



Universidad de Valladolid

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

**La travesía de la humanidad: Un análisis de
competencias en 1º de la ESO**

Presentado por: Joel Martínez Robledo
Tutor: Rubén García Ruíz

Curso: 2022-2023

Resumen:

El siguiente Trabajo final de Máster versa en torno a una Unidad Anual enfocada a alumnos de 1º de la ESO, para la Asignatura Geografía e Historia. Donde se condensarán toda una gama de actividades y metodologías docentes aplicables a sus respectivas situaciones. Buscando establecer un equilibrio entre técnicas tradicionales e innovadoras, para conseguir una eficiencia notable en el proceso educativo de los estudiantes. Para ello, se han desarrollado actividades diversas, que van desde simples cuestionarios escritos a actividades de índole gamificada.

Palabras Clave: Geografía, Prehistoria, Recursos TIC, Aprendizaje Basado en Proyectos, y Gamificación.

Abstract:

The following Master's Dissertation is about an Annual Unit focused on students of 1st year of ESO, for the subject Geography and History. Where a whole range of activities and teaching methodologies applicable to their respective situations will be condensed. The aim is to establish a balance between traditional and innovative techniques, in order to achieve a remarkable efficiency in the educational process of the students. To this end, a variety of activities have been developed, ranging from simple written questionnaires to gamified activities.

Keywords: Geography, Prehistory, ICT Resources, Project Based Learning, and Gamification.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| I. Introducción | 4 |
| II. Programación didáctica | 5 |
| 1. Introducción: conceptualización y características de la materia | 5 |
| 1.1 El alumnado | 5 |
| 1.2 Fundamentación legal | 7 |
| 1.3 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa y las competencias | 9 |
| 2. Secuencia y temporalización de unidades de programación. | 10 |
| 3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación. | 11 |
| 4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia | 28 |
| 5. Metodología didáctica | 29 |
| 6. Recursos didácticos de desarrollo curricular | 37 |
| 7. Actividades extraescolares y complementarias | 43 |
| 8. Medidas de atención a la diversidad (DUA) | 44 |
| 9. Medidas que promueven el hábito de la lectura | 46 |
| 10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje. | 46 |
| 11. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica | 48 |
| III. Desarrollo de una unidad temporal de programación | 57 |
| 1. Presentación | 57 |
| 2. Fundamentación curricular | 58 |
| 3. Desarrollo de sesiones | 62 |
| 4. Metodología y recursos | 68 |
| 5. Evaluación del alumnado | 71 |
| IV. Conclusiones | 75 |
| V. Referencias bibliográficas | 76 |
| Bibliografía legislativa: | 77 |
| Bibliografía de Anexos: | 78 |
| VI. Anexos | 79 |
| Unidad 1 | 79 |
| Unidad 2 | 81 |
| Unidad 3 | 82 |
| Unidad 4 | 83 |
| Unidad 5 | 85 |
| Unidad 6 | 87 |

| | |
|---|----|
| Unidad 8 | 89 |
| Unidad 9 | 90 |
| Unidad 10 | 92 |
| Unidad 11 | 93 |
| Unidad 12 | 97 |
| Situación de aprendizaje, unidad 7 | 99 |

I. Introducción

El presente estudio se fundamenta en introducir al lector en los filosos, sutiles e infinitos paradigmas que llevan a un estudiante a realizar una programación didáctica. La temática gira en torno a la asignatura de Geografía e Historia, enfocada a los alumnos de primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria y titulada con poca ostentación como; "La travesía de la humanidad: Un análisis de competencias en 1º de ESO".

El siguiente Trabajo de Fin de Máster, contempla un total de dos partes bien diferenciadas y estructuradas. En el caso de la primera, se trata de una programación didáctica anual, dónde se estipula lo siguiente: Una conceptualización inicial sobre las características de la asignatura a desarrollar, junto con su correcta temporalización maquetada en un cronograma del año académico. Después se prosigue con el compendio de tablas que engloban al desarrollo de la unidad temporal de programación. A continuación, se plantearán los diversos contenidos de carácter transversal que se trabajarán a lo largo de la materia. También se profundizarán los aspectos metodológicos y los recursos didácticos que se empleen. Para finalizar con la primera parte se tratarán las actividades extraescolares y diversas medidas, como las de atención a la diversidad y las de promoción a la lectura. Finalmente, se explicarán las estrategias, instrumentos y procedimientos de evaluación.

La segunda parte consiste en el desarrollo de la misma unidad, pero presentando en un inicio una situación de aprendizaje, con su respectiva fundamentación curricular y desarrollo de las sesiones. A la que se le sumarán para finalizar con el trabajo, la metodología empleada, el proceso de evaluación del alumnado y las conclusiones, anexos y referencias bibliográficas pertinentes.

II. Programación didáctica

1. Introducción: conceptualización y características de la materia

Las materias que confeccionan el paradigma de las ciencias sociales en el ámbito estudiantil están presentes a lo largo de este, siendo una base imprescindible del correcto desarrollo del alumnado. Pero, aunque sus contenidos sean tan necesarios, esto no quita de que existan una serie de problemáticas y desafíos que el cuerpo docente deba enfrentar para evitar la exclusión de los estudiantes en las aulas de ciencias sociales.

Las causas son muchas y cada vez existen más estudios sobre el tema. Por ejemplo, el desconocimiento de saberes básicos o costumbres de otros países pueden provocar en situaciones proclives a la xenofobia o exclusión social propiciando a una sociedad dividida. Es decir, que el docente actual, debe de poseer una mente diversificada y ampliamente cultivada en todos los tipos de alumnos que se encontrará por las circunstancias actuales y futuras del estado. Por ende, la labor del docente de las ciencias sociales, debe de complementar sus conocimientos de geografía e historia, con una férrea enseñanza de valores básicos de intercomunicaciones sociales y culturales de otros países, en las Ciencias Sociales y Naturales (Padiá Suárez y Berrocal de Luna, 2021).

Dejando de lado las generalidades y enfocando el discurso hacia la materia, esta tiene como máxima la adquisición de una serie de conocimientos, valores, capacidades y habilidades. Como es el caso de: la comprensión de los principales procesos históricos, promover el pensamiento crítico y la capacidad de análisis del alumnado, sin olvidar al desarrollo de una serie de habilidades críticas y analíticas, que ayuden a la comprensión de la sociedad y cultura en la que les ha tocado vivir (Prats Cuevas, 2017).

1. 1 El alumnado

El curso al que está enfocada esta unidad anual es 1º de la ESO, siendo una materia esencial para esta etapa educativa, y más en particular en este año inicial de su proceso en la Educación Secundaria Obligatoria. En este año escolar, tendrán la oportunidad de aprender una enorme cantidad de saberes, desde el entendimiento del clima, las características físicas del planeta a los contenidos de prehistoria e historia antigua. Por lo tanto, este primer año escolar de cuatro, es fundamental y extremadamente completo por entrelazar a la geografía y a la historia de una forma que no habían concebido hasta la fecha. Pues suelen poseer una serie de conocimientos

propios de la materia y visiones un tanto farragosas, que deben de ser reconducidas y ampliadas por el docente.

Además, hay que realizar un ejercicio pedagógico y sociológico continuo, pues es una etapa vital compleja y extremadamente heterogénea, como se ve en todas las clases de 1º de la ESO. Esto es debido a las diferencias del proceso de crecimiento y maduración dentro de cada aula en estas edades. Pues se pueden encontrar alumnos ya entrados en la preadolescencia con unas inquietudes y comportamientos propios de esa etapa. Y otros estudiantes que aún no han llegado a proyectar un desarrollo madurativo y psicoevolutivo igual. Por lo que el control del aula y la comunicación son vitales para el correcto desarrollo del curso.

Para fundamentar lo anterior, desde un punto de vista más académico se podría tomar como base teórica la conocida como, Teoría constructivista de Piaget. Dicha teoría se enfoca en la descripción y explicación del desarrollo cognitivo y las formas de pensamiento que los infantes adquieren a medida que crecen y se desarrollan. Este contrastado autor, afirma que el propio desarrollo cognitivo es una especie de proceso continuo y que los propios niños acaban por construir un conocimiento propio, a través del entorno que les rodea. En cuanto al desarrollo madurativo, Piaget considera que la maduración es un factor vital para la sucesión ordenada y la consciencia relativa entre individuos en el proceso de desarrollo. Considerando que la influencia del medio social y la experiencia son claves para el desarrollo cognitivo (Saldarriaga Zambrano, 2016).

Por eso mismo, el alumno de 1º de la ESO, suele ser el que posee comportamientos más infantiles. Pero también eso es una ventaja pues su curiosidad y entrega suele ser mayor. Por ende, se deben de planificar las clases con antelación y realizar un continuo análisis, que fomente la labor sociológica del docente, ya que en este curso se debería de profundizar más en desarrollar un pensamiento crítico y formal en el alumnado, que centrarse más imperativamente en los contenidos.

Volviendo a la teoría constructivista de Piaget, la concepción del pensamiento formal abstracto tan importante en estas edades, entraría dentro de una compleja etapa del propio desarrollo cognitivo, caracterizándose por la elaboración de hipótesis y razonamientos propios sobre un medio o entorno complejo. Una de estas etapas, según el afamado autor, se da a partir de los 12 años coincidiendo con la edad de cursar 1º de la ESO. Siendo esta etapa, cuando se desarrolla el pensamiento formal del alumno (Saldarriaga Zambrano, 2016).

1. 2 Fundamentación legal

Como preámbulo legal, este trabajo versa dentro del marco legal de LOMLOE:

“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, introduce importantes cambios, muchos de ellos derivados, tal y como indica la propia ley en su exposición de motivos, de la conveniencia de revisar las medidas previstas en el texto original con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030.” (Ley N°340, 2020)

Además, hay que destacar que todo centro se articula según el Plan de Centro de carácter plurianual diseñado y aprobado por sus órganos de gobierno. La organización del mismo se plasma en la concreción de cuatro documentos institucionales que vertebran y reglan su funcionamiento y gestión: el Proyecto educativo, el Proyecto de gestión, las Normas de Organización, Funcionamiento y Convivencia (Reglamento de Régimen Interior, RRI), las programaciones didácticas y la memoria escolar. Todos ellos son anexos de la Programación General Anual (PGA). En verdad estos documentos no se diseñan cada nuevo curso, sino que son valorados tras la finalización de cada curso en cuanto al cumplimiento de sus objetivos. Así, en cada curso educativo se trata cualquier modificación que los órganos de gobierno consideren oportunos o que la situación social y/o política lo requiera, para elaborar la Programación General Anual del siguiente curso, y que cuando comience esté todo preparado.

El Proyecto de gestión incluye los recursos materiales y humanos del centro, y el RRI, por otro lado, establece los cauces de participación de los distintos sectores y la coordinación entre los órganos de gobierno y los de coordinación docente, los criterios que garantizan rigor en la toma de decisiones, la organización de espacios, instalaciones y todo recurso material así como las normas de uso correcto, el funcionamiento de los servicios escolares (biblioteca), la vigilancia de recreos y entradas y salidas a clase, los medios de información a padres y tutores por cada profesor o el propio centro, los derechos y deberes de cada miembro de la comunidad educativa, las normas de convivencia y los procedimientos de actuación ante situaciones de conflicto.

El proceso educativo se planifica a partir de la elaboración de una serie de decisiones compartidas desde los distintos miembros que conforman la comunidad educativa y que condicionan la coherente formación académica del alumnado. Estas decisiones se materializan

en los siguientes documentos: Proyecto educativo, Programaciones didácticas o Proyecto curricular anual, la Programación General Anual (PGA) y la Memoria escolar.

Por ende, la propuesta educativa se articula en torno al proyecto educativo y el curricular que determinan el Reglamento de régimen interior creando el Plan anual con una PGA concreta, además la memoria recoge los resultados de la programación anual.

1.3 Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa y las competencias

Esta materia contribuye al logro de los objetivos de la 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 los objetivos | *** | **** | ** | ** | *** | ** | ** | * | * | *** | * | ***** | **** | * | * |

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

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

sesiones, hay que tomar cuatro en el primer trimestre para llevar a cabo las pruebas escritas (exámenes), realizando una, cada dos temas, junto con una recuperación al final de cada trimestre. Dejando un total de noventa sesiones libres para impartir clase.

3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación.

Unidad 1: Ubicación del espacio geográfico terrestre y sus particularidades: Localización, caracterización e interpretación. 6 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ¹ |
|---|--|--|--|--|
| Ubicación espacial y representación del espacio, orientación y escalas. | 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). | Comprende, sitúa y elabora mapas, además los recoge de forma clara y ordenada en su cuaderno. Procesa las principales ideas sobre las tecnologías de la información geográfica. Sintetiza la información indicada, de forma clara y concisa. | Aproximación a la cartografía: 25 min Confección de un mapa político de los países que diga el profesor, mediante: https://maphub.net El tamaño sí importa: 25 min Ejercicio de comparación de estados del mundo mediante: <i>True side of</i> , en donde se compararán 5 estados del hemisferio sur, con otros 5 del hemisferio norte. Hacer una captura de pantalla y comentar brevemente: el tamaño, localización y población de dichos estados. Repaso espacial y tecnológico: 1 sesión Ejercicio de preguntas y respuestas sobre los contenidos repartidos. (Ejercicio oral y se utilizará una lista de control para saber quién ha superado el ejercicio) |
| Uso de tecnologías de la información Geográfica e Interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones. 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). | Utiliza las funciones de búsqueda y navegación de Google Earth para encontrar ubicaciones específicas de forma precisa. Entiende las utilidades de las herramientas de la información, sintetizando los contenidos. | Buscadores y buscadoras: 1 sesión Ejercicio de localización, orientación y confección de viajes mediante Google Earth. (las rutas las indicará el profesor) |

¹ Véanse Anexos Unidad 1.

Unidad 2: El planeta azul: Aguas, continentes y relieves. 6 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ² |
|---|--|---|--|--|
| Componentes básicos y formas de relieve. Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos. | 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) | Elabora un esquema o tabla informativa que sintetice la información aprendida sobre los continentes y sus características geográficas. Presenta un informe breve que resume los conocimientos adquiridos sobre los fondos marinos y la oceanografía, utilizando esquemas, imágenes y descripciones. | ¿Seguro que lo sabes?: 25 min (final de una sesión) Por grupos jugarán a un juego de mapas: https://www.seterra.com/es/ Dividiendo la clase en continentes y el equipo que mejor puntuación obtenga será premiado, con 0,25 puntos más en el examen. Inmersión total en la geografía: 25 min (la síntesis de deberes) Utilizar la herramienta <i>google earth</i> , explorador de océanos: https://earth.google.com/web/@1.88301833,-46.61902289,-11.14.05573183a,46340242.7790928d,35v.0h.0t.Or/data=C:4SLBlgNiZiNzQlNlM3OGMwMTFIOGJmMTZhmTM2MjYyMmZhYjAiCG92ZXJ2aWV3 Y se deberá entregar un esquema y una síntesis de lo aprendido sobre los fondos marinos y oceanografía. |
| 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 | 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) | Analiza la relación entre los océanos y los continentes, identificando las interacciones y la influencia que ejercen sobre el clima, los ecosistemas y la vida humana. Reflexiona sobre el impacto humano en los océanos y los continentes, identificando las principales amenazas y proponiendo medidas de conservación y protección. | Tu opinión importa: deberes Entregar un trabajo de 1 página, sobre el origen de los nombres de los continentes. Y una breve reflexión sobre la incidencia del ser humano en el medio natural. | |

² Véanse Anexos Unidad 2.

Unidad 3: Climas del globo: Análisis e impacto humano. 6 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ³ |
|--|--|---|---|--|
| 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. | 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) | Demuestra que sabe utilizar la herramienta <i>padlet</i> correctamente y posee soltura buscando información. Encuentra la información requerida para la actividad y la sabe sintetizar correctamente. | Maquetando los climas: 30 min Confeccionar un esquema mediante <i>padlet</i> , sobre todos los tipos de climas que se van a impartir. Meteorólogos por un día: 1 sesión Realizar un breve comentario sobre los vientos y meteorología de algún lugar geográfico que indique el profesor, empleando la siguiente herramienta: https://earth.nullschool.net/#current/wind/surface/level/orthographic=127.71,25.55,2283/loc=126.723,25.903 |
| Vulnerabilidad, prevención y resiliencia de la población ante las catástrofes naturales y los efectos del cambio climático. | 3. Conocer los principales desafíos 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). | Demuestra que es capaz de extraer información geográfica de herramientas complejas. Posee una capacidad de síntesis aceptable y procesa los datos extraídos en orden. | Actividad de los climogramas: 1 sesión Realización de varios climogramas para comprobar los conocimientos adquiridos. Os lo resumo catastróficamente: 1 sesión Visionado de partes seleccionadas por el docente de: https://youtu.be/-17o9yvhTf0 Siendo un vídeo de diversas películas de catástrofes. Además, se realizará una síntesis argumentativa de lo visto. |
| | 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. | 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) | Entiende los principios del ejercicio de visualización, interpretando y analizando correctamente los elementos del paisaje. Posee una perspectiva individual y acorde a lo visto, argumentando claramente por escrito sus opiniones sobre la sostenibilidad. | |

³ Véanse Anexos Unidad 3.

Unidad 4: La diversidad bioclimática del planeta: Zonas, biodiversidad, dinámicas y riqueza natural. 6 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ⁴ |
|---|--|---|--|---|
| Las principales zonas bioclimáticas del mundo. | 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). | Presenta un esquema personal en el cuaderno sobre los bioclimas mandados. Demuestra que ha conseguido cierta soltura, elaborando y argumentando información. | Esquemmatizando los bioclimas: 30 min Confeccionar un esquema en el cuaderno sobre los principales bioclimas del globo. Reporteros por el mundo: 1 sesión Realizar por grupos, periódicos o noticiarios sobre los diversos ecosistemas del planeta. (todos aquellos que indique el profesor) y serán recogidos en su cuaderno. |
| Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta. | 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. | 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). | Confecciona una noticia, estructurada y cohesionada con la temática de la unidad. Proyecta de forma escrita análisis metodócos, sobre los diversos ecosistemas. Consigue desarrollar un discurso sólido, teniendo como máxima los conceptos de paisaje y ecosistema. | Lo nuestro es mejor: 1 sesión Los mismos grupos deberán realizar una exposición oral sobre una lista de parques naturales de España. |

⁴ Véanse Anexos Unidad 4.

