



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Especialidad de Geografía e Historia

Programación docente para 1º de la ESO. La Roma antigua.

Autor: Daniel García Ruiz

Tutor: María Sabina Álvarez Bezos

Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales y Experimentales

Curso 2022-2023

Índice del trabajo.

1. Resumen y palabras claves.	3
Resumen	3
Palabras claves.....	3
Abstract.....	3
Keywords.....	3
2. La programación docente.	4
2.1. Introducción: conceptualización y características de la materia.	4
2.2. Secuencia y temporalización de unidades de programación.	6
2.3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación.	10
2.4. Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia.	21
2.5. Metodología didáctica, junto a los proyectos significativos.....	22
2.6. Recursos didácticos de desarrollo curricular.	26
2.7. Actividades extraescolares y complementarias.	28
2.8. Medidas de atención a la diversidad (DUA).	29
2.9. Medidas que promueven el hábito de lectura.	30
2.10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.....	32
2.11. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica.....	34
3. Desarrollo de la unidad temporal de programación.....	36
3.1. Presentación.....	36
3.2. Fundamentación curricular.	37
3.3. Desarrollo de las sesiones.....	38
3.4. Metodología.....	42
3.5. Evaluación del alumnado.....	44
4- Conclusiones.	46
5- Referencias bibliográficas.	47
6- Anexos.....	52

1. Resumen y palabras claves.

Resumen

La Didáctica de las Ciencias Sociales conforma un sistema de toma de decisiones sobre los aspectos de la cultura que se creen útiles para que las generaciones más jóvenes puedan comprender el mundo que les rodea y para que aprendan conocimientos de humanidades, con el fin de integrarse en la sociedad. Partiendo de esta idea, en este trabajo se aborda una programación docente anual para el curso de 1º de ESO, junto a actividades que promueven el hábito de la lectura y junto a medidas de atención a la diversidad (DUA).

Palabras claves

Didáctica, Ciencias Sociales, Geografía, Historia, programación docente, LOMLOE, proyectos significativos, DUA, evaluación.

Abstract

The Social Sciences Didactics forms a decision-making system on cultural aspects that are believed to be useful for the younger generations to understand and to learn humanities knowledge, in order to integrate themselves into society. Based on this idea, this paper would address an annual teaching schedule for Year 1 of Secondary Education, along with activities that promote the reading habit and attention to diversity measures (DUA).

Keywords

Didactics, Social Sciences, Geography, History, teaching programming, LOMLOE, significant projects, DUA, evaluation.

2. La programación docente.

2.1. Introducción: conceptualización y características de la materia.

Esta programación docente está enfocada hacia los alumnos del primer curso de Educación Secundaria Obligatoria. En primero de la ESO, los alumnos están adaptándose a una nueva etapa, es decir, el paso de la educación primaria a la educación secundaria. Además, el contexto del que se parte es el del instituto público de Tudela de Duero, provincia de Valladolid, por lo que estaría dentro de una zona rural de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, próximo a Valladolid.

En la asignatura de Geografía e Historia, los alumnos conocerán el mundo en el que viven, sus características y particularidades, cómo cuidarlo, las relaciones que existen en la sociedad de la que forman parte y cómo se ha ido desarrollando hasta nuestros días. Todo ello, se realizará buscando que el alumno adquiriera los aspectos esenciales para este fin: capacidad de análisis de las situaciones con perspectiva histórica, espíritu crítico, desarrollo del pensamiento científico, valores morales, mayor grado de percepción de la realidad, capacidad de reflexión y habilidades para establecer relaciones conceptuales (Hernández, 2018).

En definitiva, a través de la asignatura Geografía e Historia de 1º de ESO, se da la posibilidad a los alumnos de poder contribuir a su propio desarrollo (tanto personal como académicamente) y a una adaptación a un nivel de complejidad curricular ligeramente mayor que en la Educación Primaria, para que éstos vayan adquiriendo nuevas habilidades y capacidades, las cuáles son necesarias para conocerse a sí mismos y para que sepan desenvolverse en el mundo que les rodea, conviviendo con una sociedad compleja y cambiante, a la que sepan adaptarse. Todo ello, enfocado a la consecución del perfil de salida de la enseñanza básica que recoge la actual ley de educación (LOMLOE)¹.

Para desarrollar esta programación se han tenido en cuenta en todo momento una serie de fuentes bibliográficas y legislativas, los componentes de carácter competencial y las indicaciones básicas para su realización, los cuales se encuentran en el apartado 'Legislación' de la bibliografía empleada, así como la contribución de la asignatura a la adquisición de las competencias claves y los objetivos de etapa indicados en las tablas

¹ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE.

que se pueden observar a continuación. Esta asignatura contribuye al logro de los objetivos de etapa de la manera en la que se recoge en la siguiente tabla, según la legislación vigente (Hernández, 2018, op cit).

TABLA DE CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE LOS OBJETIVOS DE ETAPA					
	Objetivo 1	Objetivo 2	Objetivo 3	Objetivo 4	Objetivo 5
Grado de contribución al logro de los objetivos de etapa:	*****	****	****	***	****

- Objetivo 1: La asignatura de Geografía e Historia contribuye notablemente a implementar las capacidades que les permita vivir en una sociedad diversa, plural y democrática, para lo cual es primordial el conocimiento de los derechos y deberes, la solidaridad y la tolerancia.
- Objetivo 2: Trabajar en equipo, rechazar toda forma de discriminación, erradicar la violencia sexista y educar en igualdad son propósitos ineludibles y fundamentales.
- Objetivo 3: El correcto encuadramiento y uso de las fuentes de información; la capacidad para explicar el pluralismo de las causas de los fenómenos históricos; la precisión científica en el manejo del lenguaje histórico; valorar la inmensa riqueza del patrimonio artístico y cultural de España y de Castilla y León; y deducir que las consecuencias constituyen un aporte esencial para conocer los aspectos básicos de la Historia de España y de Castilla y León.
- Objetivo 4: La toma de decisiones, aceptar y conocer el respeto por el otro, asumir responsabilidades, respeto por el Medio Ambiente y tener unos hábitos de vida saludables son una finalidad en sí mismas para los alumnos, que a su vez, potencian el espíritu de las personas por emprender, además de su iniciativa personal.
- Objetivo 5: La asignatura de Geografía e Historia posibilita que los alumnos comprendan los diferentes textos y fuentes, desde un enfoque pluridisciplinar que contribuye al adecuado orden y claridad en las exposiciones, ortografía y a la capacidad de síntesis y redacción.

Por otro lado, esta asignatura contribuye al logro competencial de los alumnos de la manera que se recoge en la siguiente tabla, según la legislación vigente:

TABLA DE CONTRIBUCIÓN COMPETENCIAL DE LA MATERIA AL ALUMNADO								
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Grado de contribución al desarrollo competencial:	****	*	***	****	**	*****	*	***

- CCL: Competencia en Comunicación Lingüística.
- CP: Competencia Plurilingüe.
- STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- CD: Competencia Digital.
- CPSAA: Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.
- CC: Competencia Ciudadana.
- CE: Competencia Emprendedora.
- CCEC: Competencia en Conciencia y Expresión Culturales.

Los datos que se reflejan en la primera tabla se basan en los objetivos de etapa que se mencionan en el Decreto del Boletín Oficial de Castilla y León (Decreto 39/2022). Los datos de la segunda tabla se encuentran en el Mapa de relaciones competenciales, un documento Excel que lo proporciona el CSIF, con el fin de facilitar la elaboración de programaciones docentes, citado en la webgrafía, cuyos datos he trasladado a la ‘Tabla 1’, que se puede consultar en el ‘Anexo 1’. También se adjunta la ‘Tabla 2’ o Mapa de relaciones criterios.

2.2. Secuencia y temporalización de unidades de programación.

Para realizar la secuencia y la temporalización de las unidades de programación para el curso de 1º de ESO, se ha tenido en cuenta el calendario escolar del curso 2022-2023, el cual presento a continuación, para conocer los días a repartir entre las diferentes sesiones.

SEPTIEMBRE							OCTUBRE							NOVIEMBRE							
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	
			1	2	3	4						1	2			1	2	3	4	5	6
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	
12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	
19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	
26	27	28	29	30	24	25	26	27	28	29	30	28	29	30							
							31														

DICIEMBRE							ENERO							FEBRERO						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4						1			1	2	3	4	5	
5	6	7	8	9	10	11	7	8	9	10	11	12	6	7	8	9	10	11	12	
12	13	14	15	16	17	18	13	14	15	16	17	18	13	14	15	16	17	18	19	
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28	29	27	28						
							30	31												

MARZO							ABRIL							MAYO							
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	
			1	2	3	4	5						1	2	1	2	3	4	5	6	7
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	
27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	29	30	29	30	31							

JUNIO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Leyenda:

-  Inicio de curso (1)
-  Inicio de curso (2)
-  Inicio de curso (3)
-  Inicio de curso (4)
-  Inicio de curso (5)
-  Inicio de curso (6)
-  Fin de curso (1)
-  Fin de curso (2)
-  Vacaciones escolares
-  Días no lectivos
-  Fiestas laborales

Para la asignatura de Geografía e Historia, son 3 sesiones semanales, las cuales serían hipotéticamente, los miércoles, jueves y viernes de cada semana. Además, dispondría de 50 minutos por cada sesión, por lo que la metodología aplicada en las aulas se debe adaptar a este tiempo y calendario.

La cantidad de sesiones de las que se dispondría sería de 105, con un total de 83 horas y 30 minutos a lo largo del curso académico. De todas las sesiones, 10 están dedicadas a realizar las pruebas escritas. La primera prueba sería en la semana inicial del curso, a modo de evaluación inicial, para conocer el nivel del que parte cada alumno. El resto de pruebas escritas se realizarían al final de cada unidad didáctica. En la siguiente tabla, se indica como quedarían repartidas las semanas para cada unidad didáctica, junto a las pruebas escritas. Para cada unidad didáctica, se destinará prácticamente un mes, salvo para la unidad didáctica 3, la cual dispondrá casi dos meses electivos por su amplio contenido curricular y la posible dificultad de aprendizaje por parte de los alumnos.

Tabla Cronograma 1º ESO.

