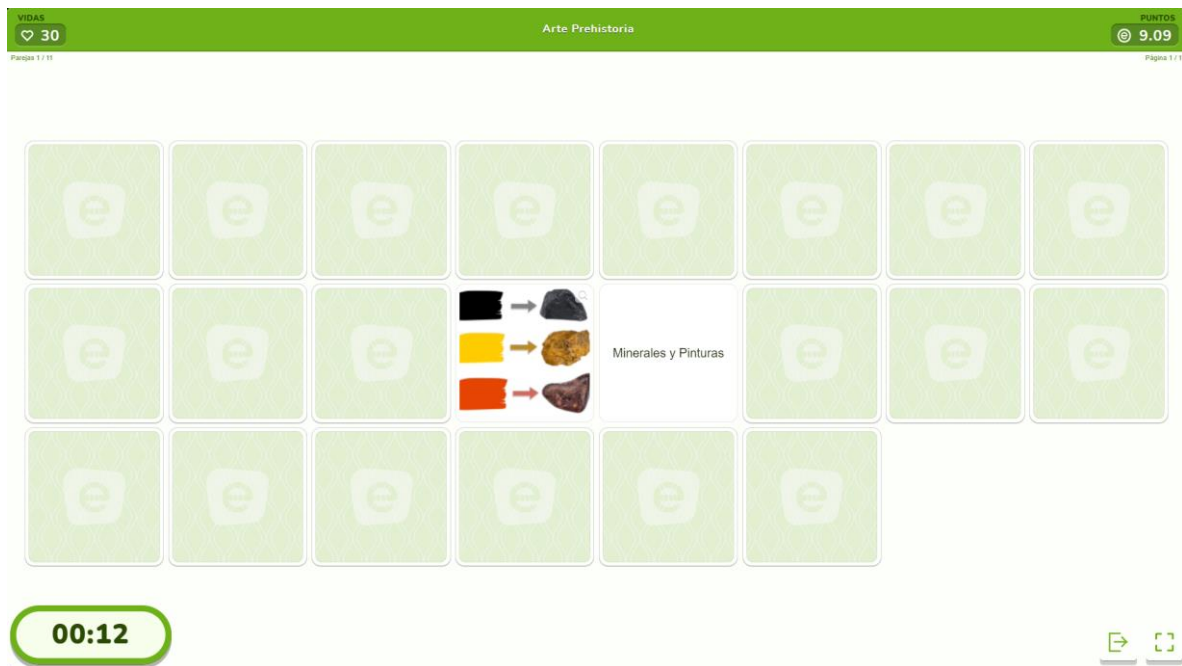


Imagen 5. Arte y Megalitismo.