Unidad 5: Aproximación a la metodología y conceptos de las Ciencias Sociales: El pensamiento del historiador y del geógrafo. 6 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ⁵ |
|---|---|--|---|--|
| <i>Etapas de la Historia</i> <i>Concepto de historia y sus funciones en la sociedad.</i> | 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. | 1.2 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, CDI, CCI). | Demuestra soltura recopilando información en línea. Utiliza correctamente y de forma crítica las fuentes secundarias. Acierta en la mitad o más de los números romanos del ejercicio. | Más antiguo de lo pensabas: 30 min Realizar un time line sobre las etapas de la historia. Con la siguiente información: un personaje histórico, un monumento y algún otro suceso destacable a libre elección. Cultura general en la actualidad: 30 min Realizar una ficha sobre los números romanos, para comprobar sus conocimientos. |
| Métodos de investigación para la construcción de las especialidades geografía e historia. | 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). | Consigue elaborar un discurso claro y conciso oralmente. Realiza un guion correctamente estructurado y bien argumentado. | Somos lo que fuimos: 1 sesión el debate, el guion de deberes Dirigir un debate a dos bandas sobre la utilidad de la historia en nuestros días. Con una temporalidad de 15 min por grupo, dirigidos por el docente y la entrega del guion utilizado por cada grupo. |

⁵ Véanse Anexos Unidad 5.

Unidad 6: La prehistoria como metodología operativa y sus enfoques teóricos. 9 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ⁶ |
|---|---|--|---|---|
| Las fuentes históricas y arqueológicas, legados materiales e inmateriales. | 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. | 1.2 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, CDI, CC1). | Consigue diferenciar los tipos de fuentes históricas que se han explicado en clase. Justifica de forma correcta las fuentes, utilizando pruebas históricas. | ¿Qué es qué?: 1 sesión Realizar un ejercicio de identificación de diversas fuentes históricas, con justificación. Arqueólogos por un día: 1 sesión Visita virtual al <i>British Museum</i> y a las excavaciones arqueológicas de Bagan: https://artsandculture.google.com/search/asset/?p=the-british-museum&em=m0h61 Y hacer un ejercicio de empatía histórica sobre el trabajo del arqueólogo. Lo nuestro sigue siendo mejor: 1 sesión Trabajo de una página sobre cualquier museo, archivo o biblioteca del territorio nacional. |
| El significado de los archivos, bibliotecas, museos y del patrimonio colectivo. | 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, CCECI, CCEC3). | Valora el patrimonio artístico, histórico y cultural demostrando respeto por sus profesionales. Lleva a cabo un ejercicio de empatía histórica donde plasma por escrito los sentimientos de pertenencia y la diversidad de identidades culturales asociadas al patrimonio. | |
| 9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad 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. | 9.1 Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC1). | | Realiza un ejercicio de búsqueda de información crítica y personal, utilizando fuentes históricas nacionales. Entiende y refleja por escrito la importancia de estas localizaciones para legado histórico de España. | |

⁶ Véanse Anexos Unidad 6.

Unidad 7: La travesía de la especie: El proceso de hominización. 12 sesiones⁷

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios de evaluación y descriptores | Indicadores de logro | Actividades |
|--|--|---|---|---|
| Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. | 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). | Confecciona un cuaderno de bitácora bien estructurado, marcando los tiempos y las situaciones jugadas correctamente. Presenta un Porfolio dónde se plantean reflexiones sobre la experiencia gamificada, con cierta madurez intelectual, entendiendo la finalidad pedagógica del juego. Elabora un time line, de los contenidos mandados con la cronología y las características explicadas en clase del proceso de hominización. | Diario de un Cromañón, deberes Descargar <i>Ancesters: stories of atapuerca</i> y realizar un cuaderno de bitácora sobre cada partida jugada. (1,5 min aprox.) que deberán de ser un total de 15 partidas (una partida en casa por sesión). Al final de la unidad se deberá de confeccionar un porfolio englobando todo lo anotado en el cuaderno de bitácora. El tiempo nos hizo, deberes Realizar un Time line, con la cronología de la Prehistoria, pero desde el punto de vista del proceso de hominización, indicando toda la cronología, desde el Australopithecus al Homo Sapiens. |
| Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. | 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. | 3.1. 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). | Consigue identificar como mínimo, a la mitad de los cráneos presentados. Pone en práctica los contenidos explicados en clase sobre el proceso de hominización, justificando sus respuestas y acertando en sus deducciones. Demuestra una comprensión total a la hora de utilizar la herramienta virtual y confecciona proyectos con ella. | Exponiendo a arqueólogos en potencia, 40 min Ficha sobre el proceso de evolución humana. Donde se deberán identificar los cráneos de los integrantes del proceso de hominización estudiados. Los que realicen el ejercicio perfecto, obtendrán un 0,25 más. La peregrinación de la humanidad, 2 sesiones Utilizando las herramientas virtuales: https://dnal.cshl.edu/view/15892-Human-migrations-map-interactive-2D-animation.html https://education.nationalgeographic.org/resource/global-human-journey/ Calcular utilizando <i>google earth</i> la distancia recorrida por alguno de los hominos, buscar información sobre cómo se |

⁷ La Situación de Aprendizaje será desarrollada en mayor medida, en su propio apartado.

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <p>El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías</p> <p><i>Las religiones prehistóricas, el druidismo y el chamanismo.</i></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. (CCCL5, CC2).</p> | <p>Construye nexos entre el mundo actual y los procesos históricos estudiados y los plasma correctamente en su cuaderno.</p> <p>Presenta una capacidad transversal de aplicación de conocimientos de otras materias y entiende sus utilidades confeccionando correctamente el ejercicio.</p> | <p>dieron dichos recorridos y confeccionar un mapa en físico con los estados actuales, que debieron de recorrer nuestros antepasados.</p> <p>Tiempos clarosuros, 1 sesión</p> <p>Ver fragmentos de la película <i>La conquista del fuego</i> y contestar a una serie de preguntas.</p> <p>Club de lectura prehistórico, 1 sesión</p> <p>Leer el capítulo 5 de <i>Tras la huella del hombre rojo</i>, en casa y contestar a una serie de preguntas, en clase.</p> <p>El profesor Gamer, 1 sesión</p> <p>Trabajar con un <i>gameplay</i>, del videojuego: <i>far cry primal</i>, que suba el profesor a su canal de <i>you tube</i>. Y contestar a una serie de preguntas.</p> <p>Revolucionando la clase, 2 sesiones</p> <p>Realizar un proyecto por grupos sobre alguna de las características técnicas y culturales que dieron origen al Neolítico (las indicará el profesor). El proyecto consistirá en realizar un esquema conceptual en una cartulina empelando imágenes y textos estilo <i>collage</i>. (El mejor obtendrá 0,25 más y serán los propios alumnos quienes decidan cuál es el mejor)</p> |
| | | | <p>Contesta correctamente como mínimo a la mitad de las preguntas de los fragmentos de la película, <i>La conquista del fuego</i> y presenta una actitud reflexiva a lo largo del ejercicio.</p> <p>Consigue conformar una interpretación compleja sobre el uso y obtención del fuego en la Prehistoria, no dejándose llevar por los prejuicios patriarcales que engloban a dicho descubrimiento.</p> <p>Concibe al ámbito de la lectura como una actividad esencial en su formación educativa y consigue responder correctamente, por lo menos a la mitad de las preguntas.</p> <p>Reflexiona, profundiza y plantea en sus respuestas, conceptos tales como: la religión, el amor interracial, los prejuicios sobre los oficios canónicos patriarcales, la empatía y solidaridad en tiempos Prehistóricos.</p> | |

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>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. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria</p> <p><i>La revolución neolítica y sus consecuencias.</i></p> | | <p>Consigue resolver la mitad de los enigmas que se plantean en el <i>gameplay</i>, demostrando sus conocimientos en las relaciones humanas y su influencia en el territorio.</p> <p>Plasma en las respuestas, conclusiones detalladas sobre el modo de vida prehistórico, profundizando en los mecanismos de supervivencia y la organización social.</p> <p>Consigue trabajar en equipo de una forma ordenada y eficaz, presentando los resultados, con su correspondiente justificación teórica sobre la Revolución Neolítica.</p> <p>Tiene presente en su explicación oral a todos los colectivos silenciados a lo largo del discurso tradicional histórico.</p> <p>Posee creatividad y cierta complejidad en el resultado final del <i>collage</i>, manteniendo un equilibrio entre la estética y el desarrollo teórico-oral.</p> | |
|---|--|---|--|

Unidad 8: El arte como estandarte sapiens: Pensamiento artístico y estilo de vida. 9 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ⁸ |
|--|--|---|--|---|
| <p>Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones.</p> <p>Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</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>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>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>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>Presenta un pensamiento crítico y abierto, en relación con la temática de género.</p> <p>Genera argumentos plausibles y consigue relacionar el tema de género con el arte prehistórico.</p> | <p>Elementos artísticos, 40 min</p> <p>Confección en el cuaderno de un esquema con todos los conceptos de arte prehistórica que indique el profesor, junto con ejemplos de cada uno.</p> <p>Búsqueda del tesoro, 1 sesión</p> <p>Búsqueda transversal mediante internet de cualquier lugar en donde se haya documentado arte rupestre paleolítico al aire libre. Y hacer un calco o dibujo de lo encontrado, junto con una reflexión personal de la obra artística, la mejor reflexión será premiada con 0,25.</p> <p>No es cuestión de fuerza, es arte, 1 sesión</p> <p>Mediante una visita virtual a la cueva de Lascaux, se tendrá que realizar un ejercicio de empatía histórica con temática de género. Dónde se reflexionará sobre la figura de la mujer artista y artesana en la Prehistoria y su silencio y desplazo en la historiografía tradicional.</p> |
| | | | <p>Profundiza en el contexto artístico, utilizando la lógica, entendiéndolo a la disciplina artística como un estudio transversal de muchos factores.</p> <p>Presenta una reflexión en la que tiene en cuenta, aspectos tales como: la cultura, el desarrollo y la sofisticación artística y creativa en el contexto prehistórico.</p> | |

⁸ Véanse Anexos Unidad 8.

Unidad 9: De la piedra a los metales: La sofisticación y evolución en el contexto prehistórico. 9 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ⁹ |
|---|--|---|--|--|
| Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. | 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. | 3.1 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). 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). | Contesta correctamente a la mitad o más de las preguntas del gameplay. Consigue establecer una relación entre el contenido multimedia y el pasado. Comprende y señala las situaciones materiales de la prehistoria en el debate. Identifica los cambios en la producción y ciertas consecuencias que dieron el éxito a las especies. Profundiza en las relaciones sociales y culturales de la prehistoria. | Los videojuegos también son pedagógicos, 1 sesión Ver un gameplay del videojuego Far Cry Primal y contestar a una serie de preguntas. Intercambios entre Homos, 2 sesiones (1 para preparar y otra para debatir) Dividir la clase en dos grupos: los Sapiens y los Neandertales. Deberán debatir sobre sus éxitos y fracasos en la lucha por la supervivencia. (armas, caza, arte...) Cuestionario de repaso, 1 sesión Se realizarán unas preguntas por escrito para comprobar los conocimientos impartidos. Trabajo de investigación, Deberes Se deberá hacer un breve trabajo (1 página), sobre algún asentamiento de la Edad de los Metales que indique el profesor. |
| 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. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria. | 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. | 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, CCL1, CCEC1) | Plasma en el trabajo la evolución: política, económica y religiosa del asentamiento elegido. Reflexiona y entiende los conceptos de cultura e historia y los plasma en el trabajo. | |

⁹ Véanse Anexos Unidad 9.

Unidad 10: El cambio cara La Edad Antigua: De los albores de Mesopotamia y Egipto a la supremacía del Mundo Clásico. 12 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ¹⁰ |
|---|--|---|--|---|
| La construcción de las civilizaciones y Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. | 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. | 5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y 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). | Identifica y explica las experiencias históricas de la Edad Antigua en las que se establecieron sistemas políticos que sirvieron como base de los derechos y libertades que entendemos en la actualidad. Establece nexos entre el comercio actual y el antiguo y lo representa correctamente, utilizando una herramienta online. Presenta reflexiones profundas de conceptos tales como: el derecho y la religión y los sintetiza por escrito con éxito. | ¿Llevaba Cleopatra Iphone? 1 sesión Confeccionar un time line, en el que aparezcan todas las civilizaciones antiguas, con acontecimientos relevantes y que finalice con el año actual, para ver las escalas temporales. Las distancias en la Edad Antigua, 1 sesión Realizar con <i>Google earth</i> una ruta comercial por el Mediterráneo y explicar sus características y particularidades. Club de los lectores avispados, Deberes Lectura de fragmentos del Código de Hammurabi y Percy Jackson, El ladrón del rayo y escribir 15 líneas sobre tu opinión del Código y su legislación y los Dioses griegos retratados en la novela. Vivir jugando en el Antiguo Egipto 1 sesión Visionado de partes del gameplay-documental, Assassin's Creed Origins - The Discovery Tour - Egipto - en Español: https://youtu.be/LXlxDV0YCN4 Y hacer un ejercicio de empatía histórica sobre lo visto. En el banquete de los ilustres 1 sesión Debate sobre la democracia griega, contra la democracia actual española. Dividiendo en dos bandos la clase, se prepararán cada uno el tema asignado y el profesor será el coordinador del debate. |
| Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones | 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 | 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). | Consigue relacionar, situar espacios y cronologías antiguas y contemporáneas a través del visionado del documental. Proyecta por escrito verdadero interés y curiosidad por el pasado y los procesos históricos. | |

¹⁰ Véanse Anexos Unidad 10.

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial. Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios.</p> | <p>violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad. 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>7.1 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).</p> | <p>Concibe paralelismos entre sociedades muy distantes en el tiempo y los expresa oralmente. Construye realidades históricas abstrayéndose y realizando ejercicios de empatía histórica bien elaborados.</p> | |
|--|--|--|---|--|

Unidad 11: Roma y su perpetuidad en la historia del Mediterráneo. 12 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ¹¹ |
|--|---|---|--|---|
| Origen y etapas de la historia de Roma. | 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 discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad | 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). | Baraja gran cantidad de datos históricos correctos, sobre la situación de vulnerabilidad de la Mujer. Condena a la esclavitud como un mecanismo comercial, social y cultural, cruel e inaceptable en la actualidad. | Adivina ¿qué es? 30 min Juego de identificación de elementos romanos, mediante la muestra de diversas imágenes. El tablón de anuncios romano, deberes Realización de un tablón de anuncios de la época, dónde se publiciten diversos negocios, actividades o situaciones acordes al período. Repaso en el Ara Pacis, 1 sesión Actividad de preguntas y respuestas para reforzar los contenidos asimilados. Los que vienen a clase te saludan, 1 sesión Visita virtual al Coliseo y alrededores mediante: https://artsandculture.google.com/story/QVB4rbRG0TV0w?hl=en Y responder a una serie de preguntas. Los invisibles más presentes que nunca, 1 sesión Exposición oral y escrita por grupos sobre, La Mujer y La Esclavitud en la sociedad Romana. Teniendo como premisa fragmentos de la película Ágora. |
| | 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). | Establece nexos entre culturas antiguas y actuales y lo recoge por escrito, cuidando el lenguaje. Presenta una gran diversidad de elementos acordes a los cánones históricos en el tablón de anuncios, demostrando dominio en la vida cotidiana romana. | |
| El papel de la religión en la sociedad romana. | 8. Tomar conciencia del papel de los ciclos demográficos, el ciclo vital, las formas de vida y las relaciones intergeneracionales y de | 8.1 Tomar conciencia del ciclo vital y analizar cómo han cambiado sus características, necesidades y obligaciones en | Identifica las raíces de la distribución de los trabajos en la antigüedad. | |

¹¹ Véanse Anexos Unidad 11.

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| <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>dependencia en la sociedad actual y su evolución a lo largo del tiempo, analizándolas de forma crítica, para promover alternativas saludables, sostenibles, enriquecedoras y respetuosas con la dignidad humana y el compromiso con la sociedad y el entorno.</p> | <p>distintos momentos históricos, así como las raíces de la distribución por motivos de género del trabajo doméstico, asumiendo las responsabilidades y compromisos propios de la edad en el ámbito familiar, en el entorno escolar y comunitario y valorando la riqueza que aportan las relaciones intergeneracionales. (CCL2, CPSAA5, CC1, CC2, CE2)</p> | <p>Ofrece reflexiones que demuestran el entendimiento de la valoración de la diversidad de roles a lo largo de las eras.</p> | |
|--|--|--|--|--|

Unidad 12: La península Ibérica en los procesos históricos: Prehistoria, Protohistoria y Provincia romana. 9 sesiones

| Contenidos | Competencias específicas | Criterios y descriptores | Indicadores de logro | Actividades |
|--|---|--|--|--|
| Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico | 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). | <p>Considera al arte prehistórico en el territorio nacional como un proceso evolutivo y complejo.</p> <p>Reflexiona sobre la profundidad y la complejidad técnica e intelectual de la cueva de Altamira.</p> | <p>La Capilla Sixtina de la Prehistoria, 1 sesión</p> <p>Visualización de un tour virtual por Altamira: https://www.culturaydeporte.gob.es/m/maltamira/en/cueva-altamira/recorrido-virtual.html y hacer una breve reflexión, sobre el arte en la época.</p> <p>Bárbaros Ibéricos, deberes</p> <p>Realizar un trabajo de una página sobre algún pueblo prerromano hispánico. (indicar los pueblos)</p> <p>Repaso, 30 min</p> <p>Kahoot para repasar los contenidos impartidos.</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. | 9.1 Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC1). | <p>Recoge datos bien contrastados sobre el proceso de romanización en territorio nacional y reflexiona sobre lo aportado por todas las culturas protagonistas en tal fenómeno.</p> <p>Relaciona y sitúa a España en los procesos históricos antiguo, en su trabajo.</p> | <p>¿Qué hicieron los romanos por nosotros?, 1 sesión</p> <p>Proceso de romanización, visita virtual a la muralla romana de Lugo: https://artsandculture.google.com/story/KwVB1rZuII8sLQ</p> <p>Y el acueducto de Segovia: https://artsandculture.google.com/story/IgWxnHdTT4KDrQ</p> <p>Y hacer un ejercicio de empatía histórica.</p> <p>Prueba final del historiador, 2 sesiones</p> | |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León</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>Realiza consideraciones profundas sobre conceptos como: la dominación, el control y lo justo en un contexto de conquista militar y cultural.</p> <p>Presenta una reflexión final interconectando diversos puntos explicados a lo largo del año académico.</p> | <p>Realizar una exposición oral, sobre algún aspecto de las culturas estudiadas a lo largo de la unidad, (económico, político, cualquier aspecto).</p> |
|--|---|---|--|--|

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

Volviendo al 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. En lo referente al aprendizaje interdisciplinar de la materia, menciona explícitamente lo siguiente:

“El caso concreto de Geografía e Historia guarda especial relación con las siguientes materias: Biología y Geología, Matemáticas, Economía y Emprendimiento, Educación en Valores Cívicos y Éticos, Latín y Tecnología y Digitalización”. (Decreto, N 190, 2022)

Desde el punto de vista educativo, la unidad desarrollada en este trabajo ha procurado diseñar actividades e impartir contenidos que ayuden a integrar a las anteriores materias, de la forma más adecuada y útil para el correcto desarrollo académico del estudiante de Geografía e Historia.