UNIDAD DIDÁCTICA		CRONOGRAMA CURSO 2022-2023 ASIGNATURA: GEOGRAFÍA E HISTORIA 1º ESO																
		PRIMER TRIMESTRE					SEGUNDO TRIMESTRE					TERCER TRIMESTRE						
		Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio							
		1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
		Nº de semana lectiva																
1. El Planeta Tierra.		*																
2. El medio físico de la Tierra.																		
3. El clima, las zonas bioclimáticas y los grandes conjuntos bioclimáticos de la Tierra.																		
4. La Prehistoria.																		
5. La Prehistoria en la Península Ibérica.																		
6. Las grandes culturas fluviales: Mesopotamia y Egipto.																		
7. La Grecia Antigua.																		
8. La Roma Antigua																		
9. La Edad Antigua en la Península Ibérica																		

* = prueba inicial de nivel
 ☐ = examen unidad

2.3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación.

Como se puede observar en el cronograma anterior, las unidades didácticas se desarrollan a lo largo de todo el curso. En el primer trimestre del curso, que abarca los meses de septiembre (inicio del curso) hasta diciembre (vacaciones de Navidad), se tratarán las unidades didácticas concernientes a la parte de Geografía, a saber:

1. El planeta Tierra.
2. El medio físico de la Tierra.
3. El clima, las zonas bioclimáticas y los grandes conjuntos bioclimáticos de la Tierra.

El segundo trimestre abarca los meses de enero, febrero y marzo, hasta las vacaciones de Semana Santa. En este trimestre, se iniciarán las primeras unidades didácticas de la parte de Historia. Corresponderán con los periodos de la Prehistoria y el inicio de la Edad Antigua, con las culturas fluviales. Las unidades didácticas de este trimestre son:

4. La Prehistoria.
5. La Prehistoria en la Península Ibérica.
6. Las grandes culturas fluviales: Mesopotamia y Egipto.

El tercer trimestre abarca los meses de abril, mayo y junio, hasta las vacaciones de verano. En este trimestre, se seguirá con las unidades didácticas de Historia, correspondiente a la Edad Antigua propiamente dicha. Las unidades de este trimestre son:

7. La Grecia antigua.
8. La Roma antigua.
9. La Edad Antigua en la Península Ibérica.

Para comprender mejor la tabla, se hará una descripción a continuación de los aspectos más importantes de cada elemento del currículo descrito en el Decreto del BOCYL (competencias específicas, contenidos, criterios de evaluación y descriptores operativos referentes a las competencias claves), así como los indicadores de logro y sus distintos niveles (básicos o imprescindibles y deseables o de ampliación) y las actividades. Estos últimos se han elaborado en forma de propuesta por los docentes.

Se han incluido las 9 competencias específicas que establece el currículo de la ESO (BOCYL, pp.299-301). Cada competencia se ha relacionado con al menos con un indicador de logro básico a lo largo de todo el curso académico. En relación con ellos, también se tratan todos los criterios de evaluación, que, a su vez, se relacionan a través de los descriptores operativos con las competencias claves que se tratan, las cuales se pueden observar en los mapas de relaciones criterios y competencias llamados ‘Tabla 1’ y ‘Tabla 2’ en el Anexo I.

Se ha relacionado al menos un indicador de logro por cada criterio de evaluación, pudiendo clasificarse en dos tipos. Por una parte, están los indicadores de logro básicos o imprescindibles, que se encuentran en letra negrita sobre la tabla ya mencionada, para poder diferenciarlos mejor de los indicadores de logro deseables o de ampliación.

Los indicadores de logro son de gran importancia, ya que, si el alumnado no los alcanza, no podría superar la asignatura. Los indicadores de logro deseables también son importantes, pero tienen un papel secundario, ya que no son de vital importancia para que el alumnado alcance los objetivos de etapa de la Educación Secundaria Obligatoria. Esto se puede observar a continuación en las tablas de cada unidad didáctica. A continuación, se relacionan las unidades con sus contenidos, criterios, indicadores y actividades:

Unidad didáctica 1: El Planeta Tierra				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque A.</p> <p>Ubicación espacial: representación del espacio, orientación y escalas. Utilización de recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la Información Geográfica (TIG).</p>	<p>2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, STEM2, STEM4, CDI1, CD2, CD3, CPSAA3, CCI, CC3, CE3, CCEC2, CCEC3.</p>	<p>2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CCI, CC3, CE3).</p>	<p>2.1.1. Representa, interpreta y elabora mapas geográficos, utilizando las Tecnologías de la Información Geográfica.</p> <p>2.1.2. Conecta los diferentes problemas geográficos, sociales e históricos, teniendo en cuenta las TIG.</p>	<p>Realizar en grupos de 3 personas una representación en 3D del planeta Tierra (globo terráqueo), en el que se refleje los principales mares, océanos, montañas y ríos, además de los paralelos y meridianos. Posteriormente, deben exponer estos globos en clase. Al momento de la exposición, los estudiantes pueden apoyarse en plataformas digitales: PowerPoint o Canva. Pueden recopilar datos e información y tener como ejemplo de internet de diferentes páginas y recursos digitales, como la Biblioteca Digital Hispánica, la Biblioteca Nacional, o el Instituto Nacional de Estadística, además del libro de texto de la asignatura.</p>
	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM5, CDI1, CPSAA2, CCI1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CDI1, CC4, CE1).</p>	<p>4.1.1. Diferencia las características geográficas de la Tierra.</p> <p>4.1.2. Identifica y diferencia los paralelos y los meridianos de la Tierra.</p>	
<p>Bloque A.</p> <p>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.</p>	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM5, CDI1, CPSAA2, CCI1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CDI1, CC4, CE1).</p>	<p>4.1.3. Interpreta los principales elementos del entorno.</p> <p>4.1.4. Identifica los principales componentes y formas de relieve.</p> <p>4.1.5. Enumera las principales características de los continentes, mares, océanos y ríos del mundo.</p>	<p>Realizar en grupos de 4 personas un mapa del mundo, donde se representen los principales elementos paisajísticos: montañas, océanos, mares, ríos, lagunas, lagos, valles, picos más altos... Posteriormente, deben exponer los mapas en una plataforma digital, como por ejemplo: PowerPoint y Canva. Pueden recopilar datos e información y tener como ejemplo de internet de diferentes páginas y recursos digitales, como la Biblioteca Digital Hispánica, la Biblioteca Nacional, o el Instituto Nacional de Estadística, además del libro de texto de la asignatura.</p>

Unidad didáctica 2: El medio físico de la Tierra.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque A.</p> <p>Componentes básicos y formas de relieve.</p> <p>Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM5, CDI, GPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CDI, CC4, CE1).</p>	<p>4.1.1. Identifica los diferentes elementos del paisaje, enumerando los diferentes sistemas, así como su evolución.</p> <p>4.1.2. Interpreta los principales elementos del entorno.</p>	<p>Realizar en grupos de 3 personas un mapa donde se represente la Mamba y el canal del Duero, junto a una orientación y a escala 1:150.000. Teniendo en cuenta el mapa del relieve, ¿qué posibles problemas geográficos y socioeconómicos pudo tener la construcción del canal del Duero? Posteriormente, deben exponer los mapas en una plataforma digital, como por ejemplo: PowerPoint y Canva. Pueden recopilar datos e información y tener como ejemplo de internet de diferentes páginas y recursos digitales, como la Biblioteca Digital Hispánica, la Biblioteca Nacional, o el Instituto Nacional de Estadística, además del libro de texto de la asignatura.</p>
<p>Bloque A.</p> <p>Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas. Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos. Riesgos y catástrofes climáticas en el presente, en el pasado y en el futuro. Vulnerabilidad, prevención y resiliencia de la población ante las catástrofes naturales y los efectos del cambio climático.</p>	<p>2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, STEM2, STEM4, CDI, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CC3, CE3, CCEC2, CCEC3.</p>	<p>2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3).</p>	<p>2.1.1. Enumera los problemas y distorsiones que provoca el Cambio Climático.</p> <p>2.1.2. Conoce y es consciente los principales inconvenientes del Cambio Climático en la Tierra.</p>	<p>Se realizarán dos charlas extraescolares, que se explicarán en el punto destinado a ello.</p>
	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM5, CDI, GPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CDI, CC4, CE1).</p>	<p>4.1.3. Interpreta los principales elementos del entorno.</p> <p>4.1.4. Identifica los principales componentes y formas de relieve.</p> <p>4.1.5. Enumera las principales características de los continentes, mares, océanos y ríos de cada continente y de España.</p>	

Unidad didáctica 3: El clima, las zonas bioclimáticas y los grandes conjuntos bioclimáticos de la Tierra.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque A.</p> <p>Las principales zonas bioclimáticas del mundo.</p> <p>Biodiversidad. Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre. Riqueza y valor del patrimonio natural. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad. Conservación y mejora del entorno local y global.</p>	<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, STEM5, CDI, CPSAA2, CCI, CC2, CC3, CC4, CEI.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CDI, CC4, CEI).</p>	<p>4.1.1. Conoce y enumera las diferentes zonas bioclimáticas.</p> <p>4.1.2. Diferencia los distintos ecosistemas.</p> <p>4.1.3. Es consciente y conoce la riqueza y el valor del patrimonio natural.</p> <p>4.1.4. Es consciente y conoce la influencia de las personas sobre la naturaleza.</p>	<p>En parejas, los alumnos realizarán un mapa con los climas, las zonas bioclimáticas y los grandes conjuntos bioclimáticos de la Tierra y otro mapa de España, con los elementos mencionados, pero de manera más detallada. Pueden recopilar datos e información y tener como ejemplo de internet de diferentes páginas y recursos digitales, como el Instituto Geográfico Nacional, Seterra, Didactalia, Testeando y Toporopa, además del libro de texto de la asignatura.</p>
<p>Bloque A.</p> <p>Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM4, CDI, CD2, CPSAA4, CCI, CCECA</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CDI, CD2, CCI).</p>	<p>1.1.1. Busca información sobre el clima, las zonas bioclimáticas y los grandes conjuntos bioclimáticos de la Tierra, utilizando las nuevas tecnologías, recursos digitales y aplicaciones informáticas.</p> <p>1.1.2. Elabora contenidos geográficos, utilizando los recursos digitales y las aplicaciones informáticas.</p>	<p>En la sala de ordenadores del centro y en parejas, se le asignará una región del Mundo a cada pareja, con el objetivo de que interactúen en la web de Seterra. Cada pareja debe buscar en dicho recurso digital qué países conforman su región asignada, las capitales de esos países, las principales islas, los principales ríos, los principales mares/océanos, sus climas, sus zonas bioclimáticas...</p>