En primer lugar, hay que destacar que en los temas iniciales se impartirán conocimientos de biología y geología, especialmente en las unidades 3 y 4, dónde se explicarán con gran detalle las características del relieve y los aspectos geológicos tanto de los continentes como de los fondos marinos. Sin dejar de lado, a la fauna, flora otros aspectos relacionados con la biología que se explicarán con mayor detalle en los contenidos referentes a los climas y bioclimas del planeta.

No es ningún secreto que las matemáticas y la historia no poseen una conexión demasiado estrecha en lo referente a los contenidos, pues a pesar de no ser una ciencia, los contenidos matemáticos entran dentro del currículo científico y la geografía e historia en el de ciencias sociales y humanidades. Pero dejando de lado las particularidades curriculares, el uso de las matemáticas aún en su concepción más simple, son aplicables y serán utilizados en ciertos momentos del año académico. Por ejemplo, en la actividad Las distancias en la Edad Antigua, de la Unidad 10. Será necesario emplear operaciones matemáticas simples, como reglas de tres, para realizar el ejercicio.

Pasando a la economía y utilizando el ejercicio anterior, también como ejemplo se tendrán en cuenta ciertos aspectos y contenidos económicos, pues se explicará con el cálculo de la ruta comercial, características de los modelos de comercio precapitalista.

Los contenidos económicos se darán a lo largo del año, en numerosas ocasiones, pues posee un peso especial sobre todo en el campo de la historia. Se tendrán en cuenta aspectos como:

economía de subsistencia, economía depredadora, economía de trueque, economía imperialista y demás conceptos básicos necesarios para explicar los procesos históricos.

En lo referente a la educación en valores, esta posee un peso notable en buena parte de las unidades del segundo trimestre en adelante. Pues se profundizarán temas como la diversidad multicultural y étnica de la especie humana en las unidades enfocadas a la prehistoria. Sin dejar de lado el apoyo a los colectivos silenciados a lo largo de la historia, como es el caso de la figura femenina, infantil y minorías religiosas. También se llevarán a cabo actividades que profundicen conceptos y valores éticos de las sociedades occidentales, como el origen de la democracia, el imperialismo romano y sus particularidades.

Finalmente, se tratarán una gran cantidad de recursos y herramientas digitales, desde aplicaciones como *google earth*, *you tube*, *padlet*, *timetoast*, *powerpoint*, *genially*, *Word* y una gran variedad de aplicaciones de búsqueda e información; así como; recursos visuales de tiempo real como *arts and culture*.

5. Metodología didáctica

Antes de la fundamentación metodológica, en la siguiente tabla se constituyen diversas actividades de unidades menos la séptima, desde el punto de vista metodológico:

| Temática metodológica ¹² | Actividad |
|---------------------------------------|--|
| ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) | Confección de esquema de arte prehistórico |
| | Búsqueda del tesoro |
| | Trabajo de investigación |
| | El tablón de anuncios romano |
| | Bárbaros Ibéricos |
| Aprendizaje cooperativo | Repaso |
| | Intercambios entre Homos |
| | En el banquete de los ilustres |
| Uso de recursos digitales | Los invisibles más presentes que nunca |
| | No es cuestión de fuerza, es arte |

¹² Tabla de confección propia.

| Temática metodológica ¹² | Actividad |
|---|---|
| | Los videojuegos también son pedagógicos |
| | ¿Llevaba Cleopatra iPhone? |
| | Las distancias en la Edad Antigua |
| | Club de los lectores avisados |
| | Vivir jugando en el Antiguo Egipto |
| | Adivina ¿qué es? |
| | Los que vienen a clase te saludan |
| | La Capilla Sixtina de la Prehistoria |
| | ¿Qué hicieron los romanos por nosotros? |
| Evaluación formativa | Cuestionario de repaso |
| | Repaso en el Ara Pacis |
| Metodología de aprendizaje basada en la discusión | En el banquete de los ilustres |
| | Intercambios entre Homos |
| | Prueba final del historiador |

Y en la siguiente tabla se realiza el desglose porcentual de la metodología utilizada.

| Metodología ¹³ | Porcentaje de uso | Actividades |
|---|-------------------|-------------|
| Uso de Recursos Digitales | 34.62% | 9 |
| Aprendizaje Basado en Proyectos | 23.08% | 6 |
| Metodología de Aprendizaje Basada en la Discusión | 19.23% | 5 |
| Aprendizaje Cooperativo | 11.54% | 3 |
| Evaluación Formativa | 11.54% | 3 |

¹³ Tabla de confección propia.

Tratar el apartado metodológico siempre es complejo, pues al igual que el anterior, se caracteriza por su pluralidad y transversalidad. Por ende, únicamente se desarrollará el panorama metodológico de la unidad desde una perspectiva general y académica, prestando especial atención al tipo de actividades y tipo de docente que se presta a diseñarlas. Como estadio inicial, habría que establecer qué se entiende por metodología docente. Siendo el conjunto de métodos y técnicas aplicados para enseñar y aprender temáticas de índole general o específica. Esta adquiere una gran prioridad en el desarrollo de unidades y actividades, pues es extremadamente influyente en la forma en que los estudiantes absorben habilidades y conocimientos (Zabalza Beraza, 2011).

Es por ello, que el detenerse y analizar más metódicamente ciertos enfoques metodológicos que afectan a este trabajo, son necesarios para su correcta asimilación y redacción. Quizás uno de los semblantes metodológicos más importantes es el aprendizaje significativo. La metodología del aprendizaje significativo, está principalmente influenciada por la ya mencionada anteriormente Teoría Constructivista, que sostiene que el aprendizaje sucede cuando los integrantes desarrollan activamente su propio conocimiento a través de las innumerables interacciones y experiencias previas. Para ejemplificar dicha metodología se debería de tener en cuenta algunos principios como: la relevancia de los contenidos, pues deben de ser significativos para los alumnos, poseyendo la capacidad de relación con su vida cotidiana, intereses o experiencias previas. Otro factor importante sería la organización de los contenidos, esta debería de incluir la confección de mapas conceptuales, pues son vitales para la asimilación del concepto. Además de factores como la activación del conocimiento previo y la construcción activa del mismo, que ayudan a establecer nexos entre conceptos y contenidos. Por último, se debería mencionar a la reflexión y a la metacognición, que son de gran utilidad para incitar al pensamiento sobre cómo están asimilando y aprendiendo los contenidos, al mismo tiempo que fomentan el uso de estrategias metacognitivas para gestionar su propio proceso de formación (Ballester Vallori, Gayoso Enrique y Vicens Xamea, 2010).

Otra de las bases metodológicas por la que se rige este trabajo es la del razonamiento deductivo, que es el encargado de poder gestionar los supuestos previos a través de argumentos deductivos, que confirmen o respalden las conclusiones que se puedan obtener a lo largo de su formación. Por lo tanto, se ha intentado enfocar el razonamiento deductivo a partir de actividades que presenten ciertas características como: la presentación de ejemplos y casos reales, la promoción

de la observación y la recolección de información, así como, el fomento del desarrollo de hipótesis y a la incitación a ciertas discusiones e intercambios de ideas (Dávila Newman, 2006).

Dejando claras las bases de los conceptos metodológicos, hay que comenzar por hablar de la metodología expositiva, pues posee un peso especial en la unidad anual diseñada. No sólo a la hora de impartir sesiones enteras o casi enteras de clases magistrales, se desarrolla una metodología activa en la unidad. Pues es una de las bases que sostienen la explicación de prácticamente todas las actividades desarrolladas. Desde enseñar a utilizar herramientas TIC, hasta explicar cómo efectuar correctamente un ejercicio teórico, como realizar una exposición oral, cómo analizar un contenido audiovisual o como se va a evaluar y proceder a la realización de pruebas evaluables. Quizás esta metodología teñida de tradicionalismos, no suele casar con la temática innovadora de las actuales escuelas de pensamiento pedagógico. Pues es importante tener en cuenta que la lección magistral no se adapta a todas las temáticas o todos los alumnos, por lo que es necesario considerar otros métodos didácticos para compensar o reemplazar la clase magistral cuando sea necesario (Zabalza Beraza, 2011).

Dejando de lado la insustituible labor metodológica magistral, uno de las mayores fortalezas que presenta esta unidad didáctica anual, se da con el aprendizaje basado en proyectos. Conocido como ABP, se trata de una metodología educativa que profundiza en un aprendizaje a través de la realización de proyectos, tanto de forma individualizada, como colectiva. Los alumnos se ven en la tesitura de diseñar, investigar y presentar soluciones a las problemáticas que el docente les imponga. Según diversos expertos, esta metodología posee el potencial para incrementar el desarrollo de las habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación. Además, el trabajo por proyectos posee una gran ventaja, debido a lo personalista que puede llegar a ser, generando interés en los alumnos y aumentando su motivación y compromiso por aprender (Pérez de Albéniz Iturriaga, Fonseca Pedrero y Lucas Molina, 2021).

Como un ejemplo de esta metodología, estaría el proyecto del Tablón de anuncios romano de la unidad 11. Dónde deberán de diseñar, investigar y presentar un tablón de anuncios de la época con todos los negocios, profesiones o situaciones acordes a la Historia de Roma. Presentando todo un desafío, dónde la creatividad, la búsqueda de información y la comunicación desarrollarán un papel clave en la resolución de la actividad.

Continuando con el análisis metodológico, otro tipo de metodología que posee cierta similitud con el ABP, es el aprendizaje cooperativo. En este caso, los académicos que han experimentado con el trabajo cooperativo confirman que los estudiantes aprenden más y mejor, pero sobre todo consiguen motivar más a los alumnos, obteniendo tasas de abandono de clases menores que con otros estilos metodológicos (Domingo, 2008).

Uno de los semblantes más significativos que posee esta metodología es la necesidad del grupo docente organice y planifique las ideas o conceptos que se trabajen en las actividades. Pues será necesario en muchos casos, tener que explicar el procedimiento de las actividades o de las situaciones de aprendizaje, a unos estudiantes que no han trabajado en este tipo de situaciones de trabajo cooperativo y carecen de las suficientes habilidades sociales para llevar a cabo los objetivos, por ende, está en la figura del profesor el éxito de estas actividades (Domingo, 2008).

Otro de los factores que hacen interesante a esta metodología docente es su capacidad inclusiva. Pues dentro de las aulas de carácter inclusivo, necesarias actualmente para atender a todo tipo de necesidades especiales y apoyar a la diversidad, requieren de una estructura cooperativa de la actividad. Por lo tanto, realizar una transición de una actividad individual o competitiva a otra cooperativa es un elemento vital para llevar a cabo la inclusión del alumnado en el aula común (Pujolàs Maset, 2012).

En este caso, se expone el siguiente ejemplo de la actividad del tema 10, Los invisibles más presentes que nunca. Dónde de forma cooperativa deberán de realizar una exposición oral sobre una temática inclusista y necesaria como es la visión del género femenino y la esclavitud en la antigüedad. Dónde el trabajo en equipo será necesario para el correcto desarrollo de la actividad.

Continuando con las estrategias y fundamentación metodológica que se han utilizado en esta unidad anual, y siguiendo con la particularidad de la inclusión y colaboración colectiva, se ha utilizado en buena medida la metodología *peer instruction*, que sería una variante de la conocida evaluación formativa. Englobado las actividades de tipología multirespuesta, pero estableciendo un equilibrio más inclusivo (Sánchez, Barhoum y Escudero, 2018). Básicamente, esta versión de la evaluación formativa se distingue por poseer unas características híbridas entre las metodologías señaladas anteriormente, integrando ejercicios o problemas con múltiples respuestas, con la ayuda de los diversos participantes. Es decir, según este enfoque, los alumnos por parejas o por grupos reducidos deberán responder a ejercicios de tipo opción múltiple diseñados para poner a prueba sus conocimientos, brindando la opción de poder

discutir conceptos entre los integrantes del grupo, propiciando el aprendizaje colaborativo (Pujolàs Maset, 2012).

Realizada esta explicación metodológica, toca llevar a cabo la transición a la evaluación formativa, que, desde un punto de vista académico, se puede considerar como un proceso continuo y sistemático que se lleva a cabo a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, con el propósito de mejorar el mismo. La máxima de esta metodología está en que la evaluación se enfoca en el proceso de aprendizaje, en lugar de enfocarse en el resultado final, algo útil para evaluar ciertas situaciones. Además, esta evaluación puede ser realizada por el propio estudiante, por sus compañeros o incluso por otro docente, caracterizándose por su transversalidad de técnicas e instrumentos de evaluación (López, García y Pérez, 2012).

Algunos ejemplos de técnicas de evaluación formativa que se han llevado a cabo a lo largo de la unidad anual, son: Preguntas orales, cuestionarios, trabajos en grupo o autoevaluaciones. Por lo que, obviamente para llevar a cabo esta metodología, es necesario que el docente tenga claro sus objetivos de aprendizaje y las competencias que está dispuesto a desarrollar.

La fundamentación anterior, da que pensar en cómo la metodología docente no es un concepto unidimensional. Pues, al igual que una fuente histórica puede poseer características primarias y secundarias, una metodología puede poseer características híbridas o múltiples de otras metodologías, como se acaba de ver con el ejemplo anterior.

Es por eso que, a pesar de que la unidad anual no posee una bien marcada metodología gamificada, eso no quita que no se utilicen algunos principios del aprendizaje basado en juegos. Pues dentro de este nuevo orden educativo aparecen las metodologías gamificadas que, en esencia, buscan establecer una especie de equidad entre las metodologías tradicionales de aprendizaje basadas, esencialmente, en la memorización y repetición (Bruner, 1997). Que junto con las nuevas tecnologías y el rico universo que ofrecen los videojuegos, se indagan nuevos sistemas que construyan nexos entre el estudiante y el docente, a la vez que, se confeccionan nuevos recursos que ensalzan el desarrollo de las capacidades enfocadas al aprendizaje y mejora transversal de la calidad educativa (Barco, Marchena y Marchena, 2017).

Si se tiene que definir a la gamificación, esta sería de una forma muy resumida en; la incorporación de estrategias de juegos, con una finalidad pedagógica, en un espacio o ámbito en la que el propósito no es recreativo (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011).

Quizás uno de los semblantes más significativos e importantes para introducir la metodología gamificada en las aulas actuales es la enorme capacidad que poseen dichas metodologías para ensalzar, mejorar y experimentar con la creatividad tanto de los estudiantes, como de los docentes. Pues, mediante el juego, se establece un nexo entre las emociones, pasiones y experiencias personalistas y colectivistas que favorece el aprendizaje. Además, el hecho de introducir juegos en las actividades docentes, favorece al abanico de respuestas que los estudiantes suelen aportar, debido a la premisa que ofrecen, entendiendo a la actividad gamificada como un reto, ante una problemática poco habitual en el aula tradicional. Lo que permite desarrollar de una forma innovadora la creatividad del estudiante (García-Ruiz, Bonilla-del-Río y Diego-Mantecón, 2018).

Para finalizar con la metodología gamificada, y relación con la inclusión tratada anteriormente, es un hecho que los estudiantes se involucren más en las actividades de aprendizaje, pues aporta un aumento en la conexión con los temas académicos. Y se pueden ver un claro comportamiento inclusista para aquellos alumnos con dificultades o situaciones especiales debido en esencia a las características del aprendizaje gamificado, pues el objetivo es que los estudiantes se involucren más en las actividades de aprendizaje, lo que mejora la conexión con el tema o idea. Por lo tanto, el grado de compromiso de los estudiantes, será mayor mediante los sistemas de recompensa, que son la base de los juegos, desempeñando un papel base en la gamificación (Pedro Lopes, 2014).

Como ejemplos de la metodología gamificada en el trabajo y marcando las distancias, pues son actividades híbridas como se ha explicado anteriormente, se pueden aportar las siguientes:

| Actividad | Metodología |
|--|--------------|
| Búsqueda del tesoro | Gamificación |
| Intercambios entre Homos | Gamificación |
| Club de los lectores avispados | Gamificación |
| El tablón de anuncios romano | Gamificación |
| Juego de identificación de elementos romanos | Gamificación |
| Adivina ¿qué es? | Gamificación |
| Prueba final del historiador | Gamificación |

Además de estas actividades, la visualización de los *gameplays* también podría entrar dentro del grupo de actividades basados en juegos, pues se trata de la visualización e interpretación de uno.

Como estandarte final de este apartado, es obligatorio confeccionar unas líneas sobre el uso de los recursos digitales, siendo quizás el punto más fuerte desde la perspectiva metodológica de este trabajo. Pues la mayoría de las actividades poseen una estrecha relación con las herramientas digitales.

Desde un punto de vista académico, la metodología basada en las TIC, es aquella que emplea el uso de herramientas digitales, utilizando: aplicaciones online, plataformas en línea, software educativo y toda la gama de dispositivos electrónicos para la adquisición de conocimientos y habilidades por parte del alumnado. Además, esta posee una serie de ventajas frente a otras; en primer lugar; permite realizar un aprendizaje más intimista y personal, pues las herramientas digitales son muy polivalentes, pudiendo tanto colectivizar, como individualizar los contenidos y actividades. También fomenta a la ya mencionada anteriormente inclusión a la diversidad, pues muchas herramientas proceden a generar mayor interacción y participación. Otros factores a tener en cuenta para introducir y trabajar con las herramientas digitales son: la retroalimentación ipso facto sobre el proceso de aprendizaje del estudiante, la comodidad que ofrece la conexión a internet y el ahorro de tiempo, pudiendo automatizar tareas como la corrección de controles o gestionar resultados académicos (Reyes Tolosa y Sahuquillo, 2018).