Unidad didáctica 4: La Prehistoria.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.</p>	<p>5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CDI, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CCECI.</p>	<p>5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado. (CCL1, CDI, CD3, CC1, CCECI).</p>	<p>5.1.1. Analiza el origen del ser humano y de la sociedad.</p> <p>5.1.2. Identifica las diferentes fases temporales y culturales de la Prehistoria.</p> <p>5.1.3. Identifica las primeras desigualdades sociales y la evolución de los modelos de organización social y de los sistemas económicos durante la Prehistoria.</p>	<p>En grupos de 3 personas, los alumnos realizarán un ensayo sobre las etapas de la Prehistoria y sobre el origen de las desigualdades sociales a raíz de la especialización de la sociedad: primeras autoridades, clanes, tribus, cazadores, recolectores, agricultores... Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece la web de Prehistoria Viva.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCECI, CCEC2.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCECI).</p>	<p>6.1.1. Emplea las diferentes fuentes históricas y arqueológicas para comprender el proceso histórico-cultural de las sociedades prehistóricas.</p> <p>6.1.2. Sitúa y desarrolla el origen de las primeras sociedades, localizándolas en el espacio y en el tiempo.</p>	<p>Se llevará a cabo una réplica de varias fuentes arqueológicas: objetos, artefactos y restos de huesos. Los alumnos intentarán datar estas fuentes, situarlas en el espacio y en el tiempo y relacionarlo con una cultura. Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece la web de Prehistoria Viva.</p>

Unidad didáctica 5: La Prehistoria en la Península Ibérica.			
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro
<p>Bloque B.</p> <p>Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas: Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.</p>	<p>5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CDI, CD3, CPSAA3, CCI, CC2, CCECI.</p>	<p>5.1 Identificar, interpretando 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 religiosos que se han gestado. (CCL1, CDI, CD3, CCI, CCECI).</p>	<p>5.1.1. Analiza la llegada de los primeros homínidos a la Península Ibérica.</p> <p>5.1.2. Identifica las primeras sociedades prehistóricas de la Península Ibérica.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria y Edad Antigua. 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CCECI, CCEC2.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situaciones 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, CCI, CCECI).</p>	<p>6.1.1. Identifica y conoce los principales yacimientos prehistóricos de la Península Ibérica.</p> <p>6.1.2. Identifica y conoce las civilizaciones prerromanas de la Península Ibérica.</p>
			<p>En grupos de 3 personas, los alumnos realizarán un ensayo sobre el patrimonio artístico desarrollado en la Península Ibérica durante la Prehistoria. Deben abordar también el estado de conservación del arte paleolítico. Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece la web de Prehistoria Viva.</p>
			<p>En grupos de 3 personas, los alumnos realizarán un ensayo sobre el patrimonio artístico desarrollado en la Península Ibérica durante la Prehistoria. Deben abordar también el estado de conservación del arte paleolítico. Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece la web de Prehistoria Viva.</p>

Unidad didáctica 6: Las grandes culturas fluviales: Mesopotamia y Egipto.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B. Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, CCL5, STEM3, STEM4, STEM5; CDI1, CDI2, CDI3, CPSAA.3, CC3, CC4, CE1, CCECI.</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CDI1, CDI2). 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, CDI2, CPSAA.3, CC3, CC4, CE1).</p>	<p>3.1.1. Entiende e identifica el origen de las culturas fluviales. 3.1.2. Enumera las características de las culturas fluviales. 3.1.3. Conoce los principales problemas por los que pasaron las culturas fluviales. 3.2.1. Relaciona los problemas que tuvieron las culturas fluviales con problemas similares de la Actualidad.</p>	<p>En parejas, los alumnos deberán de hacer un breve ensayo con las principales características de las culturas fluviales de Mesopotamia y de Egipto. Los alumnos explicarán sus economías, sociedades, sistemas políticos, religiones, arte, cultura, rutas comerciales, expansiones territoriales... Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece Internet, con diferentes págsimas y recursos digitales.</p>
<p>Bloque B. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos, fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL4, CP3, STEM4, CDI2, CPSAA.1, CCI1, CC2, CC3, CCECI, CCEC3.</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). 7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerando lo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA.1, CC3, CCECI, CCEC3).</p>	<p>7.1.1. Usa adecuadamente las fuentes arqueológicas e históricas relacionadas con las culturas fluviales. 7.1.2. Identifica el patrimonio cultural y artístico de las culturas fluviales. 7.2.1. Es consciente de la importancia del patrimonio cultural y artístico de las culturas fluviales.</p>	<p>En grupos de 3 personas, deben realizar una lista de artefactos, objetos, restos, arte, escritura... que estén relacionados con las culturas fluviales de Egipto y Mesopotamia, con su datación cronológica, lugar donde se ha descubierto, estado de conservación, su utilidad y la importancia que tiene dentro del patrimonio artístico, histórico y cultural. Pueden recopilar datos e información del libro de texto de la asignatura y de los recursos que ofrece Internet, con diferentes págsimas y recursos digitales.</p>

Unidad didáctica 7: La Grecia antigua.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL4, CP3, STEM4, CD2, CPSAA1, CCI, CC2, CC3, CCECI, CCEC3.</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>7.1.1. Conoce las características principales de la Grecia antigua.</p> <p>7.1.2. Relaciona elementos de la Grecia antigua con elementos actuales.</p> <p>7.1.3. Entiende y conoce el origen de la cultura griega clásica (o antigua).</p> <p>7.1.4. Es consciente de la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico de la Grecia antigua.</p>	<p>En grupos de 3 personas, los alumnos se tendrán que preparar una presentación en PowerPoint o Canva sobre una polis griega, su cultura, historia, economía, organización social, educación, sistema político, evolución, deidad principal... con el objetivo de que los alumnos comparen estos elementos de las diferentes ciudades griegas y observen las semejanzas y diferencias que habian entre ellas. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CCECI, CCEC2</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CCI, CCECI).</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>6.1.1. Sitúa el origen y el desarrollo de la Grecia antigua en el espacio y en el tiempo.</p> <p>6.1.2. Comprende y conoce los procesos que rodean a la realidad histórico-cultural de la Grecia antigua.</p> <p>6.1.3. Es consciente y conoce la evolución histórica, cultural y socioeconómica de la Grecia antigua.</p> <p>6.2.1. Es consciente de las desigualdades sociales y económicas existentes en la Grecia antigua.</p> <p>6.2.2. Entiende y relaciona las desigualdades socioeconómicas de la Grecia antigua con las actuales.</p>	<p>En grupos de 3 personas, los alumnos deben realizar un ensayo en el que recojan los elementos de la cultura griega que perduran hasta la actualidad, con el objetivo de que observen la evolución cultural de Occidente y para que comprendan los procesos históricos. Además de los elementos culturales, deben tratar el sistema social predominante en la Grecia antigua y si había desigualdades en él, con el fin de que comparen estas desigualdades sociales con las actuales. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales.</p>

Unidad didáctica 8: La Roma antigua.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condiciones geográficas e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL4, CP3, STEM4, CD2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3.</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>7.1.1. Conoce las características principales de la Roma antigua.</p> <p>7.1.2. Relaciona elementos de la Roma antigua con elementos actuales.</p> <p>7.1.3. Entiende y conoce el origen de la cultura romana antigua.</p> <p>7.1.4. Es consciente de la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico de la Roma antigua.</p>	<p>En grupos de 4-5 personas, los alumnos realizarán un ensayo sobre algún elemento que consideren oportuno sobre la economía, la sociedad, el arte y la cultura de la Roma antigua. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales, como la web https://antiguaroma.com/. Posteriormente, cada grupo expondrá su trabajo con recursos digitales: Canva o PowerPoint.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p> <p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).</p>	<p>6.1.1. Sitúa el origen y el desarrollo de la Roma antigua en el espacio y en el tiempo.</p> <p>6.1.2. Comprende y conoce los procesos que rodean a la realidad histórico-cultural de la Roma antigua.</p> <p>6.1.3. Es consciente y conoce la evolución histórica, cultural y socioeconómica de la Roma antigua.</p> <p>6.2.1. Es consciente de las desigualdades sociales y económicas existentes en la Roma antigua.</p> <p>6.2.2. Entiende y relaciona las desigualdades socioeconómicas de la Roma antigua con las actuales.</p>	<p>Los alumnos realizarán una línea de tiempo que recogan los principales hitos de la historia de la Roma antigua. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales, como la web https://antiguaroma.com/. Posteriormente, cada grupo expondrá su trabajo con recursos digitales: Canva o PowerPoint.</p>

Unidad didáctica 9: La Edad Antigua en la Península Ibérica.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL4, CP3, STEM4, CD2, CPSAA1, CCI, CC2, CC3, CCECI, CCEC3.</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>7.1.1. Conoce las características principales de la Edad Antigua en la Península Ibérica.</p> <p>7.1.2. Entiende y conoce la cultura de la Edad Antigua de la Península Ibérica.</p> <p>7.1.3. Es consciente de la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico de época antigua de la Península Ibérica.</p>	<p>En grupos de 4-5 personas, los alumnos se tendrían que preparar una presentación en PowerPoint o Canva sobre una cultura prerromana, con su cultura, historia, economía, organización social, educación, sistema político, evolución, deidad principal... con el objetivo de que los alumnos comparten estos elementos de las diferentes culturas y observen las semejanzas y diferencias que habían entre ellas. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros: Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CCI, CC2, CC3, CCECI, CCEC2</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CCI, CCECI).</p>	<p>6.1.1. Sitúa el origen y el desarrollo de las culturas prerromanas de la Península Ibérica en el espacio y en el tiempo.</p> <p>6.1.2. Comprende y conoce los procesos que rodean a la realidad histórico-cultural de la Península Ibérica durante la Edad Antigua.</p> <p>6.1.3. Es consciente y conoce la evolución histórica, cultural y socioeconómica de la Península Ibérica durante la Edad Antigua.</p>	<p>En parejas, los alumnos deben elaborar un ensayo sobre las diferentes colonias que se fundaron en la Península Ibérica por culturas como los griegos, fenicios y los cartagineses, haciendo una comparación con las sociedades prerromanas existentes con anterioridad a estas colonias. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales.</p>

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

En el Real Decreto 217/2022, se establece una serie de elementos transversales dentro del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 217/2022). A lo largo de este curso académico, se trabajará con varios elementos transversales:

10. Comprensión lectora.
11. Expresión oral y escrita.
12. Comunicación audiovisual.
13. Competencia digital.
14. Espíritu crítico y espíritu científico.
15. Educación emocional y valores.
16. Respeto mutuo y cooperación entre iguales.
17. Creatividad en el desarrollo y presentación de sus actividades.
18. Convivencia escolar proactiva y respeto hacia el resto de personas y a la diversidad.

Para cada unidad didáctica, se elaborarán una serie de actividades para que el alumnado complementase los contenidos de cada una de ellas. Cada actividad está ligada a unos contenidos o saberes básicos, a unas competencias específicas, a unos indicadores de logro y a unos criterios y descriptores. También se trabajará la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la creatividad y la estética, la comunicación audiovisual y el uso de las TIC a lo largo de todo el curso de manera transversal, unido a la reflexión por parte del alumnado y a su pensamiento crítico y científico.

A lo largo del curso, también se fomentará el trabajo en grupo, el respeto y la comprensión hacia los demás. Además, se promoverá el trabajo autónomo, para que cada alumno adquiera un correcto desarrollo y emprendimiento, unido a una libertad para que crezcan en competencias como su creatividad. La actividad "Grafiti de Cuentos", realizada junto al departamento de Lengua y Literatura, nos servirá para trabajar los contenidos transversales, con el fin de promover el hábito de lectura entre los alumnos.

Tabla de Contenidos Transversales.

Contenidos Transversales	Situaciones de Aprendizaje																			
	SA1	SA2	SA3	SA4	SA5	SA6	SA7	SA8	SA9	SA10	SA11	SA12	SA13	SA14	SA15	SA16	SA17	SA18	SA19	
Comprensión lectora	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Expresión oral y escrita	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Comunicación audiovisual			*	*	*	*			*	*			*	*	*		*	*	*	
Competencia Digital						*														
Fomento del espíritu crítico y científico	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Educación emocional y en valores																		*	*	
Creatividad		*		*		*			*		*		*		*				*	
Tecnologías de la información y la comunicación, y su uso ético y responsable						*													*	
Educación para la convivencia escolar proactiva, orientada al respeto de la diversidad como fuente de riqueza															*	*			*	

2.5. Metodología didáctica, junto a los proyectos significativos.

Para facilitar la comprensión de la metodología que se está empleando, se ha dividido este punto en tres bloques diferentes:

- 1- La introducción a la metodología.
- 2- La relación entre las actividades propuestas en el aula y las competencias claves que los alumnos desarrollan.
- 3- Metodologías, estrategias, procedimientos, técnicas y recursos.

En cuanto a la metodología, hay que señalar que según el artículo 2.g del Real Decreto 1105/2014, del 26 de diciembre, la metodología se define como: *el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.*

De acuerdo con Vergara Ramírez (2016), el modelo educativo que se ha venido empleando, proviene del siglo XIX. Tal como lo apunta el autor, en éste prima la transmisión unidireccional de la información por parte del docente hacia el alumno. Esta forma de enseñanza se liga a la escuela heredada del siglo XIX, uno de cuyos rasgos fundamentales es la uniformidad, pues pretende que todos los alumnos aprendan los mismos conocimientos, al mismo ritmo y de la misma forma, lo que entra en abierta contradicción con las posibles diferencias existentes y va en contravía con la sociedad actual, que valora la singularidad y la diferenciación (Sáiz, 2013; Prieto, Gómez y Miralles, 2013).

Por tanto, se intenta de cambiar de rumbo, en esta programación se ha optado por trabajar con metodologías activas, entendidas estas, -y siguiendo a González Marti et al (2011) y a Guerrero, (2023)-, como aquellas que tratan de evitar que los alumnos sean meros receptores de la información, por lo que se incita a que sean ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje. Estas metodologías se han concretado en unas estrategias didácticas determinadas, que son, entre otras:

- **Aprendizaje cooperativo:** De acuerdo con Pujolàs (2008), esta metodología permite que, al crear grupos estables durante un tiempo determinado, en este caso un trimestre, se favorece la interdependencia entre sus miembros y se facilitan las relaciones de cooperación y de cohesión grupal, necesarias para el surgimiento de relaciones de amistad duraderas.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).** De acuerdo con autores como Pérez de Albéniz, Fonseca Pedrero y Lucas Molina (2021), los alumnos asumen el reto de entender el aprendizaje como algo que solo es posible con la participación activa de todos los miembros envueltos en el proyecto.

- **Aprendizaje por descubrimiento:** De acuerdo con Arias Gallegos y Oblitas Huerta (2014), se caracteriza porque prima en el estudiante un aprendizaje significativo sobre uno memorístico, fomentando la comprensión genuina de los conocimientos. El aprendizaje memorístico no es duradero, mientras el significativo queda, por decirlo de esta forma, impreso en las sensaciones del estudiante, lo cual lo hace duradero. En este mismo sentido, Eleizalde et al. (2010) indican que este método se basa en un rol activo por parte del alumnado, puesto que son ellos mismos los que, guiados por el profesor, construyen su propio

aprendizaje, relacionando los nuevos contenidos con otros preexistentes en su mente, a través de actividades que implican la búsqueda, el análisis y la exploración de la información, las cuales aumentan la curiosidad de los alumnos. La idea fundamental de este tipo de aprendizaje es que los alumnos no reciben completa y pasivamente los conocimientos, sino que de forma activa y por sus propios medios, llegan a ellos.

- **Aprendizaje basado en el pensamiento:** De acuerdo con Costa et al (2008) este es un aprendizaje que tiene como objetivo la consecución de un *pensamiento eficaz* en el alumnado, a quienes se les enseña a utilizar su mente de forma que adquieran una comprensión más profunda de los contenidos, mejorando su autopercepción y su rendimiento. En esta programación, el aprendizaje basado en el pensamiento se encuentra presente en actividades como los debates o coloquios, en los que se pretende que el alumno desarrolle sus capacidades reflexivas, adquiriendo la capacidad de argumentar y contra argumentar, enriqueciendo sus visiones con los argumentos del resto de compañeros, o las actividades que implican una reflexión, como por ejemplo las preguntas que siguen a la lectura de un artículo. En definitiva, se busca explorar otras destrezas de pensamiento diferentes de las tradicionales, como el memorismo, y generar experiencias de éxito en el propio alumnado.

- **Aprendizaje basado en las TIC:** Es innegable que en pleno siglo XXI, el avance de las tecnologías se convierte en una herramienta con la que los docentes pueden trabajar mancomunadamente. Si bien es cierto que hoy día existe un abuso por parte de los estudiantes en el uso de ciertas aplicaciones (especialmente implementaciones de IA como ChatGPT), eso no hace necesariamente que el uso de toda la red sea negativa, y hay estudios que ven en otras aplicaciones, como Tik-Tok, una herramienta poderosa de aprendizaje (Carrión, 2020).

Por otro lado, se fomentará que el alumnado adquiera una serie de capacidades y de habilidades, tales como el pensamiento crítico y científico. De esta manera, el alumno no sólo aprende los contenidos de la asignatura de Geografía e Historia, sino que también aprenden a ‘construir’ los conocimientos de la materia a partir de los recursos facilitados por el profesor en las actividades. Por ello, el alumnado adquiere un aprendizaje significativo, implicándoles además una responsabilidad sobre su aprendizaje personal.

A continuación, se explican las pautas que se siguen en la metodología de manera general, explicando las estrategias, técnicas, procedimientos y recursos utilizados. La metodología aplicada en las diferentes actividades implica dos pautas generales:

- 1- El uso de metodologías activas, con el fin de favorecer el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje significativo y cooperativo.
- 2- El uso del método expositivo, porque habría clases magistrales por parte del docente, previas a las actividades. Estas actividades se pondrían en común en el aula.

En cuanto a las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas por el docente, se llevan a cabo con el fin de que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades y capacidades, además de que adquieran conocimientos mediante el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje vivencial, el aprendizaje basado en preguntas, problemas y proyectos, el aprendizaje basado en el pensamiento, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje basado en la gamificación y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Hay que destacar que el aprendizaje vivencial, el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje basado en preguntas, problemas y proyectos son unas estrategias muy concretas, que pueden ayudar al alumnado a aprender a responsabilizarse de su propio aprendizaje. Para poder realizar estas estrategias, se realizaría varios procedimientos, los cuales pueden ser de tres tipos:

19. Inductivos: observación, comparación, experimentación, análisis...
20. Deductivos: aplicación, demostración, error y corrección...
21. De síntesis: realización de resúmenes.

Estos tres procedimientos se llevan a cabo a través de:

22. Técnicas explicativas, como la explicación oral y las puestas en común con el resto de la clase.
23. Técnicas de aprendizaje basado en el procedimiento, como los mapas conceptuales.
24. Técnicas de descubrimiento realizadas tanto en el aula, como en casa.
25. Técnicas de trabajo cooperativo con un debate y/o puesta en común con el resto de clase, estando siempre guiados por el docente.

Para concluir la metodología didáctica, junto a los proyectos significativos, se puede producir todas estas técnicas metodológicas mediante el uso de recursos bibliográficos, recursos webs, recursos cartográficos, recursos audiovisuales, recursos documentales, recursos históricos.