6. Recursos didácticos de desarrollo curricular

A continuación, se presentan desglosados los recursos y materiales didácticos utilizados en las unidades:

| Unidad 1 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|---|---------------------------------|----------------------------------|---|---------------------|
| Ubicación del espacio geográfico terrestre y sus particularidades: Localización, caracterización e interpretación. | Aproximación a la cartografía | Nuevo Atlas Geográfico Universal | https://maphub.net | Digital interactivo |
| | El tamaño sí importa | Nuevo Atlas Geográfico Universal | True side of | Digital interactivo |
| | Repaso espacial y tecnológico | Lista de control | - | - |
| | Buscadores y buscadoras | - | Google Earth | Digital interactivo |
| Unidad 2 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| El planeta azul: Aguas, continentes y relieves. | ¿Seguro que lo sabes? | Nuevo Atlas Geográfico Universal | https://www.seterra.com/es/ | Digital interactivo |
| | Inmersión total en la geografía | Libro de texto | Google earth , explorador de océanos | Digital interactivo |
| | Tu opinión también importa | Libro de texto | - | - |

| Unidad 3 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|--|--------------------------------|--|---|---------------------|
| Climas del globo: Análisis e impacto humano | Maquetando los climas | Libro de texto | https://es.padlet.com | Digital infográfico |
| | Meteorólogos por un día | Nuevo Atlas Geográfico Universal | https://earth.nullschool.net | Digital interactivo |
| | Actividad de los climogramas | Ficha de los climogramas | - | - |
| | Os lo resumo catastróficamente | - | https://www.youtube.com/watch?v=-17o9yv7Tt0 | Filmográfico |
| Unidad 4 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| La diversidad bioclimática del planeta: Zonas, biodiversidad, dinámicas y riqueza natural. | Esquemmatizando los bioclimas | Libro de texto | - | - |
| | Reporteros por el mundo | Libro de texto, Nuevo Atlas Geográfico Universal | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |
| | Lo nuestro es mejor | Libro de texto, Nuevo Atlas Geográfico Universal | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |

| Unidad 5 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|--|----------------------------------|------------------------------|--|---------------------|
| Aproximación a la metodología y conceptos de las Ciencias Sociales: El pensamiento del historiador y del geógrafo. | Más antiguo de lo que pensabas | Libro de texto | https://www.fimetoast.com | Digital infográfico |
| | Cultura general en la actualidad | Ficha del profesor | - | - |
| | Somos lo que fuimos | - | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |
| Unidad 6 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| La prehistoria como metodología operativa y sus enfoques teóricos | ¿Qué es qué? | Ficha del profesor | - | - |
| | Arqueólogos por un día | - | Arts culture, British Museum y Arts culture, Bagan | Digital interactivo |
| | Lo nuestro sigue siendo mejor | - | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |
| Unidad 7 (Situación de aprendizaje) | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| Unidad 8 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| | Elementos artísticos | Libro de texto | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |

| | | | | |
|---|----------------------------------|---------------------|--|---------------------|
| El arte como estandararte sapiens: Pensamiento artístico y estilo de vida | Búsqueda del tesoro | Diccionario de arte | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |
| | No es cuestión de fuerza es arte | - | Laxcaus | Digital interactivo |

| Unidad 9 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|---|---|-------------------------|--|---------------|
| De la piedra a los metales: La sofisticación y evolución en el contexto prehistórico. | Los videojuegos también son pedagógicos | - | <i>gameplay</i> | filmográfico |
| | Intercambio entre hominos | - | Cualquier fuente académica sobre el tema | Debate oral |
| | Cuestionario de repaso | Ficha del profesor | - | - |
| | Trabajo de investigación | Atlas Histórico Mundial | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |

| Unidad 10 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|--|------------------------------------|--|--|---------------------|
| El cambio cara La Edad Antigua: De los albores de Mesopotamia y Egipto a la supremacía del Mundo Clásico | ¿Llevaba Ceopatra Iphone? | Libro de texto | https://www.timetost.com | Digital infográfico |
| | Las distancias en la Edad Antigua | Atlas Histórico Mundial | Google earth | Digital interactivo |
| | Club de los lectores avispados | - | Fragmentos del Código de Hammurabi y Percy Jackson, El ladrón del rayo | Literario |
| | Vivir Jugando en el Antiguo Egipto | - | You Tube | Filmográfico |
| En el banquete de los ilustres | Ficha guía del profesor | Cualquier fuente académica sobre el tema | Debate oral | |
| Unidad 11 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
| Roma y su perpetuidad en la historia del Mediterráneo | Adivina ¿qué es? | Ficha del profesor | - | - |
| | El tablón de anuncios romano | Libro de texto | Cualquier fuente académica sobre el tema | Hemerográfico |
| | Repaso en el Ara pacis | Ficha del profesor | - | |
| | Los que vienen a clase te saludan | - | Coliseo y alrededores | Digital interactivo |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| <p>Unidad 12</p> <p>La península Ibérica en los procesos históricos: Prehistoria, Protohistoria y Provincia romana</p> | <p>Los invisibles más presentes que nunca</p> <p>Nombre de la actividad</p> <p>La capilla Sixtina de la Prehistoria</p> <p>Bárbaros Ibéricos</p> <p>Repaso</p> <p>¿Qué hicieron los romanos por nosotros?</p> <p>Prueba final del historiador</p> | <p>Libro de texto</p> <p>Materiales didácticos</p> <p>-</p> <p>Libro de texto</p> | <p>Película Ágora</p> <p>Recursos didácticos</p> <p>Cueva de Altamira</p> <p>Cualquier fuente académica sobre el tema</p> <p>Kahoot</p> <p>Muralla de Lugo</p> <p>Y</p> <p>Acueducto de Segovia</p> <p>Cualquier fuente académica sobre el tema</p> | <p>Filmográfico y Debate oral</p> <p>Tipología</p> <p>Digital interactivo</p> <p>Infográfico</p> <p>Digital de repaso</p> <p>Digital interactivo</p> <p>Infográfico y oral</p> |
|---|--|--|--|---|

7. Actividades extraescolares y complementarias

En lo referente a las actividades extraescolares y complementarias, no es un secreto que son extremadamente útiles para el correcto desarrollo académico de los estudiantes. Pues presentan experiencias prácticas fuera del entorno escolar. También son grandes aliadas del aprendizaje significativo, al experimentar los conceptos y contenidos explicados en el aula, ayudan a despertar el interés del alumnado a la par de motivarlo, generan un sentimiento de pertenencia a un entorno más complejo sacando al estudiante de su zona de confort, sin dejar de lado la capacidad que presentan de entablar conexiones más profundas con la comunidad.

Dicho esto, no sería un año académico completo sin presentar una serie de salidas y actividades complementarias, a lo largo del curso. Por ende, se han preparado un total de tres salidas y una charla, para la asignatura de Geografía e Historia. Distribuidas a lo largo de los tres trimestres.

En primer lugar, y teniendo como premisa el primer trimestre se realizará una excursión al centro de predicción de AEMET, apoyándose en la unidad 3 que trata sobre los Climas del globo y el impacto humano, ir a este centro meteorológico será de lo más útil para comprender las características del tiempo cerca de los hogares de los alumnos. En el primer trimestre también se llevará a cabo otra actividad complementaria, siendo en este caso una charla, de un archivista local que trabaja en el Archivo Diocesano de la ciudad. La charla se llevará a cabo en el aula y comentará el trabajo poco convencional del archivero.

Pasando al segundo trimestre, se organizará una salida de un día a Atapuerca aprovechando la unidad 8, dónde se desarrollará el proceso de hominización. En esta excursión se necesitará de transporte y comida, pues aprovechando la localización que ofrece Valladolid, se realizará la visita a lo largo de todo el día y se volverá el mismo.

Finalmente, en el tercer trimestre y siendo consciente del escaso tiempo que hay se realizará una breve salida en horario lectivo al museo de escultura, para comentar ciertos aspectos de la cultura griega y romana; así como; sus mitologías y personajes ilustres mediante el arte de la escultura.

Todas las actividades presentarán un enfoque didáctico, pues los alumnos deberán de realizar una breve reflexión sobre lo aprendido y confeccionar una pregunta de examen sobre los contenidos explicados en dichas actividades. El profesor elegirá a las cinco mejores de cada salida o actividad y una de ellas caerá en el examen de la unidad o unidades que le corresponda.

8. Medidas de atención a la diversidad (DUA)

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Estipula en el capítulo V, llamado Atención individualizada al alumnado, artículo 27, sub apartado 1, lo siguiente:

“El conjunto de diferencias individuales, tales como capacidad, ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje, motivación, intereses, contexto social, situación cultural, circunstancia lingüística o estado de salud, que coexisten en todo el alumnado hace que los centros educativos y más concretamente sus aulas, sean espacios diversos. No obstante, todo el alumnado, con independencia de sus especificidades, tiene derecho a una educación inclusiva y de calidad, adecuada a sus características y necesidades”. (Ley Orgánica, N 340, 2020)

Es decir, que resulta indiferente el tipo de alumnado, sus condiciones materiales, físicas o intelectuales. Pues todo alumno es igual en derechos, oportunidades y en dignidad. Por lo tanto, e interpretando la orden, esta, exige que todo centro posea un Plan de Atención a la Diversidad que será elaborado por un equipo directivo con apoyo del claustro y del departamento de orientación. Dentro de este plan, se deberán de recopilar todas las actuaciones y medidas de atención a la diversidad por sí son necesarias su uso, en la circunstancia que lo requiera.

Además, es importante que sea el centro quien predique con el ejemplo de ser inclusivos, teniendo como máxima que el colectivo del alumnado no solo posee diferentes capacidades, sino diferentes motivaciones, intereses, conocimientos previos sobre la materia, implicación y, además, cada cual cuenta con un estilo diferente de aprendizaje (reflexivo, analítico, sintético, etc.). Dar respuesta a esta diversidad no es tarea fácil. Las actividades constituyen un excelente instrumento de atención a las diferencias individuales. Así, la variedad y la abundancia de las mismas con distinto nivel de dificultad permiten la adaptación a las diversas capacidades, intereses y motivaciones.

Es por ello, que al inicio del curso académico se debería llevar a cabo una evaluación inicial, en la que se facilite no sólo las características generales del grupo como conjunto, sino que también proporcione cierta información acerca de diversos aspectos individuales de los estudiantes; a partir de esta evaluación se puede:

- Identificar a los alumnos que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con

necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).

- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.

Una de esas conclusiones, es la gran cantidad de estudiantes que presentan TDH o ansiedad. Es esas situaciones, el docente puede valerse de una serie de estrategias que puedan ayudar a los estudiantes a comprender mejor las actividades o simplemente hacerles la vida escolar más sencilla.

En el caso del TDH, se puede establecer una rutina diaria y clara para ayudarlos con la organización, proporcionar descansos cortos, para que el estudiante se mueva y se libere o utilizar técnicas de refuerzo positivo, como recompensas para incitar a la motivación (Heredia Pérez, 2017).

En el caso de tratar con algún alumno con ansiedad, se debería de tener cuidado a la hora de entregar tanto: controles, exámenes y trabajos; así como; tener especial cuidado con realizar observaciones sobre su persona en voz alta. Por ejemplo, si un estudiante con ansiedad, ha suspendido un examen, no darle la nota junto con el resto y corregir juntos el examen para ver sus fallos, a la par de controlar su condición.

Dejando de lado la Atención a la diversidad, y centrando la vista cara al Diseño Universal de Aprendizaje, se podrían tomar una serie de medidas de acción y prevención. Por ejemplo, en el caso de tener a un alumno con problemas de fotosensibilidad, se podrían entregar ciertos materiales en formato físico, en vez de digital. Otras medidas de prevención podrían ser: colocar estratégicamente al alumno en una zona donde la luz no sea muy incipiente, limitar el tiempo de exposición lumínica. O incluso, aplicar filtros de luz en pantallas, gafas o anteojos especiales y todas las estrategias individuales que fuesen necesarias para la correcta experiencia en el aula.

Otro caso bastante común, sería el de alumnos con problemas de lectoescritura. Para intentar mitigar la gran carga que esto conlleva, se podría evaluar de forma oral ciertos exámenes, controles o trabajos, para facilitar su proceso educativo. Y permitir que todos los alumnos

puedan desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje, independientemente de su situación o adversidades.

9. Medidas que promueven el hábito de la lectura

El hábito de la lectura es un paradigma que afecta a todo el mundo en los tiempos que corren, ya que es un hecho que cada vez se lee menos. Pues el entorno y la cultura en la que está inmersa actualmente el mundo occidental, está lleno de interacciones cada vez más digitales y audiovisuales, que han dejado a la lectura en un plano marginal. Es por esto, que obligar a reencontrarse con la lectura o simplemente descubrir este hábito, no debería de ser algo forzado. Por lo que se le facilitará una lista de lecturas al alumnado y de forma totalmente voluntaria, cada alumno podrá realizar por cada trimestre una reflexión personal sobre un libro. Teniendo como recompensa una mejora en la nota del trimestre.

A continuación, se presentan la lista de obras elegidas para promover el hábito de la lectura:

La prehistoria en la mochila: Diario de viaje de un neandertal, Ignacio Martín Lerma, Ed. Aguilar.

Vinland Saga, Makoto Yukimura, Ed. Planeta Cómic.

La maldición de Ra, Nayib Mahfuz, Ed. Planeta de Agostini.

Todo lo bueno es libre y salvaje, Henry David Thoreau, Ed. Errata Nature Editores.

Cualquier libro de la saga: *Percy Jackson y los Dioses del Olimpo*.

10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.

En relación a las técnicas e instrumentos de evaluación, estas serán variadas para facilitar y asegurar la evaluación integral del alumnado y permitir una valoración objetiva de todo el alumnado; incluirán propuestas contextualizadoras y realistas; propondrán situaciones de aprendizaje y admitirán su adaptación a la diversidad del alumnado. Por ende, se utilizará para cada técnica, los siguientes instrumentos de evaluación:

- De observación
 - Registro anecdótico
 - Guía de observación
- De desempeño
 - Portfolio

- Cuaderno del alumno
 - Proyecto
- De rendimiento
 - Prueba oral
 - Prueba escrita

11. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica

A continuación, se asignan los instrumentos con los que se evaluarán cada criterio de evaluación/indicadores de logro:

| Criterios de evaluación | Indicadores de logro | Instrumento de evaluación |
|-------------------------|----------------------|---------------------------|
| 1.1 | 1.1.1 | Guía de observación |
| | 1.1.2 | Cuaderno del alumno |
| | ... | ... |
| ... | ... | ... |
| 3.2 | ... | ... |
| | ... | ... |
| | ... | Portafolio |
| ... | 3.2.4 | Portafolio |
| | 3.2.5 | |
| | ... | |
| 5.4 | ... | ... |
| | 5.4.1 | Prueba escrita |
| | 5.4.2 | Prueba oral |
| ... | 5.4.3 | Prueba oral |
| | ... | ... |

En relación a los momentos de la evaluación, las técnicas e instrumentos deberán aplicarse de forma sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo.

| Criterio de evaluación | Indicadores de logro | Instrumento de evaluación | Unidades didácticas/situaciones de aprendizaje | | | | |
|------------------------|----------------------|---------------------------|--|-----------------|----------------|-----|-----------------|
| | | | Situación AP.1 | Situación AP. 2 | Situación AP.3 | ... | Situación AP.12 |
| 1.1 | 1.1.1 | Guía de observación | x | | x | | |
| | 1.1.2 | Cuaderno del alumno | | x | x | | |
| | ... | ... | | | | | |
| ... | ... | ... | | | | | |
| | 3.2.4 | Portafolio | x | x | | | x |
| | 3.2.5 | | | | | | |
| | | | | | | | |
| ... | ... | ... | | | | | |
| | 5.4.1 | Prueba escrita | x | x | x | | |
| | 5.4.2 | Prueba oral | | | x | | |
| 5.4.3 | x | | | | | x | |
| ... | ... | ... | | | | | |

En relación con los agentes evaluadores, se utilizará la heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación. A continuación, se determina el tipo de evaluación que se aplicará según los agentes evaluadores, vinculándolo a cada instrumento de evaluación, según los criterios de evaluación e indicadores de logro que evalúan.

| Criterios de evaluación | Indicadores de logro | Instrumento de evaluación | Profesorado | | Participación del alumnado | |
|-------------------------|----------------------|---------------------------|------------------|----------------|----------------------------|--------------|
| | | | Heteroevaluación | Autoevaluación | Autoevaluación | Coevaluación |
| 1.1 | 1.1.1 | Guía de evaluación | x | | | |
| | 1.1.2 | Cuaderno del alumno | | | | x |
| ... | ... | ... | | | | |
| 3.2 | ... | Portafolio | | | | |
| | 3.2.4 | | | | x | |
| | 3.2.5 | | x | | | |
| ... | ... | ... | | | | |

| | | | | | |
|-----|-------|----------------|---|--|---|
| 5.4 | 5.4.1 | Prueba escrita | x | | |
| | 5.4.2 | Prueba oral | | | x |

En cuanto a las pruebas escritas, estas se realizarán cada dos temas. Además de una prueba escrita a modo de recuperación, al final de cada trimestre.