2.6. Recursos didácticos de desarrollo curricular.

Unidad	Materiales y Recursos didácticos	Tipo
1	<p>Actividad 1.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>El planeta tierra</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 24-33.</p> <p>Actividad 1.2 Video 1: El planeta Tierra y su representación Geografía e Historia 1º ESO. https://www.youtube.com/watch?v=DF-AzKcZGHQ Duración: 4 minutos 49 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
2	<p>Actividad 2.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>El medio físico de la tierra</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 34-42</p> <p>Actividad 2.2 - Video 1: El medio físico de la Tierra. 1 Las capas de la Tierra https://www.youtube.com/watch?v=NjOEPc2y0eE Duración: 8 minutos 5 segundos. - Video 2: ¿Qué es el relieve? https://www.youtube.com/watch?v=RJUotX-AF5w Duración: 3 minutos 4 segundos</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
3	<p>Actividad 3.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>El clima y las zonas bioclimáticas</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 54-62</p> <p>Actividad 3.2 - Video 1: Las zonas climáticas de la Tierra y sus paisajes. https://www.youtube.com/watch?v=mV1fY9GS0sA Duración: 5 minutos 29 segundos. - Video 2: Las zonas climáticas. https://www.youtube.com/watch?v=4SArURRO5iw Duración: 1 minuto 21 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
4	<p>Actividad 4.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>La prehistoria</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 92-106</p> <p>Actividad 4.2 Video 1: La Prehistoria en 6 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_IM Duración: 6 minutos 18 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>

5	<p>Actividad 5.1 La prehistoria en España: un viaje arqueológico. https://mundoshispanicos.com/es/la-prehistoria/</p> <p>Actividad 5.2 - Video 1: Prehistoria en la Península Ibérica. https://www.youtube.com/watch?v=H-1yTAXdagU Duración: 21 minutos 33 segundos. - Video 2: La Prehistoria en la Península Ibérica. https://www.youtube.com/watch?v=iKiNY0_MxfY Duración: 12 minutos 2 segundos</p>	<p>Digitales e informáticos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
6	<p>Actividad 6.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>Mesopotamia</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid:Anaya. Pág. 108-118 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>Egipto</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 120.131</p> <p>Actividad 6.2 - Video 1: Historia de Mesopotamia. Sumeria, acadios, Babilonia. Resumen. https://www.youtube.com/watch?v=GVu_IrKiUg4&t=13s Duración: 10 minutos 8 segundos. - Video 2: El Antiguo Egipto en 8 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=6a_glpv_XD4 Duración: 13 minutos 56 minutos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
7	<p>Actividad 7.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>Grecia</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 132-143</p> <p>Actividad 7.2 - Video 1: La Antigua Grecia en 15 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=9LMID7L4Vdk&t=56s Duración: 16 minutos 1 segundo. - Video 2: La historia de la Antigua Grecia en 9 minutos. Resumen corto y divertido. https://www.youtube.com/watch?v=8o-xZN9ZFXI Duración: 9 minutos 37 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
8	<p>Actividad 8.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>Roma</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 146-150</p> <p>Actividad 8.2 - Video 1: La antigua Roma. La fundación de Roma, sociedad y economía. https://www.youtube.com/watch?v=G11FOR1z00s Duración: 12 minutos. - Video 2: La República Romana. Infonimados. https://www.youtube.com/watch?v=tVhHHx-pQxE Duración: 6 minutos 59 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales</p>

	<p>- Video 3: El Imperio Romano en 10 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls&t=74s Duración: 10 minutos 40 segundos.</p> <p>Actividad 8.3 - Mapa mudo del Mediterráneo más Occidental. Se puede observar en el anexo II. - Dos líneas del tiempo, con los hitos principales de la Roma antigua.</p>	<p>y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>
9	<p>Actividad 9.1 Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). <i>España en la antigüedad</i>. Historia y Geografía. Propuesta Didáctica 1 ESO. Madrid: Anaya. Pág. 162-173</p> <p>Actividad 9.2 Video 1: La Eduteca. Momentos de la Historia: La Edad Antigua: Los íberos, los celtas y otros pueblos. https://www.youtube.com/watch?v=Pvmh760AhAA Duración: 5 minutos 23 segundos. Video 2: Edad Antigua en la Península Ibérica. Etapas de la Historia. Resumen de Historia. https://www.youtube.com/watch?v=172UQxoDIYM Duración: 6 minutos 36 segundos. Video 3: España: Prehistoria y Antigüedad – Tartessos, Íberos, Celtas y Romanización (Documental Historia) https://www.youtube.com/watch?v=-mDDRHz0VZ8 Duración: 20 minutos 2 segundos.</p>	<p>Impresos</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p> <p>Medios audiovisuales y multimedia</p>

2.7. Actividades extraescolares y complementarias.

Se organizarán las siguientes actividades:

- Charla con los bomberos de Castilla y León sobre el problema de los incendios forestales.
- Charla con el Servicio Protección de la Naturaleza (Seprona) de la Guardia Civil sobre la emergencia natural y el efecto de cazar y pescar indiscriminadamente.

Estas actividades se realizarán durante la unidad didáctica 2.

2.8. Medidas de atención a la diversidad (DUA).

Las medidas de atención a la diversidad son fundamentales en la programación didáctica, porque es en este punto donde se podría modificar y subsanar aspectos del currículum académico para así adaptarlo a aquellos alumnos que lo necesiten. El motivo principal de esto es la inclusión, la cual se considera como eje fundamental de la actual educación, para así poder atender a todas las diversidades que podría plantear el alumnado.

Dentro de las medidas de atención a la diversidad, se puede encontrar de 2 tipos:

4. Medidas ordinarias o de carácter general. Están destinadas a corregir aquellas dificultades leves, pero sin descomponer los elementos esenciales del currículum académico.
5. Medidas de atención específicas. Se centran en las dificultades específicas de cada alumno, por lo que el currículum podría verse afectado-alterado en sus principales elementos. Para este tipo de medidas, es necesario que se realice previamente un informe psicopedagógico.

Dentro de las medidas ordinarias, algunos ejemplos serían:

- 1- *Temporalización*. Se podría modificar el tiempo de los profesores previsto para el desarrollo de las tareas, de las pruebas escritas... También se podría modificar cada cuanto tiempo se introducen nuevos contenidos.
- 2- *Metodología y actividades*. El profesor podría establecer varios niveles de ayuda en el aula. También puede establecer varios tipos de técnicas y procesos didácticos, teniendo en cuenta siempre las dificultades de cada alumno. Por ello, las actividades deberían de tener un grado de dificultad diferente, dependiendo del nivel de cada alumno, con el objetivo de favorecer el trabajo en grupo-equipo, así como crear y establecer vínculos entre los alumnos, los cuales se pueden ayudar mutuamente siempre que sea necesario.
- 3- *Materiales*. Habría que ajustar los materiales escritos, con el fin de que los alumnos les comprendan. También sería conveniente tener una variedad de recursos didácticos, no sólo el libro de texto, por el mismo motivo.
- 4- *Agrupamientos*. El profesor puede realizar varios tipos de actividades grupales, para conseguir el objetivo, el aprendizaje entre iguales.

- 5- *Evaluación*. Los criterios de evaluación y de calificación deben tener claros desde el principio. Además, el docente debe asegurarse de que todos los alumnos lo hayan entendido. Se deben evaluar los todos los contenidos, no solamente los conceptuales, en relación a las actividades realizadas y con los procedimientos adecuados a esos contenidos. El docente también debería tener instrumentos de evaluación variados, como las pruebas orales o los trabajos grupales. Los docentes deben hacer saber los resultados de las evaluaciones-correcciones, que estén adecuados al trabajo y esfuerzo que hayan realizado, a lo que han aprendido y a cómo han aprendido.
- 6- *Objetivos y contenidos*. El profesor debe valorar ciertos objetivos sobre otros, teniendo en cuenta las capacidades de los alumnos. Además, debe prestar atención al desarrollo de sus capacidades y a la adquisición de las competencias básicas. Por ello, se debe tener en cuenta la organización y la secuenciación de los contenidos de manera diferente, dar más tiempo a ciertos contenidos y respetar los niveles y los ritmos de aprendizaje, así como el uso de diferentes estrategias de enseñanza de los contenidos. También se debe dar prioridad a ciertos contenidos sobre otros, es decir, hay que dar prioridad a aquellos contenidos más funcionales y necesarios, para luego alcanzar otros contenidos.

2.9. Medidas que promueven el hábito de lectura.

Para promover el hábito de lectura en el alumnado, se desarrollará la actividad ‘Grafiti de Cuentos’. El primer fin de esta actividad es el de despertar el gusto por la lectura y por el libro (Valencia Lavao, Osorio González, 2011). El segundo objetivo es que el alumnado desarrolle una expresión y unos hábitos orales y escritos, además de la comprensión lectora con el desarrollo de esta actividad. Según Mantilla, el primer paso para lograr el gusto por la lectura es apreciar el libro como objeto (Mantilla Sánchez, 2008).

Esta idea se basa en la apariencia de un libro y su posible influencia sobre sus posibles lectores. De esta hipotética relación, nace la necesidad de animar a los jóvenes por la lectura con aquellos libros más llamativos e interesantes, pudiendo a llegar a usar estos libros como una herramienta de aprendizaje además de ser un instrumento de entretenimiento y de ocio.

Con más ocasiones tenga el alumnado de leer, más posibilidades pueden aprender otros tipos de conocimiento, adquiriendo además el hábito lector. Esta actividad se debe realizar en la biblioteca del centro educativo porque suele ser un sitio espacioso, con buena ventilación y con buena iluminación, con el objetivo de que los alumnos estén más relajados, más cómodos y más concentrados en la actividad. Además, es donde se suele encontrar el material didáctico y audiovisual, creando así el ambiente más propicio para incentivar la lectura y su hábito.

Antes de iniciar la actividad, los alumnos deben leer la obra *Los pueblos de la España prerromana* (Historia del mundo para jóvenes), de Teresa de la Vega². En parejas, eligen una cultura prerromana del libro que más le llame la atención, diciendo sus características, situación geográfica, actividades, pero sin decir su nombre. El resto de compañeros deben intentar descubrir que cultura es. Tras descubrir la cultura, los compañeros deben realizar las siguientes preguntas, para conocer los gustos de todos ellos:

- ¿Por qué habéis elegido esta cultura?
- ¿Qué fue lo que más os gustó de ella? ¿Y lo que menos?