En relación con los criterios de calificación:

Se establecen los criterios de calificación o peso de cada uno de los criterios de evaluación de la materia.

| Criterios de evaluación | Criterio de calificación |
|-------------------------|--------------------------|
| 1.1 | 5,0% |
| 1.2 | 7,5% |
| 2.1 | 5,0% |
| 2.2 | 5,0% |
| 2.3 | 7,5% |
| ... | ... |
| Total | 100% |

En virtud de la relación entre instrumentos y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada instrumento de evaluación:

| Instrumento de evaluación | Peso (%) |
|---------------------------|----------|
| Guía de observación | 15,5% |
| Portafolio | 22,0% |
| Prueba escrita | 42,5% |
| ... | ... |
| Total | 100% |

En virtud de la relación entre situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación, se determinan, a continuación, los criterios de calificación de cada situación de aprendizaje:

| Situaciones de aprendizaje | Peso (%) |
|-----------------------------|----------|
| Situación de aprendizaje 1 | 6,5% |
| Situación de aprendizaje 2 | 4,0% |
| ... | ... |
| Situación de aprendizaje 12 | 9,0% |
| Total | 100% |

También se emplearán listas de control como esta:

| Situación de aprendizaje: Curso: Nombre y apellidos del/de la alumno/a: | | Sí | No |
|---|--|----|----|
| Indicadores | | | |
| Aparecen los datos de identificación de la situación de aprendizaje: | | | |
| - Título | | | |
| - Etapa | | | |
| - Área/Materia | | | |
| Vincula la situación de aprendizaje con otras áreas relacionadas | | | |
| Refleja los objetivos generales de etapa con otras áreas relacionadas | | | |
| Especifica los descriptores del perfil de salida que deben alcanzarse | | | |
| Detalla las competencias específicas que deben lograrse | | | |
| Formula los criterios de evaluación que se superarán | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| Concreta los saberes básicos que comprende la situación de aprendizaje | | | |
| Formula los objetivos específicos para la situación de aprendizaje | | | |
| Marca el contexto en el que se desarrollará | | | |
| Orienta sobre la temporalización/duración de su implementación | | | |
| Su planteamiento es: | | | |
| - Global | | | |
| - Interdisciplinar | | | |
| - Disciplinar | | | |
| Propone actividades concretas para constatar las ideas previas del alumnado ante el tema que se presenta | | | |
| Expone la metodología que se utilizará: | | | |
| - Estrategias metodológicas | | | |
| - Recursos didácticos | | | |
| - Actividades | | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | |
| | | Considera explícitamente el modo de aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) | | | | | | |
| | | Marca la secuencia de actuaciones en orden al logro de las competencias propuestas | | | | | | |
| | | Prevé el tipo de productos que, como evidencias de aprendizaje, deberá presentar el alumnado | | | | | | |
| | | Indica el modelo de evaluación que se adoptará | | | | | | |
| | | Detalla los tipos de evaluación aplicados | | | | | | |
| | | <p>Especifica la metodología de evaluación prevista:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de recogida de datos - Técnicas de análisis de datos - Instrumentos que se elaborarán para plasmar la información obtenida | | | | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>Prevé la atención a la diversidad del alumnado, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de refuerzo - Actividades de ampliación - Tiempos adecuados a los ritmos singulares del alumnado - Elaboración de alguna escala de valoración específica - Aplicación de los ajustes razonables necesarios en el grupo - Apoyos específicos en su caso | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

III. Desarrollo de una unidad temporal de programación

1. Presentación

| Situación de aprendizaje | |
|--|-------------------------------|
| Título: La travesía de la especie: El proceso de hominización | |
| Contextualización: La situación de aprendizaje comenzará a impartirse nada más empezar el segundo trimestre, teniendo como base la unidad siete, La travesía de la especie: el proceso de hominización. Como tal se emplearán un total de 12 sesiones. Planteándose ocho actividades y una salida extraescolar a Atapuerca. Este período es esencial para la formación de los estudiantes, pues serán sus primeras clases de historia convencional. Aportando una visión como nunca antes habían concebido sobre el origen de la humanidad y su paso y evolución a lo largo de las eras. Además, ya poseen una cierta dinámica y habilidades adquiridas tras cursar el primer trimestre dónde la protagonista fue la geografía. | |
| Trimestre: segundo | Número de sesiones: 12 |

2. Fundamentación curricular

| Fundamentación curricular | | | | |
|--|--|--|---|--|
| Contenidos | Competencias específicas | Criterios de evaluación y descriptores | Indicadores de logro | Actividades ¹⁴ |
| Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. | 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). | Confeciona un cuaderno de bitácora bien estructurado, marcando los tiempos y las situaciones jugadas correctamente. Presenta un Portfolio dónde se plantean reflexiones sobre la experiencia gamificada, con cierta madurez intelectual, entendiendo la finalidad pedagógica del juego. Elabora un time line, de los contenidos mandados con la cronología y las características explicadas en clase del proceso de hominización. | Diario de un Cromañón, deberes Descargar <i>Ancestors: stories of atapuerca</i> y realizar un cuaderno de bitácora sobre cada partida jugada, (15 min aprox.) siendo un total de 15 partidas, una en casa por sesión. Al final de la unidad se deberá de confeccionar un portfollio englobando todo lo anotado en el cuaderno de bitácora. El tiempo nos hizo, 1 sesión Realizar un Time line, con la cronología de la Prehistoria, pero desde el punto de vista del proceso de hominización, indicando toda la cronología desde el australopithecus al homo sapiens. |
| Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. | 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. | 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 | Consigue identificar como mínimo, a la mitad de los cráneos presentados. Pone en práctica los contenidos explicados en clase sobre el proceso de hominización, justificando | Exponiendo a arqueólogos en potencia, 40 min Ficha sobre el proceso de evolución humana. Donde se deberán identificar los cráneos de los integrantes del proceso de hominización estudiados. Los que realicen el ejercicio perfecto, obtendrán un 0,25 más. (Esto será autoevaluable) |

¹⁴ Véanse Anexos Situación de aprendizaje, Unidad 7.

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías.</p> <p>Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.</p> <p>Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier</p> | <p>mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p> | <p>de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p> | <p>sus respuestas y acertando en sus deducciones.</p> <p>Demuestra una comprensión total a la hora de utilizar la herramienta virtual y confecciona proyectos con ella.</p> <p>Construye nexos entre el mundo actual y los procesos históricos estudiados y los plasma correctamente en su cuaderno.</p> <p>Presenta una capacidad transversal de aplicación de conocimientos de otras materias y entiende sus utilidades confeccionando correctamente el ejercicio.</p> | <p>La peregrinación de la humanidad, 2 sesiones</p> <p>Utilizando las herramientas virtuales: https://dnalc.es/15892-Human-migrations-map-interactive-2D-animation.html https://education.nationalgeographic.org/resource/global-human-journey/</p> <p>Calcular utilizando google earth la distancia recorrida por alguno de los hominos, buscar información sobre cómo se dieron dichos recorridos y confeccionar un mapa en físico con los estados actuales, que debieron de recorrer nuestros antepasados.</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>6.2 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>Contesta correctamente como mínimo a la mitad de las preguntas de los fragmentos de la película, <i>La conquista del fuego</i> y presenta una actitud reflexiva a lo largo del ejercicio.</p> <p>Consigue conformar una interpretación compleja sobre el uso y obtención del fuego en la Prehistoria, no dejándose llevar por los prejuicios patriarcales que engloban a dicho descubrimiento.</p> | <p>Tiempos claroscurros, 1 sesión</p> <p>Ver fragmentos de la película <i>La conquista del fuego</i> y contestar a una serie de preguntas.</p> <p>Club de lectura prehistórico, 40 min</p> <p>Leer el capítulo 5 de <i>Tras la huella del hombre rojo</i>, en casa y contestar a una serie de preguntas, en clase.</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>actitud diferenciadora y segregadora.</p> <p><i>Las religiones prehistóricas, el druidismo y el chamanismo.</i></p> | <p>violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p> | | <p>Concibe al ámbito de la lectura como una actividad esencial en su formación educativa y consigue responder correctamente, por lo menos a la mitad de las preguntas.</p> <p>Reflexiona, profundiza y plantea en sus respuestas, conceptos tales como: la religión, el amor interracial, los prejuicios sobre los oficios canónicamente patriarcales, la empatía y solidaridad en tiempos Prehistóricos.</p> | |
| <p>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. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria</p> <p><i>La revolución neolítica y sus consecuencias.</i></p> | | | <p>Consigue resolver la mitad de los enigmas que se plantean en el <i>gameplay</i>, demostrando sus conocimientos en las relaciones humanas y su influencia en el territorio.</p> <p>Plasma en las respuestas, conclusiones detalladas sobre el modo de vida prehistórico, profundizando en los mecanismos de supervivencia y la organización social.</p> <p>Consigue trabajar en equipo de una forma ordena y eficaz, presentando los resultados, con su correspondiente justificación teórica sobre la Revolución Neolítica.</p> <p>Tiene presente en su explicación oral a todos los</p> | <p>El profesor Gamer, deberes</p> <p>Trabajar con un <i>gameplay</i>, del videojuego: <i>far cry primal</i>, que suba el profesor a su canal de <i>you tube</i>. Y contestar a una serie de preguntas.</p> <p>Revolucionando la clase, 3 sesiones</p> <p>Realizar un proyecto por grupos sobre alguna de las características técnicas y culturales que dieron origen al Neolítico (Las indicará el profesor). El proyecto consistirá en realizar un esquema conceptual en una cartulina empelando imágenes y textos estilo <i>collage</i>. (El mejor obtendrá 0,25 más y serán los propios alumnos quienes decidan cuál es el mejor)</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | colectivos silenciados a lo largo del discurso tradicional histórico. Posee creatividad y cierta complejidad en el resultado final del <i>collage</i> , manteniendo un equilibrio entre la estética y el desarrollo teórico-oral. | |
| Contenidos de carácter transversal | | | | |
| Comprensión lectora y la expresión oral y escrita, Comunicación audiovisual, Emprendimiento, Igualdad de género, Creatividad, Desarrollo de la competencia digital, Educación emocional y en valores, Cooperación, Educación para la salud incluida la educación afectivo sexual, El respeto mutuo, Cooperación entre iguales. | | | | |
| Aprendizaje interdisciplinar | | | | |
| Biología, Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Educación en Valores Cívicos y Éticos | | | | |
| Atención a las diferencias individuales | | | | |
| Seguir la normativa de DUA, recogida en la PGA y si fuese necesario utilizar materiales adaptados por la ONCE. | | | | |
| ODS. | | | | |
| ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles. Nos aproximaremos a las relaciones entre el medio natural y las primeras sociedades humanas, comparando las situaciones pasadas y presentes, profundizando en el concepto de desarrollo sostenible. | | | | |

3. Desarrollo de sesiones

| | |
|--|---|
| Sesión 1 | |
| Actividad: Salida extraescolar a Atapuerca | Duración: 1 día |
| Sesión 2 | |
| Clase teórica, sobre los contenidos del proceso de hominización | Duración: 1 sesión |
| Sesión 3 | |
| Actividad 1: Diario de un cromañón | Duración: 15 sesiones, de 15 minutos por sesión y se realizarán desde casa. |

Explicación de la actividad:

En primer lugar, hay que detallar que esta actividad consiste en jugar al videojuego móvil *Ancestors: stories of atapuerca*, tanto para Android como para IOS. Aunque se establezca una duración de 15 sesiones, dicha actividad se desarrollará en el hogar del estudiante, pues al ser alumnos de 1º de la ESO, muchos aún no poseen un dispositivo Smartphone. Por lo que será necesario pedirselo a sus familiares. El juego en sí, está desarrollado por Xabier Rubio Campiño, un profesor de arqueología de la Universidad de Edimburgo. Y está ambientado en España, concretamente en el yacimiento arqueológico de Atapuerca.

Las mecánicas del juego son simples y cuenta con un tutorial inicial que las explica de una forma muy pedagógica. En el juego, se podrá recorrer buena parte de Europa a través de diferentes historias teniendo como protagonista a cuatro especies homínidas distintas. Pasando a un análisis más metódico de lo que consiste el juego y qué utilidades presenta; así como; lo que se deberá de presentar para su evaluación.

El juego consiste en sobrevivir al Paleolítico tomando una gran cantidad de decisiones, desde qué camino elegir para buscar nuevos territorios de caza, encontrar cuevas habitables, formar campamentos móviles, estrategias de caza, elaboración de herramientas y un largo etcétera. Para llevar a cabo la actividad, cada alumno deberá de jugar 15 minutos en su casa un total de 15 veces, es decir, una por sesión y confeccionar un cuaderno de bitácora sobre sus decisiones en el juego. Al final de la unidad deberán entregar ese cuaderno de bitácora a modo de portfolio con una breve reflexión final de lo que les ha aportado lo jugado.

Además, se les enviará a las familias un correo electrónico, explicando la actividad y comentando que sólo es necesario jugar 15 minutos al día, para tener controlados a los estudiantes.

Sesión 4**Actividad 2: El tiempo nos hizo**

Duración: 20 min

Explicación de la actividad:

Los estudiantes prepararán en casa, de forma individual, un time line sobre el proceso de hominización explicado en clase. Para ello, utilizarán la herramienta *Timetoast*, que también ha sido explicada en unidades anteriores.

La máxima de esta actividad es centrarse únicamente en la cronología del proceso de evolución humana, comenzando por los primates y llegando hasta el homo sapiens. Todo ello deberá de ser complementado con imágenes pertinentes de cada homínido y homo.

| Sesión 5 | |
|--|---|
| Actividad 3: Exponiendo a arqueólogos en potencia | <p>Duración: 30 min de realización de la actividad y 20 min de explicación y profundización de la temática por parte del profesor</p> |
| <p>Explicación de la actividad: Esta actividad de repaso consistirá en contestar a un cuestionario sobre las características físicas de las especies de homínidos y homos que confeccionan el proceso de evolución humano. El profesor repartirá una ficha con una serie de cráneos dónde el alumno deberá identificar cada miembro del proceso de evolución y justificar su respuesta. Esta actividad será autoevaluable, pues el profesor colgará los resultados en la pizarra y los propios alumnos deberán corregir sus errores si los hay, en rojo.</p> | |
| Sesiones 6-7 | |
| Actividad 4 : La peregrinación de la humanidad | <p>Duración: 2 sesiones</p> |
| <p>Explicación de la actividad: Esta actividad se llevará a cabo en el aula de informática, dónde por parejas deberán de utilizar las herramientas virtuales: https://dnale.cshl.edu/view/15892-Human-migrations-map-interactive-2D-animation.html https://education.nationalgeographic.org/resource/global-human-journey/</p> <p>Como tal, estas herramientas presentan dos mapas interactivos bien contrastados y de gran valor pedagógico y visual, sobre las migraciones humanas en la Prehistoria, teniendo como protagonistas los ejemplos de: Homo Erectus y Homo Sapiens (dentro y fuera de África). El objetivo del ejercicio es simple, los alumnos por grupos reducidos, deberán utilizar <i>google earth</i>, herramienta que ya han utilizado con anterioridad y deberán recrear una de las migraciones que se presentan en los mapas, indicando: a qué especie hace referencia, su cronología y búsqueda de información en línea de cómo se llevó tal migración, así como, la distancia recorrida por aquellos hombres y mujeres del pasado. Para esta actividad el profesor les entregará un mapamundi mudo, para que puedan completar el ejercicio en físico, sea evaluado y posteriormente puedan incorporarlo a su cuaderno personal.</p> | |

| | |
|---|--|
| Además, otra particularidad de esta actividad, es que deberán completar el propio mapa con los estados actuales por los que atravesaron las migraciones prehistóricas. Se tendrá en cuenta el vocabulario y conocimientos geográficos, por ejemplo: mencionar al Estrecho de Gibraltar, términos como Mar Menor, Estrecho de Bering etc. | |
| Sesión 8 | |
| Actividad 5: Tiempos claroscurros | Duración: Actividad 30 min y 20 min de explicación y profundización de la temática por parte del profesor. |
| <p>Explicación de la actividad: El profesor confeccionará una compilación de <i>clips</i> de la película <i>La conquista del fuego</i>, siendo un total de 20 minutos de contenido audiovisual. Tras la visualización de los fragmentos, se repartirá una ficha con una serie de preguntas sobre lo visto. Las preguntas estarán enfocadas esencialmente a la concepción material e ideal de la domesticación y uso del fuego en la Prehistoria. Poseyendo un especial énfasis en la figura femenina y su desvinculación tradicional a los grandes descubrimientos y avances de la humanidad, buscando que el alumno reflexione sobre no sólo la utilidad del fuego, sino en la profundización de su pensamiento formal abstracto y su desarrollo madurativo y psicoevolutivo, reconociendo el silencio histórico femenino.</p> | |
| Sesión 9 | |
| Actividad 6: Club de lectura prehistórico | Duración: 40 min |
| <p>Explicación de la actividad: Para llevar a cabo esta actividad, el profesor subirá a la red el capítulo 5 de <i>Tras la huella del hombre rojo</i>. Los estudiantes deberán leer el capítulo en casa y contestar a una serie de preguntas que se formularán en clase, en formato ficha. A la par que el profesor profundizará los contenidos expuestos a lo largo de la actividad. El objetivo principal de esta actividad es comprobar sus habilidades lectoras, su capacidad reflexiva y sus respuestas a elementos que integran o acercan a otras culturas, etnias o características diferenciadoras. Utilizando el ejemplo de las relaciones entre Neanderthales y Sapiens en el pasado.</p> | |

En esta actividad, se tendrá en cuenta la profundidad de las respuestas y el análisis que realice el alumno sobre temas como: La religión, las relaciones empáticas y amorosas entre las especies mencionadas, los prejuicios sobre lo no normativo y lo distinto; así como; la solidaridad y la integración en el grupo o la sociedad.

Sesión 10

| | |
|---------------------------------------|--------------------|
| Actividad 7: El profesor gamer | Duración: 1 sesión |
|---------------------------------------|--------------------|

Explicación de la actividad:

Esta actividad poco convencional consistirá en el visionado de un *gameplay*, de poco más de quince minutos, que confeccionará el profesor y colgará en su canal de *YouTube*. La realización de la actividad es simple, el alumno deberá ver el *gameplay* de forma individual en el aula de informática y contestar a una serie de preguntas que les dejará el profesor en la descripción del vídeo.

El vídeo en cuestión será una pequeña parte de una misión del videojuego *Far cry primal*, de *Ubisoft*. En esta misión, el protagonista debe buscar una planta medicinal, pues una miembro de su tribu ha resultado herida en un ejercicio de caza. Por lo que desde el punto de vista de un hombre de las cavernas del año 10.000 ac, se deberá de explorar un mapa extenso, lleno de fauna y flora prehistórica, necesitando de ingenio para llevar a cabo la misión. A lo largo del *gameplay*, el protagonista utilizará herramientas de piedra, hueso y madera, tendrá que realizar una hoguera, cazar y domesticar a un lobo salvaje. Todo ello, para obtener una planta medicinal, que tras la intervención del druida de la tribu se le aplicará a nuestra compañera y a una niña de la tribu que también ha resultado herida. Por ende, en tan sólo poco más de quince minutos, se desarrollarán una gran cantidad de estadios, contenidos y elementos característicos de la supervivencia en la Prehistoria. Las preguntas versarán en torno a la complejidad social de la Prehistoria, la importancia de los clanes familiares y tribales. También se recompensará en la evaluación, si el alumno profundiza en sus reflexiones sobre elementos sociales complejos, como es el hecho de ayudar a un miembro herido, que la mujer sea herida en el ejercicio de caza, algo que rompe con los roles de género tradicionales; así como; el trabajo de protección y ayuda a un miembro no tan útil para el grupo, como es la niña. Sin olvidar el papel religioso e imprescindible que representa el druida.

Sesiones 11-12

| | |
|---|----------------------|
| Actividad 8: Revolucionando la clase | Duración: 2 sesiones |
|---|----------------------|

Explicación de la actividad:

Como colofón final de esta unidad, se planteará un proyecto por grupos, para trabajar la Revolución Neolítica. El trabajo en sí, consiste en la realización de un *collage* empleando una cartulina de 100x100 que facilitará el docente. Empleando las imágenes y textos que los estudiantes consideren necesarios para el proyecto.

Como tal, se dividirá la clase en cuatro grupos y cada uno de forma aleatoria tendrá que desarrollar uno de los siguientes temas: los cambios climáticos que favorecieron a la agricultura, la domesticación de los animales y el paso a la ganadería, el sedentarismo y la aparición de las primeras aldeas y, finalmente, los avances materiales y culturales del neolítico (cerámica, secado al sol, tejidos, especialización del trabajo, nuevos utensilios...)

Esta actividad será coevaluable, pues los alumnos deberán elegir el que consideren como el mejor trabajo. Poseyendo un peso importante de la nota junto con la opinión del profesor.

En este trabajo, se tendrá especial en cuenta la organización y estética del trabajo final. Buscando un equilibrio entre la teoría bien esquematizada y desarrollando unas conclusiones y reflexiones grupales lo más profundas y académicas posibles. Acompañadas de una correcta fundamentación oral, dónde se volverá a premiar la capacidad de síntesis informativa.

4. Metodología y recursos

El aparato metodológico de tanto el trabajo como de la situación de aprendizaje, se caracteriza por su transversalidad y pluralidad. Pues se abordan diversos enfoques metodológicos, prestando una especial atención en el caso de la situación: Se trabajan el aprendizaje significativo, razonamiento deductivo, metodología expositiva, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, evaluación formativa y la gamificación.

Otra de las bases teóricas que presenta la situación es la teoría Constructivista, pues se puede ver en la mayor parte de las actividades que se busca activamente, que los alumnos desarrollen activamente el conocimiento, a través de interacciones y experiencias previas (Saldarriaga Zambrano, 2016). También se traba el razonamiento deductivo, sobre todo en actividades dónde se presentan casos reales, como el visionado de fragmentos de una película, el visionado de un *gameplay* o la lectura de un capítulo de un libro. Promoviendo la observación, la compilación de información, el planteamiento de hipótesis y discusiones.

También se pone en práctica la metodología expositiva en ciertas sesiones, para explicar contenidos, actividades y herramientas didácticas. Aunque se reconoce que no es óptima en todas las temáticas o para todos los estudiantes.

Otros dos puntos que se abordan son el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, estando bien estructurados y diferenciados a lo largo de las sesiones y tomando un especial papel en actividades como: La peregrinación de la humanidad y Revolucionando la clase.

Aunque quizás la metodología que más llama la atención en el diseño de esta situación, es la gamificación. Pues se trabaja con un juego móvil a modo de cuaderno de bitácora y con el visionado de un *gameplay* confeccionado desde cero por el docente.

Finalmente, se destaca la importancia de los recursos digitales en la metodología, permitiendo un aprendizaje más personalizado, una mayor inclusión y un mayor ahorro de tiempo.

En resumen, se utiliza una variedad de metodologías en este trabajo, considerando la relevancia de los contenidos, promoviendo la participación activa de los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo, utilizando herramientas digitales y brindando retroalimentación continua.

A continuación, se presenta el desglose de las actividades y la metodología empleada. Como se puede ver en algunos casos, presentan características híbridas:

| Actividad | Metodología |
|--------------------------------------|--|
| Diario de un Cromañón | Gamificación y Aprendizaje basado en proyectos |
| El tiempo nos hizo | Aprendizaje significativo y Metodología expositiva |
| Exponiendo a arqueólogos en potencia | Aprendizaje cooperativo y Evaluación formativa |
| La peregrinación de la humanidad | Evaluación formativa y Aprendizaje cooperativo |
| Tiempos claroscurios | Metodología expositiva |
| Club de lectura prehistórico | Metodología expositiva |
| El profesor <i>Gamer</i> | Gamificación |
| Revolucionando la clase | Aprendizaje basado en proyectos |

En la siguiente tabla, se presentan los recursos y materiales didácticos utilizados en la situación de aprendizaje:

| Unidad 7 | Nombre de la actividad | Materiales didácticos | Recursos didácticos | Tipología |
|--|--------------------------------------|--|--|---------------------|
| La travesía de la especie: El proceso de hominización | Diario de un cromañón | - | <i>Ancestors: stories of atapuerca</i> | Digital gamificada |
| | El tiempo nos hizo | Libro de texto | Time toast | Digital infográfica |
| | Exponiendo a arqueólogos en potencia | Ficha del profesor | - | - |
| | La peregrinación de la humanidad | National Geographic DNA learning center | Google earth | Digital interactiva |
| | Tiempos claroscurros | Ficha del profesor | Película, La conquista del fuego | Filmográfica |
| | Club de lectura prehistórico | Ficha del profesor | Libro, tras la huella del hombre rojo | Literaria |
| | El profesor <i>gamer</i> | Preguntas del profesor | <i>Gameplay</i> | Digital gamificada |
| | Revolucionando la clase | Libro de texto | Cualquier fuente académica sobre el tema | Infográfica y oral |

5. Evaluación del alumnado

| Proceso de evaluación del alumnado | | | | |
|---|--------------|------------------|------------------------------|------------------|
| Actividad 1: Diario de un Cromañón | | | | |
| Indicadores de logro | Calificación | | Agente | Momento |
| | Peso | Herramienta | | |
| Confecciona un cuaderno de bitácora bien estructurado, marcando los tiempos y las situaciones jugadas correctamente. | 5% | Lista de cotejo | El profesor/heteroevaluación | Final/sumativa |
| Presenta un Portfolio dónde se plantean reflexiones sobre la experiencia gamificada, con cierta madurez intelectual, entendiendo la finalidad pedagógica del juego. | 5% | | | |
| Actividad 2: El tiempo nos hizo | | | | |
| Indicadores de logro | Calificación | | Agente | Momento |
| | Peso | Herramienta | | |
| Elabora un time line, de los contenidos mandados con la cronología y las características explicadas en clase del proceso de hominización. | 5% | Lista de control | Coevaluación | Inicial/sumativa |
| Demuestra que es capaz de realizar el time line, de forma individual desde su casa. | 5% | | | |
| Actividad 3: Exponiendo a arqueólogos en potencia | | | | |
| Indicadores de logro | Calificación | | Agente | Momento |
| | Peso | Herramienta | | |
| | | | | |

| | | | | |
|---|---------------------|-----------------------|------------------------------|--------------------|
| Consigue identificar como mínimo, a la mitad de los cráneos presentados. | 5% | Dossier autoevaluable | El alumnos/autoevaluación | Procesual/sumativa |
| Pone en práctica los contenidos explicados en clase sobre el proceso de hominización, justificando sus respuestas y acertando en sus deducciones. | 5% | | | |
| Actividad 4: La peregrinación de la humanidad | | | | |
| Indicadores de logro | Calificación | Agente | Momento | |
| | Peso | Herramienta | | |
| Demuestra una comprensión total a la hora de utilizar la herramienta virtual y confecciona proyectos con ella. | 5% | Rúbrica | El profesor/heteroevaluación | Procesual/sumativo |
| Construye nexos entre el mundo actual y los procesos históricos estudiados y los plasma correctamente en su cuaderno. | 5% | | | |
| Presenta una capacidad transversal de aplicación de conocimientos de otras materias y entiende sus utilidades confeccionando correctamente el ejercicio. | 5% | | | |
| Actividad 5: Tiempos clarosuros | | | | |
| Indicadores de logro | Calificación | Agente | Momento | |
| | Peso | Herramienta | | |
| Contesta correctamente como mínimo a la mitad de las preguntas de los fragmentos de la película, <i>La conquistadora del fuego</i> y presenta una actitud reflexiva a lo largo del ejercicio. | 10% | Cuestionario escrito | El profesor/heteroevaluación | Procesual/sumativo |

| | | | | | |
|---|------|----------------------|------------------------------|----------------|--------------------|
| Consigue conformar una interpretación compleja sobre el uso y obtención del fuego en la Prehistoria, no dejándose llevar por los prejuicios patriarcales que engloban a dicho descubrimiento. | 5% | | | | |
| Actividad 6: Club de lectura prehistórico | | | | | |
| Indicadores de logro | | | | | |
| Calificación | | Agente | | Momento | |
| | Peso | Herramienta | | | |
| Concibe al ámbito de la lectura como una actividad esencial en su formación educativa y consigue responder correctamente, por lo menos a la mitad de las preguntas. | 5% | Cuestionario escrito | El profesor/heteroevaluación | | Procesual/sumativo |
| Reflexiona, profundiza y plantea en sus respuestas, conceptos tales como: la religión, el amor interracial, los prejuicios sobre los oficios canónicamente patriarcales, la empatía y solidaridad en tiempos Prehistóricos. | 10% | | | | |
| Actividad 7: El profesor Gamer | | | | | |
| Indicadores de logro | | | | | |
| Calificación | | Agente | | Momento | |
| | Peso | Herramienta | | | |
| Consigue resolver la mitad de los enigmas que se plantean en el <i>gameplay</i> , demostrando sus conocimientos en las relaciones humanas y su influencia en el territorio. | 5% | Cuestionario escrito | El profesor/heteroevaluación | | Procesual/sumativo |
| Plasma en las respuestas, conclusiones detalladas sobre el modo de vida prehistórico, profundizando en los mecanismos | 5% | | | | |

| | | | | | |
|---|---------------------|-----------------------|------------------------------|--|----------------|
| de supervivencia, los sistemas económicos precapitalistas y la organización social. | | | | | |
| Actividad 8: Revolucionando la clase | | | | | |
| Indicadores de logro | | | | | |
| | Calificación | | Agente | | Momento |
| | Peso | Herramienta | | | |
| Consigue trabajar en equipo de una forma ordenada y eficaz, presentando los resultados, con su correspondiente justificación teórica sobre la Revolución Neofítica. | 5% | Cuaderno del profesor | El profesor/heteroevaluación | | Final/Sumativo |
| Tiene presente en su explicación oral a todos los colectivos silenciados a lo largo del discurso tradicional histórico. | 5% | Cuaderno del profesor | El profesor/heteroevaluación | | |
| Posee creatividad y cierta complejidad en el resultado final del <i>collage</i> , manteniendo un equilibrio entre la estética y el desarrollo teórico-oral | 5% | Rúbrica | El alumno/autoevaluación | | |

IV. Conclusiones

Para finalizar con el trabajo, considero que esta unidad anual presenta una síntesis de lo aprendido a lo largo de este máster. Confeccionando una redacción híbrida entre las asignaturas y las prácticas docentes.

Pues he intentado plasmar en él, todo lo que no he podido llevar a cabo en el centro educativo de prácticas. Debido a la falta de tiempo, el estilo del centro y sus condicionantes materiales. Por eso mismo, a mi parecer la mayor fortaleza de este trabajo se encuentra en la variedad de recursos digitales empleados. Ya que presentan un foco de atracción en las nuevas generaciones, nacidas en una era digital y no analógica. Con esto no digo que las estrategias tradicionales no sean útiles, pues son necesarias y vitales para presentar y desarrollar la labor docente. Es más, se agradecería en el máster, una asignatura o seminario profundizando en útiles tan necesarios para el trabajo diario de un profesor, como son la oratoria y la retórica. Ya que, entender al docente como un mero diseñador, sería limitar a alguien que realiza uno de los mayores servicios a la sociedad.

Además, en mi corta experiencia, los estudiantes agradecían enormemente las actividades que estuvieran relacionadas con los recursos digitales. Sin mencionar a las gamificadas, qué si son acompañadas y empleadas correctamente, con sus respectivas sesiones magistrales, pueden hacer no sólo más amena la asignatura, sino más integradora, interesante y en esencia más completa. Ya que se pueden impartir conocimientos y saberes de una forma gamificada de lo más transversales y aplicables a su vida diaria. Otro hecho que he vivido en mi experiencia de prácticas, fueron las exigencias de los alumnos por trabajar de forma cooperativa. Esto bajo mi punto de vista es algo alentador, pues vivimos en una sociedad cada vez más individualizada, y ver el empeño de los estudiantes por aprender de forma colectiva e intentar integrar a gran parte de los miembros del aula debería de hacernos creer en un futuro no tan polarizado.

También, soy partidario del Aprendizaje Basado en Proyectos, pero desligándome de sus aplicaciones en el modelo anglosajón, principalmente estadounidense. Pues tras vivir esa experiencia educativa en mi adolescencia, al menos en mi caso, creo que acorta en gran medida al nivel general del grupo. Pero si es acompañado con un buen docente que se preocupe y sobretodo motive, empleando un buen nivel de oratoria y exigiendo altos estándares a sus estudiantes, esta metodología puede llegar a marcar la diferencia.

V. Referencias bibliográficas

Arenas Esteban, J.A. (2013). *Nociones básicas de Prehistoria universal*. Universidad a Distancia de Madrid.

Ballester Vallori, A., Gayoso Enrique, P. y Vicens Xamea, G. (2010). El aprendizaje Significativo en la práctica y didáctica de la geografía. *Práctica del Seminario de aprendizaje significativo. Revista educación y pedagogía*, 14 (34), 100-110.

Barco, D. I., Marchena, I. M., Barco, D. I. y Marchena, I. M. (2017). La historia a través de los videojuegos. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 30-36.

Bruner, J. (1997). *La Educación Puerta de La Cultura*. Visor.

Dávila Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12, 180-225.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. Nueva York: ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>

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

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M. y Diego-Mantecón, D. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L. (eds), *Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 72-95). Universidad Politécnica Salesiana.

Heredia Pérez, O.T. (2017). Técnica de relajación para niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad en instituciones educativas privadas, Chiclayo-Perú. *Revista Tzhoecoen*, 9 (1), 1-13.

López, M., García, J., y Pérez, A. (2012). La evaluación formativa y compartida como aspecto fundamental en la formación del profesorado novel universitario. *Psychology, Society, & Education*, 4 (1), 23-34.

Padial Suárez, JJ y Berrocal de Luna, E (2021). Conocimiento del Medio y Diversidad. Aproximación al interés de alumnos con dificultades de integración hacia las Ciencias Sociales. *REIDOCREA*, 10 (8), 1-18.

Pedro Lopes, R. (2014). Gamification as a learning tool. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 2 (1), 565-574.

Pérez de Albéniz Iturriaga, A., Fonseca Pedrero, E. y Lucas Molina, B. (2021). Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos, claves para su implementación. En Estalayo Santamaría, A., Gordillo Pareja, S., Iglesias Angulo, A. y López Sáenz-Laguna, M. (eds), *La historia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)* (pp. 5-8). Universidad de La Rioja.

Pujolàs Maset, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo. *Educatio Siglo XXI*, 30 (1), 89-112.

Reyes Tolosa, M.D., Sahuquillo, O. (2018). Propuesta de una metodología de evaluación del aprendizaje basada en las TIC. *Congreso In-Red 2018*, 691-701.

Saldarriaga Zambrano, P., R. Bravo Cedeño, G. y R. Llor Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2, 127-137.

Sánchez Vera, I., Barhoum R., Escudero, E. y Muñoz, U., (2018). Aprendizaje combinado en el aula: clase magistral y *peer instruction* modificada. *Congreso IN-Red 2018*, 712-725.

Zabalza Beraza, M.A. (2011). Metodología docente. *Revista de Docencia Universitaria*. 9 (3), 75-98.

Bibliografía legislativa:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>

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. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 190, de 30 de septiembre de 2022.

<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>

Bibliografía de Anexos:

Arenas Esteban, J.A. (2013). *Nociones básicas de Prehistoria universal*. Universidad a Distancia de Madrid.

<https://www.elle.com/es/living/viajes/news/g551558/viajes-ciudades-antigua-roma/>, consultado el 18/6/23.

<https://www.rtve.es/play/videos/ingenieria-romana/acueductos/5781769/>, consultado el 18/6/23.

https://es.wikipedia.org/wiki/Estatua_ecuestre_de_Marco_Aurelio, consultado el 18/6/23.

<https://coleccion.es/s/MUVHNevolucionhumana/page/ini>, consultado el 19/6/23.

<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/pruebawordpress/2017/10/16/como-se-elabora-un-climograma/>, consultado el 17/6/23.

<https://www.lifeder.com/fuentes-historia/>, consultado el 17/6/23.

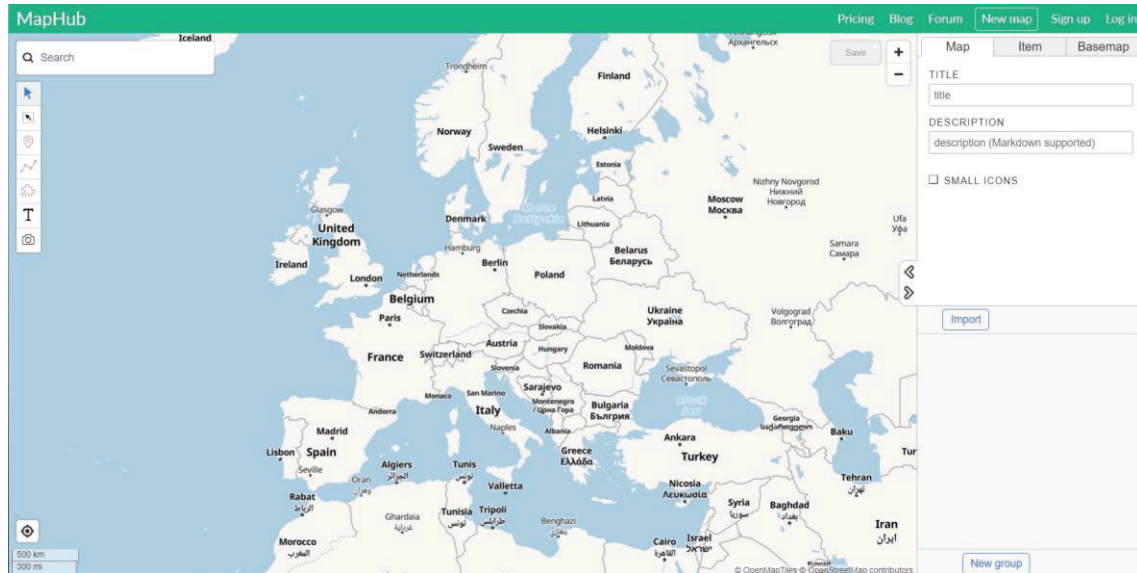
<https://es.wikipedia.org/wiki/Gladius>, consultado el 18/6/23.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Toga>, consultado el 18/6/23.

VI. Anexos

Unidad 1

Aproximación a la cartografía



Utiliza *maphub*, para crear un mapa político de Europa Occidental:

- España, Portugal, Francia, Italia, Grecia, Alemania, Reino Unido, Irlanda, Bélgica, Austria, Hungría, Eslovaquia, Polonia, Noruega, Suecia, Dinamarca y Finlandia.

El tamaño sí importa



Utiliza *True side of*, comparando 5 estados del hemisferio sur, con otros 5 del hemisferio norte y realiza una captura de pantalla.