Esta actividad podría crear unas afinidades (personales y/o lectoras) entre los alumnos, porque se conocerían un poco más. Adquirir el hábito de lectura no corresponde a una evolución natural, sino que necesita un medio visual, escolar y familiar que estimule y oriente el proceso (Valencia Lavao, Osorio González, 2011). Esta actividad podría considerarse transversal, porque podría realizarse en conjunto entre las asignaturas de ‘Lengua y Literatura’ y de ‘Geografía e Historia’. Los criterios de evaluación de esta actividad son:

- Expresión de gustos e intereses por la lectura.
- Grado de atención, concentración e interés.
- Interpretación y aplicación del significado de la relación texto-imagen.
- La capacidad de escuchar al resto y de opinar con respeto.
- Seguir con las instrucciones que se les dan para realizar la actividad.

² Vega, T. (2011). *Los pueblos de la España prerromana*. Ediciones Akal: Tres Cantos (Madrid).

2.10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.

En la primera semana del curso académico, se realizará una prueba escrita para conocer el nivel del que parten los alumnos, a modo de evaluación inicial. Además, se realizará una prueba escrita de cada unidad didáctica, cuando se termine las sesiones destinadas a cada una de ellas. En caso de que la valoración media de todos los exámenes fuera insuficiente, los estudiantes realizarán una prueba de recuperación unos 10-15 días después de esta primera prueba.

Las evaluaciones de la programación didáctica están basadas en el aprendizaje por competencias, realizándose de manera continua y dándole mayor importancia a las actividades realizadas en clase, por ello, los porcentajes para la evaluación serán los siguientes:

- El 60% corresponde a las actividades realizadas en clase y a los trabajos.
- El 30% corresponde a la nota media de los exámenes.
- El 10% corresponde a la asistencia y la participación en clase.

Para evaluar todos los indicadores de logro y actividades, se utilizará una rúbrica con cuatro niveles:

- **Nivel 1: Deficiente.** El alumno no ha conseguido desarrollar los contenidos ni las destrezas necesarias. El alumno participa en clase, pero siempre mandado por el profesor, nunca por iniciativa propia.
- **Nivel 2: Mejorable.** El alumno ha conseguido adquirir una serie de contenidos y de destrezas, pero no los suficientes según los requerimientos establecidos. El alumno participa en clase por iniciativa propia escasamente.
- **Nivel 3: Suficiente.** El alumno ha adquirido los contenidos y destrezas básicos de la asignatura. El alumno ha participado de manera autónoma y voluntaria en el desarrollo de varias sesiones.
- **Nivel 4: Excelente.** El alumno ha adquirido los contenidos y destrezas básicos, así como algunos o gran parte de los contenidos y destrezas deseables. El alumno ha participado de manera autónoma y voluntaria a menudo en el aula en la mayoría de las sesiones. También responde a las preguntas e indicaciones del profesor.

- En esta rúbrica de evaluación de las actividades, también se muestra un apartado de observaciones, para así poder justificar mediante anotaciones el motivo o el por qué se ha evaluado cada indicador de logro en cada nivel.

A continuación, se refleja a modo ejemplo de la rúbrica con la situación de aprendizaje de la unidad didáctica 8, llamada ‘Tu libertad’.

Rúbrica de evaluación de la situación de aprendizaje 'Tu Libertad'					
Indicadores de logro	Nivel 1: Deficiente	Nivel 2: Mejorable	Nivel 3: Suficiente	Nivel 4: Excelente	Observaciones
Nivel de atención e interés que ha demostrado durante la actividad					
Grado de participación durante la actividad					
Grado de esfuerzo del alumno durante la actividad					
Nivel de adquisición de conocimientos durante la actividad					
Grado de participación en grupo, respetando las decisiones grupales					
Nivel de adecuación del tiempo y del espacio durante la actividad					
Grado de trabajo autónomo y de trabajo grupal					

Las pruebas escritas que se realizarían a lo largo del curso académico tendrían varias partes, para evaluar los contenidos de la asignatura de Geografía e Historia:

- Una parte **tipo test** con 10 preguntas, que tienen 4 opciones, de las cuales una es verdadera. Cada dos fallos, resta 0’1 de la nota del examen. El valor de esta parte sería el **20%** de la nota del examen.
- **Un mapa mudo**, en el que se le preguntaría regiones, mares, ciudades, ríos, montañas, golfos, islas, regiones climáticas... El valor de esta parte sería del **20%** de la nota del examen.
- **Dos preguntas**. En la que preguntaría a los alumnos dos preguntas un tanto generales, en las que deberían contestar lo que han aprendido. Estas preguntas tienen un valor de **50%** de la nota (25% cada una).
- **Conceptos**. Los alumnos deberían unir los conceptos con sus definiciones, ya que estarían descolocados. Esta parte tendría un valor del **10%** del examen.

Durante el examen o prueba escrita, los alumnos tienen la oportunidad de exponer los conocimientos que han ido adquiriendo a lo largo del curso académico, pudiendo incluso sugerir cambios para mejorar la impartición de la asignatura. Otro de los aspectos a tener en cuenta acerca de las estrategias e instrumentos de evaluación es la puesta en marcha

de la **autoevaluación**, con el objetivo de que cada alumno pueda adquirir una capacidad crítica.

2.11. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica.

En este punto de la programación didáctica, se ha creado una rúbrica, con la que se valoraría los indicadores docentes en base a cuatro niveles:

- **Nivel 1: Deficiente.** No se corresponden los resultados esperados con las actividades impartidas en clase.
- **Nivel 2: Mejorable.** Los resultados no son los esperados, pero se experimenta una leve mejoría.
- **Nivel 3: Satisfactorio.** Los resultados son los necesarios para que el proceso de aprendizaje de los alumnos sea notorio con la metodología empleada.
- **Nivel 4: Excelente.** Los resultados obtenidos son mejores de los esperados. Se trabajará para pulir las carencias que pueda haber experimentado los alumnos durante el proceso de desarrollo de la programación.

En los indicadores de logro docente de la rúbrica, se tratan varios aspectos en los que se tiene en cuenta los resultados de las evaluaciones durante todo el curso académico; la distribución de los espacios y de los tiempos a todos los métodos didácticos y pedagógicos empleados; el acondicionamiento de los materiales y de los recursos didácticos; la contribución de los métodos didácticos y los métodos pedagógicos a la mejora del clima tanto en el aula, como en el centro. En esta rúbrica, también se tienen en cuenta los resultados de las autoevaluaciones realizadas por los alumnos y las sugerencias que hayan llevado a cabo a lo largo de todo el curso académico, ya que la forma de enfocar las programaciones didáctica se ven afectadas directamente por ellas. También hay un indicador de logro docente, que refleja el nivel de éxito general de la misma. Se puede observar en la siguiente tabla:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA				
Indicadores de logro docente	Nivel 1: Deficiente	Nivel 2: Mejorable	Nivel 3: Satisfactorio	Nivel 4: Excelente
Grado de atención que han demostrado los alumnos.				
Grado de motivación e interés apreciados en los alumnos hacia la asignatura.				
Grado de participación del alumnado en el desarrollo de las lecciones y actividades.				
Nivel de satisfacción acerca de los resultados obtenidos por los alumnos en la realización de las actividades.				
Nivel de satisfacción acerca de los resultados obtenidos por los alumnos en cuanto a adquisición de conocimientos evaluados en las pruebas escritas tipo test.				
Nivel de mejora o empeoramiento del clima de aula a partir de la implantación de los métodos de enseñanza-aprendizaje.				
Nivel de dificultad al llevar a cabo las lecciones y actividades en el aula.				
Nivel de adecuación de los materiales y recursos en la puesta en práctica de la programación didáctica.				
Nivel de adecuación de la distribución del tiempo y el espacio a los métodos de enseñanza-aprendizaje.				
Nivel de éxito y participación del alumnado en las actividades extraescolares y complementarias.				
Nivel de éxito obtenido por las medidas de promoción del hábito de la lectura.				
Toma en cuenta de las sugerencias de mejora propuestas por el alumnado.				
Nivel general de eficacia de estos métodos de enseñanza-aprendizaje durante el desarrollo de la asignatura.				

3. Desarrollo de la unidad temporal de programación.

3.1. Presentación.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Título: <u>La vida privada.</u>	
Contextualización: En el marco de la normativa actual en educación, las reflexiones sobre la realidad que viven los estudiantes están muy bien fundamentadas en tanto la ley busca que el estudiante pueda comprender la sociedad en la que se encuentra y se inserte en ella una vez adquiriera la mayoría de edad. La situación de aprendizaje Tu libertad, busca que el estudiante conozca y comprenda la vida privada en la Roma antigua, con el último objetivo de que lo relacione con la vida privada actual, siendo conscientes de las posibles similitudes y diferencias. El objetivo principal de la situación de aprendizaje es el conocimiento más profundo por parte de los alumnos sobre la sociedad de la Roma antigua, las relaciones interpersonales, cómo se relacionaban, cómo era la vida privada, si se diferenciaba de la vida pública... La situación de aprendizaje se desarrollaría a lo largo de toda la unidad didáctica, pero haciendo hincapié en la séptima y octava sesión destinadas a la unidad didáctica. En la octava sesión, se realizaría la gamificación de la situación de aprendizaje. Los materiales necesarios sería una pizarra digital, acceso a Wifi y cada grupo tendría una pizarra pequeña y un rotulador. Cada grupo-general, tiene en total 5 ‘vidas’, las cuales les puede perder si fallan a las preguntas de las pruebas. Una de los juegos será un roscó, similar a Pasapalabra. Cada letra estaría vinculada a un concepto o idea explicado en clase. Cada grupo y en conjunto, deberían escribir las respuestas en su pizarra pequeña. La segunda prueba serían 10 preguntas tipos test. Cada grupo y en conjunto, deberían escribir las respuestas en su pizarra pequeña. El docente actuaría como emperador romano y apuntaría los fallos de cada grupo. De esta manera, los alumnos trabajarían contenidos transversales porque aprenderían a trabajar de manera autónoma, a trabajar con otras personas de manera conjunta, a respetar al resto de personas, pondrían atención por el tema y los alumnos participarían a priori con más incentivo porque no es la típica clase magistral.	
Trimestre: Segundo trimestre	Número de sesiones: 8