Buscadores y Buscadoras

Confecciona una de las siguientes rutas, utilizando *google earth* y explica las características de la ruta: midiendo la distancia, las utilidades, y la mejor forma de llevarla a cabo-

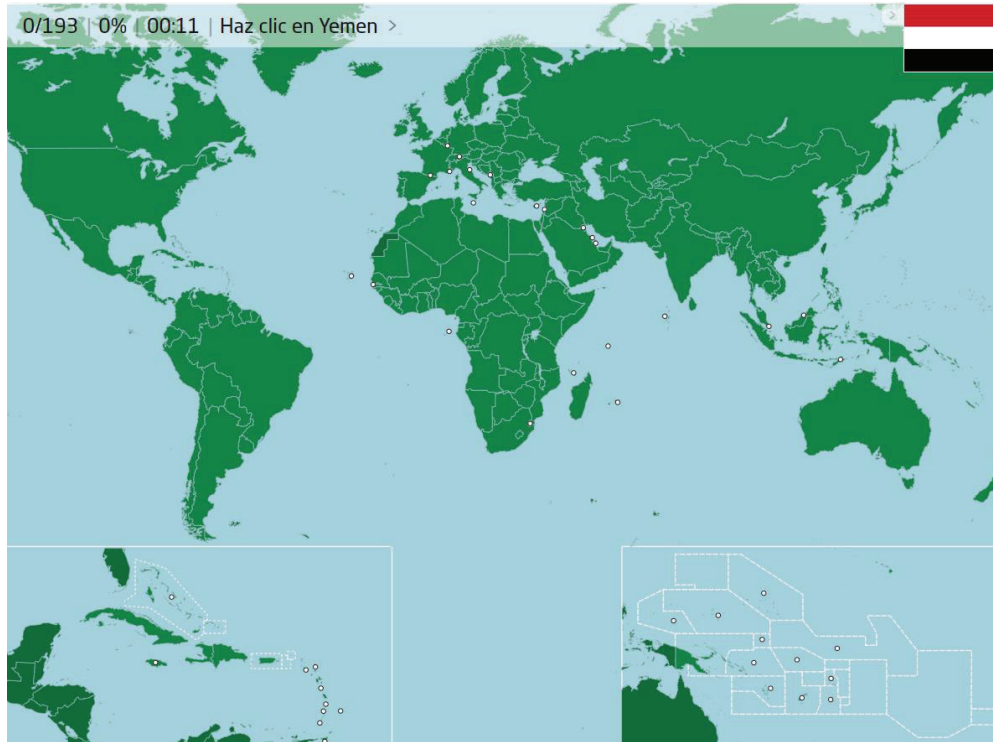
Rutas: Buenos Aires- A Coruña, Barcelona-Jerusalem, Berlín-Moscú, Los Ángeles-Chicago, Rabat-Túnez, Osaka-Canberra.



Unidad 2

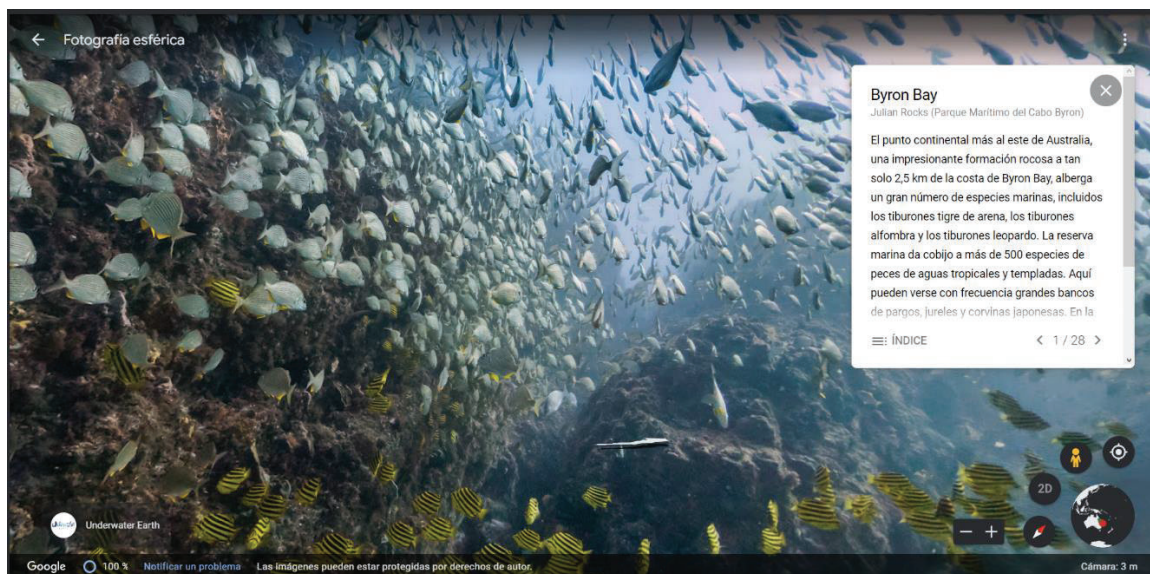
¿Seguro que lo sabes?

Se jugará por equipos al *seterra*, con un bono de 0,25 al mejor de todos.



Inmersión total en la geografía

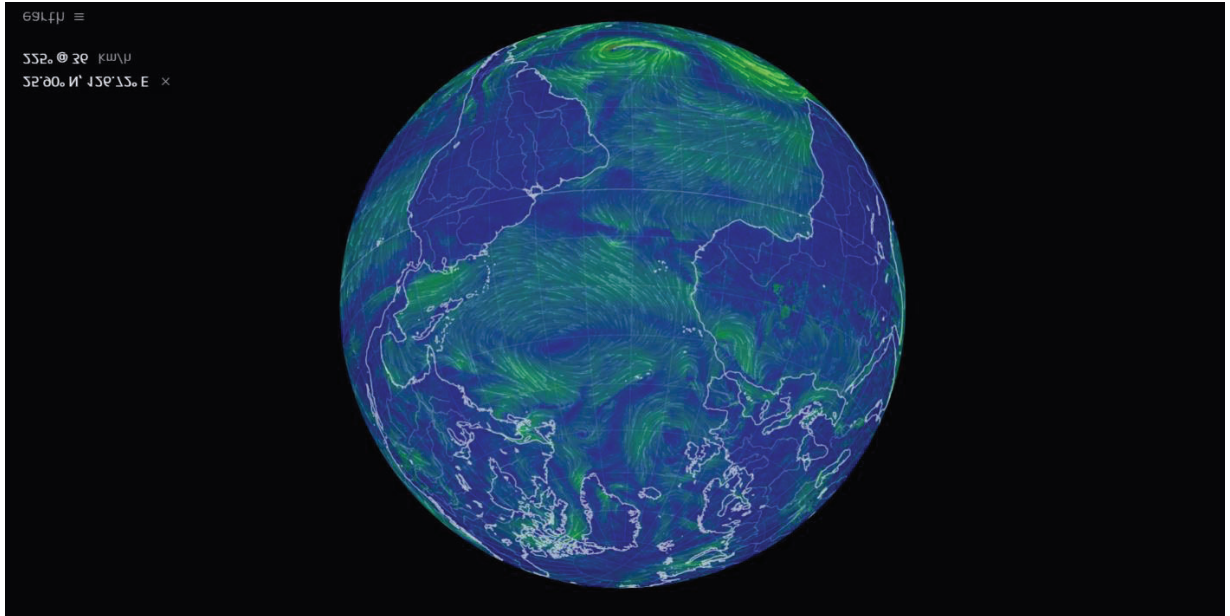
Utilizando *google earth* explorador de océanos, se deberá de entregar una síntesis de lo aprendido sobre los fondos marinos.



Unidad 3

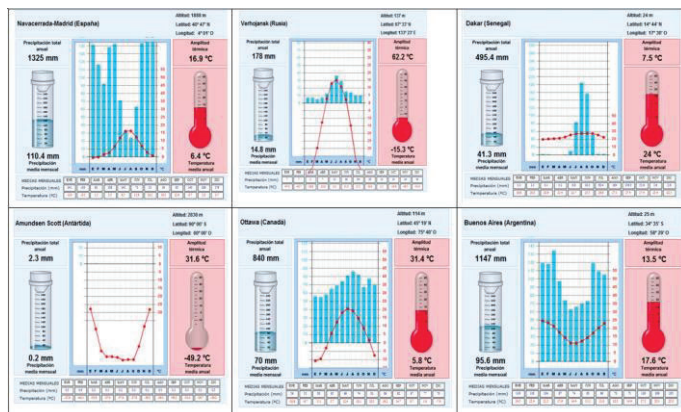
Meteorólogos por un día

Realizar un comentario climático de algunas de estas zonas: Mar de Japón, Azores, Siberia, Oeste de los Estados Unidos. Utilizando *earthnullschool*.



Actividad de climogramas

Comenta tres de los siguientes climogramas, como se ha explicado en clase. Calculando su temperatura máxima, mínima, presión atmosférica y realizar el comentario pertinente sobre su suelo, fauna y formaciones arbóreas y arbustivas.



15

Unidad 4

Reporteros por el mundo

Confeccionar un periódico sobre los siguientes ecosistemas: Bosques, selvas, desiertos, praderas, Tundras Montañas, océanos y arrecifes de coral.

El periódico deberá de contener:

| | |
|---|---------------|
| Título¹⁶: | Fecha: |
| Características del ecosistema: Localización geográfica: Acción humana: Desafíos para su preservación: Imágenes: Bibliografía: | |

¹⁵ <https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/pruebawordpress/2017/10/16/como-se-elabora-un-climograma/>, consultado el 17/6/23.

¹⁶ Tabla de confección propia.

Lo nuestro es mejor

Los mismos grupos deberán de realizar una exposición oral sobre uno de estos parques naturales:

| |
|-------------------|
| Elige uno: |
|-------------------|

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Parque Nacional de Garajonay- Parque Nacional de las Tablas de Daimiel- Parque Nacional de Cabañeros- Parque Nacional de Doñana- Parque Nacional de los Picos de Europa- Parque Nacional de Ordesa y Monte Perdido- Parque Nacional de Aigüestortes y Lago de San Mauricio- Parque Nacional de Sierra Nevada |
|---|

Unidad 5

Cultura general en la actualidad

Realizar la siguiente ficha de números romanos:

2ª Pregunta

¿A QUÉ SIGLO PERTENECEN LOS SIGUIENTES AÑOS?

1914:
711:
200:
1492:
620:
3000 A.C.:
1992:
430 A.C.:
2025:

S.-XVIII

S.-V A.-C

S.-II

S.-XV

S.-XXV

S.-III

ESCRIBE UN AÑO CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES SIGLOS

17

¹⁷ Ficha de confección propia.

Somos lo que fuimos

Dirigir un debate a dos bandas sobre la utilidad de la historia en nuestros días. Con una temporalidad de 15 min por grupo, dirigidos por el docente y la entrega del guion utilizado por cada grupo.

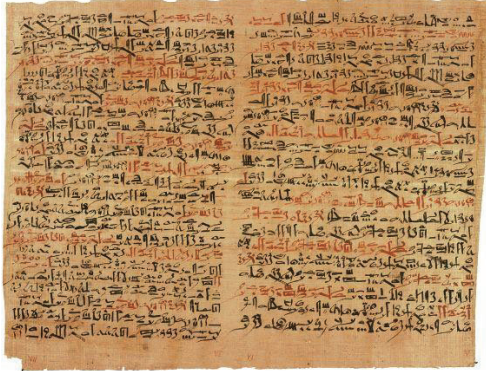
| Nombres de los integrantes:¹⁸ | Tema a defender: |
|--|-------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">• Definición de historia• Escuelas históricas• Ejemplos de escuelas• La historia en nuestros días• Utilidades de la historia• Personajes históricos destacables• Procesos históricos destacables• Opinión personal del funcionamiento del grupo y que ha aportado cada integrante | |

¹⁸ Tabla de confección propia.

Unidad 6

¿Qué es qué?

Identifica las siguientes fuentes históricas y justifica tu respuesta¹⁹:



Tipo de fuente:

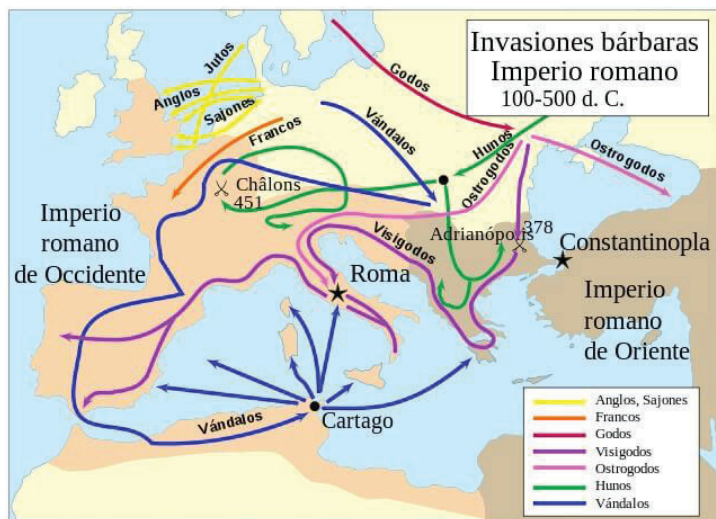


Tipo de fuente:

¹⁹ Todas las imágenes, han sido utilizadas del Blog online: <https://www.lifeder.com/fuentes-historia/>, consultado el 17/6/23.



Tipo de fuente:



Tipo de fuente:



Tipo de fuente:



Tipo de fuente:

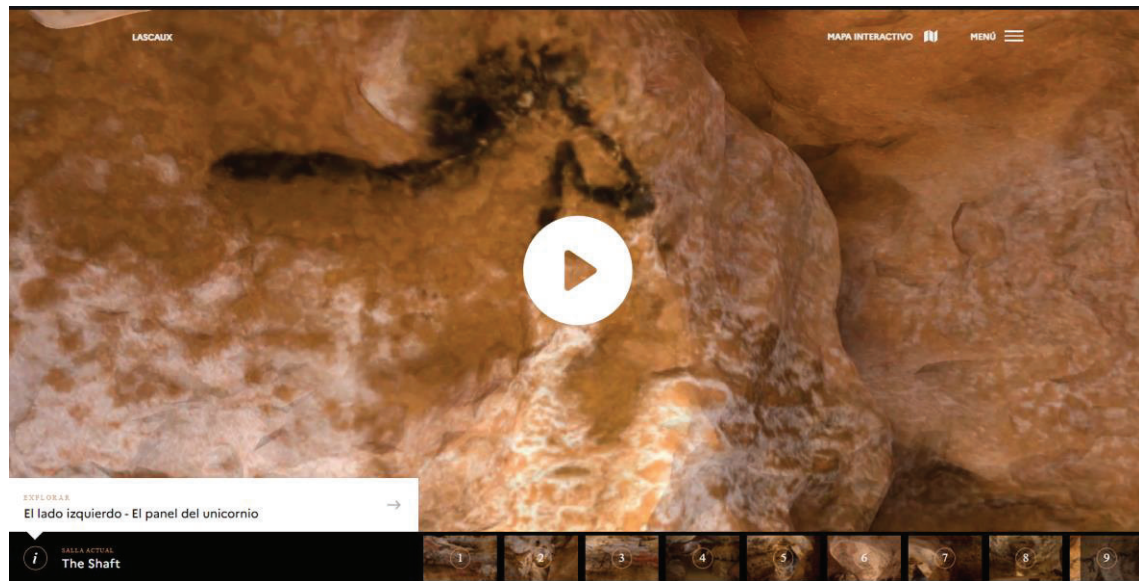
Unidad 8

Confecciona en el cuaderno un esquema con los siguientes conceptos de arte prehistórica:

| Conceptos: ²⁰ |
|--------------------------|
| Arte rupestre o parietal |
| Pintura rupestre |
| Grabado rupestre |
| Arte mueble |
| Arte levantino |

²⁰ Tabla de confección propia. Actividad inspirada en: Arenas Esteban, J.A. (2013). *Nociones básicas de Prehistoria universal*. Universidad a Distancia de Madrid, p. 169.

No es cuestión de fuerza, es arte



Tras la visita virtual a la cueva de *Lascaux*, se realiza un ejercicio de empatía histórica con temática de género. Dónde deberás reflexionar sobre la figura de la mujer artista y artesana en la Prehistoria y su silencio y desplazamiento en la historiografía tradicional.

Unidad 9

Los videojuegos también son pedagógicos

Tras ver el *gameplay* contesta a las siguientes preguntas²¹:

¿Qué tipo de herramienta construye el protagonista?

¿Es una herramienta pulida o tallada?

¿Qué otro tipo de herramientas podría utilizar para la caza?

¿Por qué decide tomar el camino más largo?

¿Consideras que el clima afecta a las decisiones de su viaje? Justifica tu respuesta.

¿Crees en la existencia de la sociedad y el sentimiento de pertenencia a una en el juego? Justifica tu respuesta.

Teniendo en cuenta que deja la cueva por un poblado, ¿consideras eso un avance o mejora en su calidad de vida? Justifica tu respuesta.

²¹ Tabla de confección propia.

Intercambio entre homos

Guion para el debate²²:

- Se dividirá la clase en dos grupos por igual.
- Todo el mundo deberá de participar de alguna forma y demostrarlo, sea hablando o formulando un guion.
- Habrá un tiempo de 20 minutos por equipo.
- La máxima será explicar los fracasos y éxitos de cada especie.
- Se tendrán en cuenta los hechos históricos y el discurso o capacidad oratoria de los integrantes.
- Se podrán utilizar imágenes y todo tipo de apoyos visuales o físicos, pero respetando el tiempo y el turno de palabra de los integrantes.

Cuestionario de repaso

Contesta brevemente a las siguientes preguntas²³:

- ¿Cuál fue el primer metal que los seres humanos aprendieron a utilizar?
- ¿Cómo se llama el período prehistórico en el que se descubrieron y utilizaron los metales?
- ¿Cuáles fueron los tres metales utilizados?
- ¿Qué técnica se utilizaba para obtener el metal a partir del mineral?
- ¿Cuál fue la principal ventaja de utilizar herramientas y armas de metal en lugar de piedra?
- ¿Cuál fue el metal más utilizado durante la Edad del Bronce?
- ¿En qué momento de la historia se descubrió y empezó a utilizar el hierro?
- ¿Cuál fue la principal consecuencia de la utilización del hierro en la sociedad prehistórica?
- ¿Qué avances tecnológicos acompañaron el uso de los metales en la prehistoria?

²² Tabla de confección propia.

²³ Tabla de confección propia.