3.2. Fundamentación curricular.

Unidad didáctica 8: La Roma antigua.				
Contenidos / saberes básicos	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Bloque B.</p> <p>Condiciones geográficas e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.</p>	<p>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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL4, CP3, STEM4, CD2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC3.</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>7.1.1. Conoce las características principales de la Roma antigua.</p> <p>7.1.2. Relaciona elementos de la Roma antigua con elementos actuales.</p> <p>7.1.3. Entiende y conoce el origen de la cultura romana antigua.</p> <p>7.1.4. Es consciente de la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico de la Roma antigua.</p>	<p>En grupos de 4-5 personas, los alumnos realizarán un ensayo sobre algún elemento que consideren oportuno sobre la economía, la sociedad, el arte y la cultura de la Roma antigua. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales, como la web https://antiguaroma.com/. Posteriormente, cada grupo expondrá su trabajo con PowerPoint.</p>
<p>Bloque B.</p> <p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</p>	<p>6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y diferenciando 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP3, CD2, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p> <p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).</p>	<p>6.1.1. Sitúa el origen y el desarrollo de la Roma antigua en el espacio y en el tiempo.</p> <p>6.1.2. Comprende y conoce los procesos que rodean a la realidad histórico-cultural de la Roma antigua.</p> <p>6.1.3. Es consciente y conoce la evolución histórica, cultural y socioeconómica de la Roma antigua.</p> <p>6.2.1. Es consciente de las desigualdades sociales y económicas existentes en la Roma antigua.</p> <p>6.2.2. Entiende y relaciona las desigualdades socioeconómicas de la Roma antigua con las actuales.</p>	<p>Los alumnos realizarán una línea del tiempo que recogan los principales hitos de la historia de la Roma antigua. Para ello, pueden recopilar datos e información tanto del libro de texto de la asignatura, como de los recursos digitales, como la web https://antiguaroma.com/. Posteriormente, cada grupo expondrá su trabajo con recursos digitales: Canva o PowerPoint.</p>

<p>Contenidos de carácter transversal: comprensión lectora; expresión escrita y oral; competencia digital; espíritu crítico y espíritu científico; educación emocional y valores; respeto mutuo y cooperación entre iguales; igualdad de género; creatividad y estética en el desarrollo y presentación de sus actividades; y educación afectivo-sexual.</p>
<p>Aprendizaje interdisciplinar: los alumnos adquirirían y ampliarían sus conocimientos de la asignatura de 'Tecnología' porque se trabajaría con varias TIC y recursos de informática. Los alumnos también trabajarían conocimientos y contenidos a la asignatura de 'Valores éticos' porque se trabajaría contenidos como, por ejemplo, el respeto hacia el resto de personas, o la educación emocional o la igualdad de género. Si entre la oferta del centro educativo, dan la posibilidad de elegir 'Cultura clásica', se complementarían muchos conocimientos y contenidos, ya que se explicarían elementos como la religión, las relaciones socio-económicas...</p>
<p>Atención a las diferencias individuales: ampliación del tiempo del que disponen los alumnos para realizar las tareas y las pruebas escritas; favorecer el trabajo en grupo-equipo; establecer varios niveles de ayuda en el aula; ajustar los materiales escritos y audiovisuales, con el fin de que los alumnos les comprendan; tener un abanico de recursos didácticos (por ejemplo, no sólo el libro de texto); tener varios instrumentos de evaluación; evaluar los todos los contenidos, no solamente los conceptuales; valorar ciertos objetivos sobre otros, teniendo en cuenta las capacidades de los alumnos; dar prioridad a ciertos contenidos sobre otros; adaptación de los apuntes; y promover el hábito de la lectura.</p>

3.3. Desarrollo de las sesiones.

Según el calendario académico, se destinará 9 sesiones de unos 50 minutos cada una para la unidad didáctica 'La Antigua Roma'. Las primeras seis sesiones serán las explicaciones de los contenidos curriculares de la unidad didáctica. Las dos siguientes sesiones están dedicadas a la situación de aprendizaje llamada 'La vida privada', explicada en el anteriormente. Y la última sesión está dedicada al desarrollo de la prueba escrita. En los siguientes cuadros, se detallan estas sesiones.

Sesión 1	
Actividad 1. Título de la actividad: La Monarquía Romana.	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad: Tras la explicación de los contenidos curriculares concernientes a la Monarquía Romana, los estudiantes buscarán información y conceptos en internet con un solo dispositivo relacionados con este periodo, tales como Rómulo y Remo, etruscos, monarquía, río Tíber y Lacio. Esta actividad sería en clase. Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, o en su defecto un dispositivo móvil de los alumnos, Wifi o datos móviles y pizarra digital.</p>	
Sesión 2	
Actividad 2. Título de la actividad: La República Romana I.	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad: Tras la explicación parcial de los contenidos curriculares concernientes a la República Romana, los estudiantes buscarán información y conceptos en parejas en internet con un solo dispositivo relacionados con este periodo, tales como república, Senado, tribunos de la plebe, ediles, Código de las 12 Tablas, Guerras Púnicas y Cartago. Esta actividad sería en clase. Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, Tablet (proporcionada por el centro) o en su defecto un dispositivo móvil de los alumnos, Wifi o datos móviles y pizarra digital.</p>	
Sesión 3	
Actividad 3. Título de la actividad: La República Romana II.	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad: Tras terminar la explicación de los contenidos curriculares concernientes a la República Romana, los estudiantes deberían debatir a modo del Senado Romano ciertas leyes propuestas por el docente, quien moderará a los alumnos-senadores. Esta actividad sería en clase. Los recursos materiales serían: bolígrafo, cuaderno, pizarra digital y Wifi.</p>	

Sesión 4	
Actividad 4. Título de la actividad: El Imperio Romano I.	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Tras la explicación parcial de los contenidos curriculares concernientes al Imperio Romano, los estudiantes buscarán información y conceptos en parejas en internet con un solo dispositivo relacionados con este periodo, tales como imperio, emperador, Augusto, Trajano, Caracalla, Crisis siglo III, Edicto de Milán, Edicto de Tesalónica, pueblos bárbaros o germánicos y Teodosio. Esta actividad sería en clase . Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, Tablet (proporcionada por el centro) o en su defecto un dispositivo móvil de los alumnos, Wifi o datos móviles y pizarra digital.	
Sesión 5	
Actividad 5. Título de la actividad: El Imperio Romano II.	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Tras terminar la explicación de los contenidos curriculares concernientes al Imperio Romano, los estudiantes deberían debatir a que general deberían darle el poder de dictador, para solucionar los problemas sociales del siglo I a.C. Los alumnos podrían presentarse a ocupar ese cargo y para ello tendrán que intentar convencer al resto con su método de solucionar dichos problemas. Esta actividad sería en clase . Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, pizarra digital y Wifi.	
Sesión 6	
Actividad 6. Título de la actividad: Repaso general. Visionar videos.	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Se realizaría un repaso de toda la unidad didáctica, preguntando y resolviendo dudas. También se ampliaría aquellos contenidos que los alumnos quieran. Además, se pondrán los siguientes videos, para que los alumnos repasen: - Video 1 : La antigua Roma. La fundación de Roma, sociedad y economía. https://www.youtube.com/watch?v=G1IFOR1z00s Duración: 12 minutos. - Video 2: La República Romana. Infomidados. https://www.youtube.com/watch?v=tVhHHx-pQxE Duración: 6 minutos 59 segundos. Esta actividad sería en clase . Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, pizarra digital, Wifi, Google y YouTube.	

Sesión 7	
Actividad 7. Título de la actividad: La vida privada I	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Esta sesión está destinada a la primera parte de la gamificación de la unidad didáctica, destinándose para las primeras pruebas. Los materiales necesarios serían: bolígrafo, cuaderno, ordenador del centro, Wifi.	
Sesión 8	
Actividad 8. Título de la actividad: La vida privada II	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Esta sesión está destinada a la segunda parte de la gamificación de la unidad didáctica. En ella, se realizará otras pruebas diferentes, en las que se pondrá a prueba el conocimiento de los alumnos. Posteriormente, se destinará a la visualización de un video de repaso de la unidad didáctica. El video es el siguiente: Video 3: El Imperio Romano en 10 minutos. https://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls&t=74s Duración: 10 minutos 40 segundos. Los materiales necesarios serían: una pizarra digital del centro, acceso a Wifi, Youtube y cada grupo tendría una pizarra pequeña y un rotulador (proporcionado por el centro).	
Sesión 9	
Actividad 9. Título de la actividad: Prueba escrita	Duración: 50 minutos
Explicación de la actividad: Tras la explicación de los contenidos curriculares de toda la unidad didáctica, los estudiantes deberán superar esta prueba escrita. Se tendrá en cuenta las capacidades de cada alumno, atendiendo a la DUA. Esta actividad sería en clase . Los materiales necesarios serían: bolígrafo y tñpex.	

3.4. Metodología.

En primera instancia, he querido utilizar esta metodología basada en la gamificación para demostrar que hay más formas de enseñar Ciencias Sociales que el estilo tradicional a base de clases magistrales (Lacasa, 2011). En segunda instancia, he utilizado la gamificación porque este método suele ser más interesante para los alumnos (Muñoz Guerado. Triviño Cabrera, 2018), además de ser más interactiva, los alumnos pueden tener más apego a las Ciencias Sociales y los conocimientos pueden ser más ‘atractivos’ y estimulantes para estudiar (Negro Cortés. 2018). Incluso usando esta metodología, se puede trabajar de manera transversal más contenidos curriculares, trabajo autónomo, empatía social, respeto hacia los compañeros, trabajo grupal, comunicación audiovisual, competencia digital, espíritu crítico... (Vera Muñoz, Pérez i Pérez, 2004).

Siguiendo las directrices establecidas en la normativa actual, en la que se opta por metodologías activas, en esta unidad se han diseñado actividades que utilizan varios mecanismos de actuación por parte de los estudiantes entre ellos, **Aprendizaje por descubrimiento** el cual desarrollarán a lo largo varias sesiones una situación de aprendizaje denominada *La vida privada*. El estudiante entra dentro de un sistema integrado de actividades, información, vídeos y cuestionamientos que le llevan a seguir un orden en el que va descubriendo nuevos datos e información desconocida sobre temas de vital importancia como la libertad, al tiempo que aprende. Igualmente, al desarrollar dichas situaciones, le permite tener un **Aprendizaje basado en las TIC**, en cuanto el alumno tiene igualmente no solo que aprender a hacer uso de herramientas tecnológicas actuales, sino a potenciar su uso para desarrollarla las situaciones propuestas.