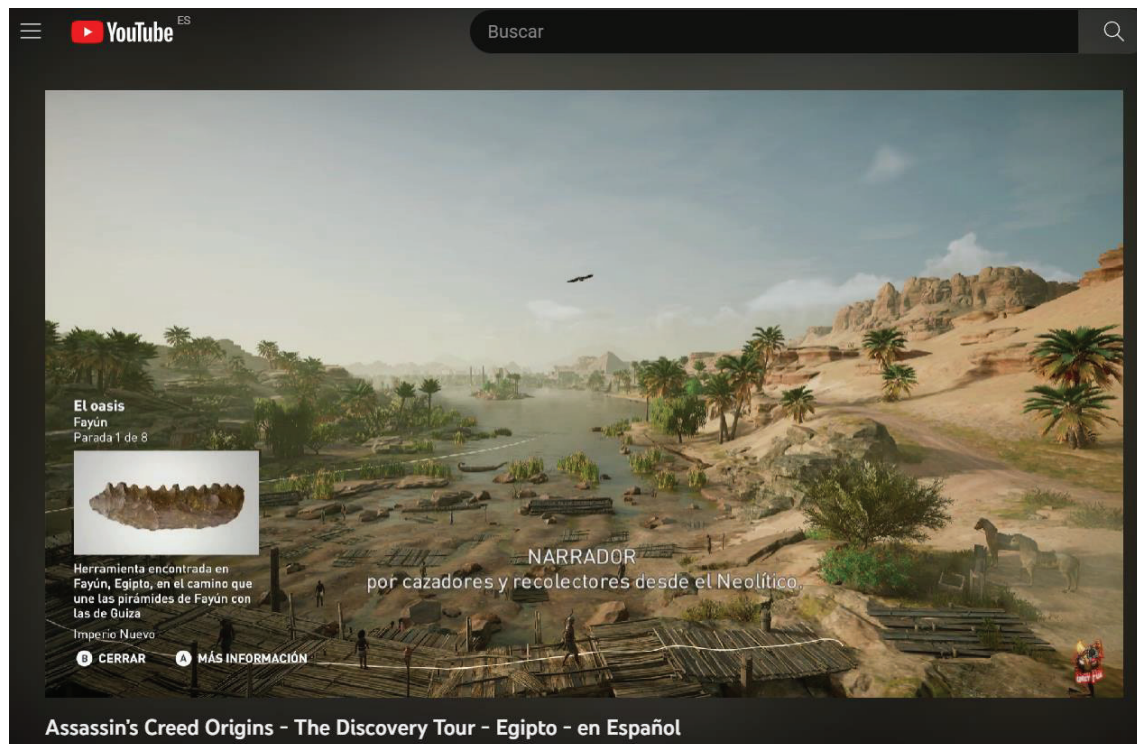
Trabajo de investigación

Elige uno de los siguientes asentamientos y desarrolla un trabajo de una página utilizando todas las fuentes a tu disposición²⁴.

- Çatalhöyük (Turquía)
- Hjemmeluft (Noruega)
- Tara (Irlanda)
- Hallstatt (Austria)
- Mycenae (Grecia)
- Stonehenge (Reino Unido)
- Skara Brae (Escocia)
- Carnac (Francia)
- Dolmen de Antequera (España)
- Newgrange (Irlanda)

Unidad 10

Vivir jugando en el Antiguo Egipto



²⁴ Tabla de confección propia.

Tras el visionado del gameplay-documental, se deberá de realizar un ejercicio de empatía histórica sobre la vida en el Antiguo Egipto.

En el banquete de los ilustres

Guion para el debate²⁵:

Temas a tratar en el debate:

- La mujer en la democracia
- El examen de acceso al voto, o el no examen
- El sistema de voto
- Las ventajas del sistema democrático
- Lo fallos del sistema democrático
- ¿Vivían los griegos en una democracia plena?
- ¿Vive la actual España en una democracia plena?

Unidad 11

Adivina ¿qué es?

Identifica los siguientes elementos romanos:



²⁵ Tabla de confección propia.

²⁶ <https://www.elle.com/es/living/viajes/news/g551558/viajes-ciudades-antigua-roma/>, consultado el 18/6/23.



27



28



29

²⁷ <https://www.rtve.es/play/videos/ingenieria-romana/acueductos/5781769/>, consultado el 18/6/23.

²⁸ https://es.wikipedia.org/wiki/Estatua_ecuestre_de_Marco_Aurelio, consultado el 18/6/23.

²⁹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Gladius>, consultado el 18/6/23.



30

Repaso en el Ara Pacis

Contesta a las siguientes preguntas³¹:

Indica las tres etapas del Imperio Romano.

Menciona a tres provincias romanas.

Diferencias entre pretor y dictador.

Diferencias entre el hoplita y el legionario.

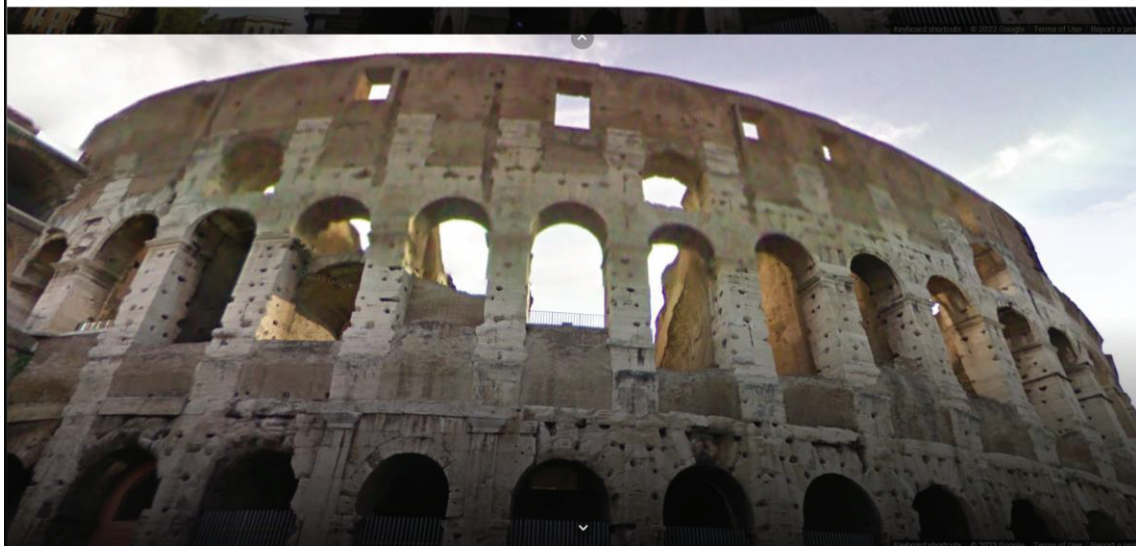
Menciona a dos Emperadores e indica cuales fueron sus mayores aportaciones.

Menciona a tres obras públicas romanas e indica su localización.

³⁰ <https://es.wikipedia.org/wiki/Toga>, consultado el 18/6/23.

³¹ Tabla de confección propia.

Los que vienen a clase te saludan



Tras la visita al coliseo y sus alrededores, contesta a las siguientes preguntas³²:

¿Cuántos años se tardaron en construir el Coliseo?

¿Qué tipo de mano de obra se utilizó?

¿Qué características presentaban las calzadas romanas?, ¿Son similares a las de hoy en día?

¿Qué tipo de representaciones se vivían en el Coliseo?

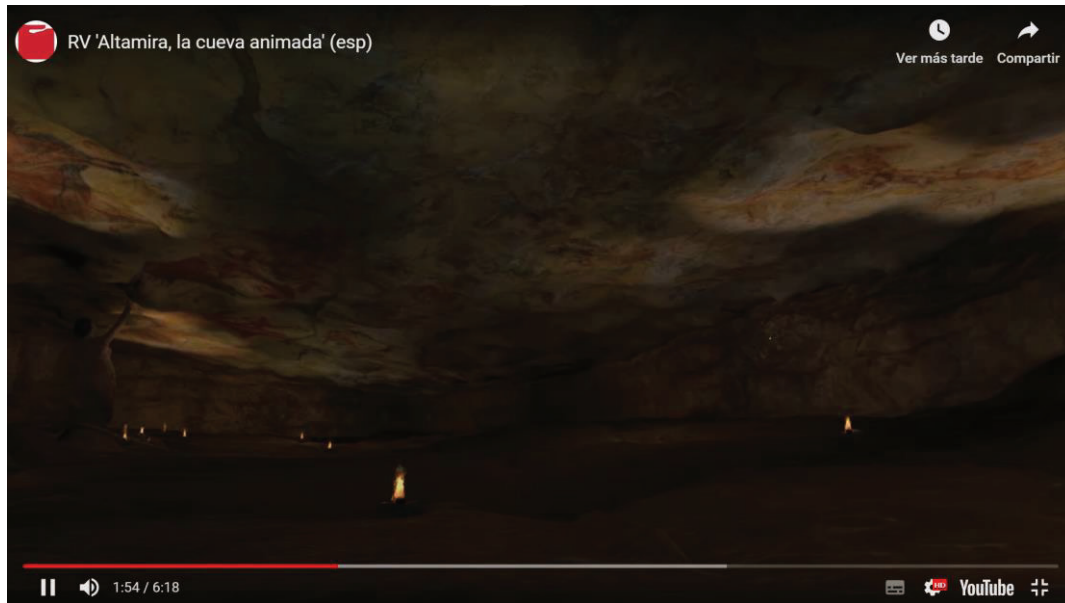
¿Por qué se llama así?

¿En qué zona de Roma se sitúa?

³² Tabla de confección propia.

Unidad 12

La Capilla Sixtina de la Prehistoria



Tras el visionado del tour virtual, realizar una breve reflexión sobre el arte paleolítica.

Bárbaros Ibéricos

Elegir uno de los siguientes pueblos prerromanos y realizar un trabajo de 1 página³³:

Íberos

Celtíberos

Celtas

Tartessos

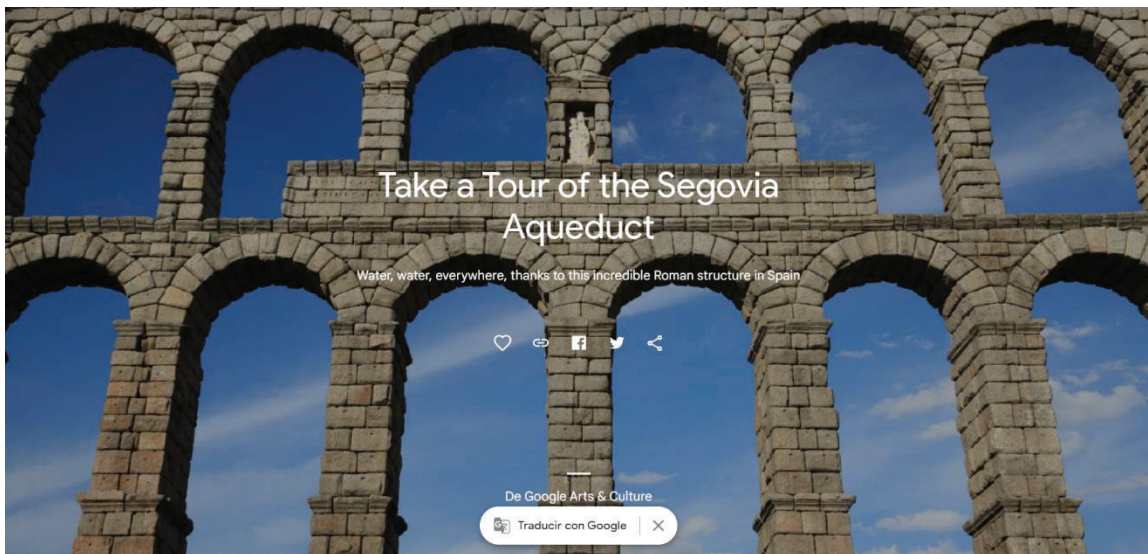
Lusitanos

¿Qué hicieron los romanos por nosotros?

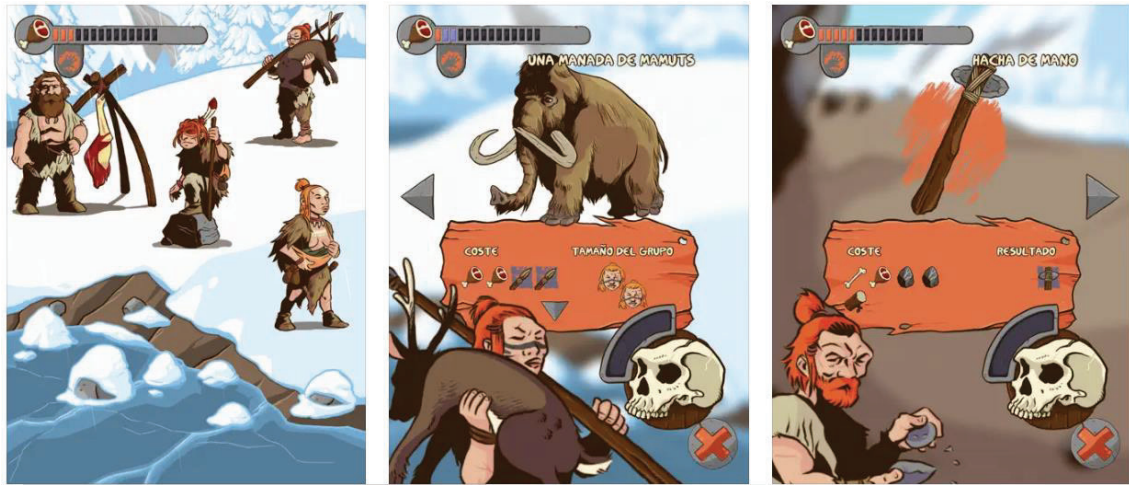
³³ Tabla de confección propia.



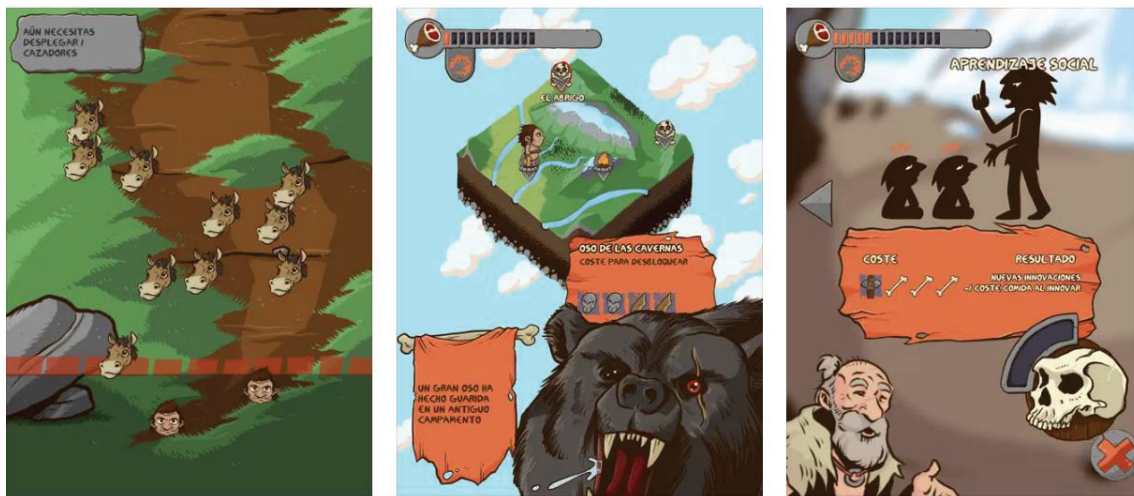
Tras el siguiente tour virtual, realizar un ejercicio de empatía histórica, sobre cómo sería vivir en la Antigua Roma y profundizar en las aportaciones que trajeron a la región el Proceso de romanización.



Situación de aprendizaje, unidad 7 Diario de un Cromañón



Aquí se pueden ver una serie de capturas de pantalla del juego. Dónde se presentan unos gráficos acordes a la edad de los estudiantes y una serie de situaciones que les llevarán a procesar y ampliar sus conocimientos sobre la vida en la Prehistoria.



Exponiendo a arqueólogos en potencia

Identifica a la especie humana y justifica tu respuesta³⁴



³⁴ Imágenes seleccionadas y recogidas de: <https://coleccion.es/s/MUVHNevolucionhumana/page/ini>, consultado el 19/6/23.

Tiempos claroscuros

Contesta a las siguientes preguntas, tras ver fragmentos de la película, *La conquista del fuego*³⁵:

¿Qué utilidad presenta el fuego en la película?

¿Cómo trasportaban el fuego?

¿Por qué era tan importante el fuego?

¿Cómo se podía encontrar o hacer fuego?

¿Ves diferencias entre el trato de la mujer en las dos tribus que aparecen?

¿Cuál es tu opinión, sobre que la mujer sea la que hace fuego?

¿Ves similitudes en los comportamientos de los protagonistas de la película, con los nuestros en el mundo actual?

A pesar de lo dura que resultaba la vida en ese período, ¿Crees que se puede aprender algo o salvar algún aspecto de la vida cotidiana en la Prehistoria?

Club de lectura prehistórico

Tras leer el capítulo 5 de, *Tras la huella del hombre rojo*, contesta a las siguientes preguntas³⁶:

¿Crees que los Neanderthales y los Sapiens son muy distintos? y ¿en qué se diferencian?

¿Ves posible la interacción, la violencia o una relación amor o amistad, entre esas dos especies? Justifica tu respuesta.

¿Encuentras diferencias entre el estilo de vida Neanderthal y el Sapiens?

En cuanto a la protagonista, ¿Te resulta interesante que sea la chaman de la tribu?,

¿Crees que las mujeres podían desempeñar cualquier rol en la Prehistoria? justifica tu respuesta.

En lo referente al medio donde viven, ¿crees que existía una mayor conciencia medioambiental? Justifica tu respuesta.

³⁵ Tabla de confección propia.

³⁶ Tabla de confección propia.

El profesor *Gamer*



Aquí se puede apreciar la calidad de imagen del videojuego en *You tube*, que será la plataforma dónde el profesor subirá el *gameplay*.



En este segundo panel se puede ver el inicio de la misión, dónde se realizará el ejercicio de la caza.



Aquí el motivo de la misión, la búsqueda de la planta medicinal para nuestra compañera y una niña de la tribu.



Otro ejemplo de lo visual que es el *gameplay*, pues se necesitará del fuego para llevar a cabo la misión.



Además de la ayuda de un lobo, muy útil para explicar la domesticación de los animales.

Tras la visualización del *Gameplay* de *Far Cry Primal*, contesta a las siguientes preguntas³⁷:

¿Consideras que las mujeres en el paleolítico eran tratadas de otra forma a la actual y poseían roles similares o iguales al masculino como es el caso de cazar, recolectar o crear herramientas y arte? Justifica tu respuesta.

¿Crees que en esa época existían conceptos como la familia y la empatía?, ¿Por qué salvaría a una niña si no es útil para la tribu?

¿Consideras a la religión druida como una religión atrasada o inútil en el contexto de la época? Justifica tu respuesta.

Tras ver cómo se distribuían en cuevas o poblados, ¿Crees que es un medio de vida sostenible hoy en día?, ¿Se podría aplicar alguna característica del método de vida paleolítico a nuestras vidas? Justifica tu respuesta.

¿Qué opinas del trato a los animales y su rol en a lo largo del *gameplay*?, ¿Crees que eran vistos como herramientas o útiles?, ¿Consideras que el trato a los animales y su domesticación es igual a los tiempos actuales?

³⁷ Tabla de confección propia.