Bibliografía empleada:

Blázquez, J.M., López Melero, R., Sayas, J.J. (2012). *Historia de Grecia antigua*. (3ª ed.). Madrid: Cátedra.

Bravo, G. (2023). *Roma antigua: una historia realista*. Madrid: Alianza.

Cerdeño, M.L. (1995). *El neolítico*. Madrid: Historia 16.

Jerphagnon, L. (2007). *Historia de la Roma antigua*. Barcelona: Edhasa.

Gómez Espelosín, F.J. (1998). *Introducción a la Grecia antigua / F. Javier Gómez Espelosín*. Madrid; Alianza.

Fernández Castro, M. (1989). *La Edad de los Metales*. Madrid. Historia 16. N°4.

Martín, F. (2005). *Historia antigua*. Universitat de Barcelona. Barcelona. Gráficas Rey.

Martínez Ascobereta, R.M. (2008). *Cultura y civilización de la Roma*. (Séptima reimpresión). México D.F.: Editorial Miguel Ángel Porrúa.

3.5. Evaluación del alumnado.

Instrumento de evaluación 1. Trabajo (ensayo y línea del tiempo) y tareas de clase				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
<ul style="list-style-type: none"> -Analiza, entiende y discute los conceptos y contenidos. - Relaciona los diferentes conceptos y conocimientos entre sí para comprender las ideas principales de la Antigua Roma. - Busca, selecciona, trata y organiza la información sobre los temas relevantes del tema que ha elegido, usando críticamente fuentes históricas y geográficas. 	40%		<p>Profesor</p> <p>Alumno</p> <p>Compañeros de clase</p>	A lo largo de las sesiones que se destinan a la unidad didáctica previas a la prueba escrita.

Instrumento de evaluación 2. Situación de aprendizaje: Tu libertad.					
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento	
	Peso	Herramienta			
<ul style="list-style-type: none"> - Entiende y reflexiona sobre los conceptos de gladiador, esclavo y todos aquellos relacionados con el ejército romano. - Ha participado activamente en la actividad de manera ordenada, respetando su turno y respetando al resto de compañeros. 	20%	Intervención oral y escrita	Alumno. Profesor. Compañeros de clase.	Durante las dos sesiones dedicadas a la situación de aprendizaje.	
		Rúbrica			
Instrumento de evaluación 3. Cuaderno, comportamiento y participación.					
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento	
	Peso	Herramienta			
<ul style="list-style-type: none"> - Participa de manera activa en clase, respetando los turnos para ello. - Tiene buena conducta hacia el profesor y hacia el resto de los compañeros. - Buena expresión escrita y buena capacidad de organización en el cuaderno. 	10%	Intervención oral y escrita. Presentación escrita	Alumno. Profesor.	A lo largo de las sesiones destinadas a la Antigua Roma	
Instrumento de evaluación 4. Prueba escrita.					
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento	
	Peso	Herramienta			
<ul style="list-style-type: none"> - Conoce las ideas principales de la unidad didáctica. - Relaciona y entiende los contenidos e ideas. 	30%	Presentación escrita	Profesor.	En la última sesión destinada a la unidad didáctica a la Roma Antigua.	

4- Conclusiones.

En la enseñanza de las Ciencias Sociales, predominan las prácticas tradicionales, pero cada vez hay más espacios donde se llevan a cabo actividades de innovación por parte de profesores que están contribuyendo a transformar esta enseñanza tradicional hacia una educación que sea más activa y enriquecedora para los alumnos. Una forma de romper los moldes tradicionales consiste en la aplicación de metodologías activas que impliquen al estudiante en su propio proceso formativo. Esto le ayuda no solo a ser sujeto participe, alejado de la figura pasiva de décadas pasadas, sino que se convierta en un sujeto que decide su camino, aprende a no depender, consolida su libertad y su autonomía y regula su proceso formativo.

Existen juegos como Civilization, que han logrado despertar el interés de muchos alumnos por la Historia (López Torres, García Ruiz, Sánchez Agustí, 2018). Un posible problema del enfoque de la gamificación sería que los videojuegos enseñarían a los alumnos a seguir unos patrones o legados que se han desarrollado a lo largo de la Historia y no enseñaría como es el desarrollo de la Humanidad, siendo un aprendizaje que es peligroso de transmitir. A pesar de ello, los videojuegos pueden reflejar elementos que pueden escapar de la metodología tradicional o las clases magistrales, tales como la vestimenta (o moda) o la forma de relacionarse, o reconstrucciones en 3D.

Otro problema al que se enfrentan los alumnos al estudiar las Ciencias Sociales es la falta de empatía con el pasado, porque la 'educación tradicional' no puede recrear el Pasado más que con clases magistrales y los alumnos lo deben de hacer en sus mentes. Empleando nuevas alternativas como los videojuegos y nuevas plataformas, como puede ser Youtube o Tik-Tok, se puede ayudar a los alumnos a adquirir un razonamiento histórico, al situar el aprendizaje en sensaciones diferentes y más cercanas a las Ciencias Sociales. Incluso, el uso de estos nuevos instrumentos puede aumentar la motivación y el gusto de los alumnos hacia las Ciencias Sociales.

Durante la realización de esta programación, así como durante el desarrollo de este master, me he encontrado con metodologías que no conocía, -al menos no en mi propio proceso educativo como estudiante-, metodologías que implican un cambio fundamental en el proceso educativo, no solo del estudiante, parte fundamental de todo el universo formativo, sino del docente mismo, ya que posibilita igualmente que este último, entienda

su rol más allá de solo dar lecciones. Igualmente, el diseñar una programación didáctica me ha aportado la experiencia que me permite enfrentarme al mundo laboral del educador con mejores perspectivas a la luz de los cambios legales y tecnológicos de nuestros días.

5- Referencias bibliográficas.

Legislación consultada

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

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

Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Libros, revistas y artículos consultados

Arias Gallegos, W. L. y Oblitas Huerta, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34(87), 455-471.

Armas Castro, X. (2018). Investigación e innovación en la enseñanza de las ciencias sociales. Hacia una enseñanza basada en la indagación. López Torres, E., García Ruiz,

C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Pp. 519-532.

Bardavio, A., González, P. (2003). *Objetos en el tiempo: las fuentes materiales en la enseñanza de las ciencias sociales*. Barcelona: ICE Universitat de Barcelona: Horsori.

Burgos Alonso, M., Muñoz-Delgado, M.C. (2015). *Geografía e Historia. Propuesta Didáctica 1º ESO*. Madrid: Anaya.

Calle Carracedo, M., Sánchez Agustí, M., Estepa Giménez, J. (editores). Nuevos horizontes en la formación del profesorado de ciencias sociales. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales.

Carrión R, R. (2020). El Tik Tok, de adicción juvenil a herramienta de aprendizaje. Revista Investigando. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Pp 1-2.

Costa, A. L., Beyer, B. K., Kallick, B., Reagan, R. y Swartz, R. J. (2008). *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. SM.

Cooper, H. (2002). *History in the early years (2ª)*. London/New York: Routledge.

Cuenca, J.M. (1999). Los juegos de simulación informáticos como recurso para la enseñanza de la historia. Análisis de caso: Age of Empires. *Aula de Innovación Educativa*. N° 80, pp. 22-24.

Egea Vivancos, A., Arias Ferrer, L. (2018). Aprendizaje basado en objetos en Educación Secundaria: primeros resultados de una experiencia didáctica. López Torres, -E., García Ruiz, C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Pp. 919-932.

Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A. y Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la biotecnología. *Revista de Investigación*, 71, 271-290.

Estepa, J. (2001). El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: obstáculos y propuestas para su tratamiento en el aula. *Íber*. N° 30, pp. 93-106.

García Andrés, J. (2005). *Mecanismos motivadores en la enseñanza de la historia: un modelo de aplicación con alumnos de E.S.O.* Universidad de Valladolid.

Gallardo Pallardó, P. (2013). *Una propuesta para fomentar el hábito de lectura en un entorno sociocultural bajo*. [Trabajo de grado]. Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación. Valencia.

Grupo 13-16. (1990). *Taller de Historia: Proyecto Curricular de Ciencias Sociales. Guía didáctica*. Madrid: Ediciones de la Torre.

González Martí, I., González Villora, S., Pastor Vicedo, J. C. y Contreras Jordán, O. R. (2011). Aprendizaje basado en problemas como metodología activa para desarrollo de las competencias básicas. En M. P. Bermúdez Sánchez y A. Guillén Riquelme (coords.), *VIII Foro sobre Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior* (595-599). Asociación Española de Psicología Conductual.

Guerrero H, J, A. (2023). *8 metodologías activas para implementar en clase*. <https://docentesaldia.com/2023/01/14/8-metodologias-activas-para-implementar-en-clase/>

Hernández, X. (2018). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: Graó.

Jiménez Silva, M.P. (1997). *Dimensión ambiental y ciencias sociales en educación secundaria*. España: Centro de Estudios sobre la Universidad, Universidad Nacional Autónoma de México.

Gros Salvat, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación: revista internacional de Comunicación audiovisual, Publicidad y Estudios culturales*. N° 7, pp. 251-264.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

López Torres, E., García Ruiz, C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales.

Mantilla Sánchez, L. (2008). *Animando a leer: técnicas para animar la lectura*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Mendióroz Lacambra. (2013). *Didáctica de las Ciencias Sociales. Formación del área e integración del conocimiento*. Universidad Pública de Navarra. Servicio de Publicaciones.

Miguel González, R. Sánchez Agustí, M. (2014). *La innovación didáctica en la enseñanza-aprendizaje de la geografía en educación secundaria*. Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social.

Muñoz Guerado, A., Triviño Cabrera, L. (2018). ¿Pueden los videojuegos proporcionar nuevas formas de enseñar otras historias? El ejemplo de la saga Civilization. López Torres, E., García Ruiz, C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Pp. 545-554.

Negro Cortés, A.E. (2018). El uso de videojuegos en el aula universitaria para la enseñanza de la historia medieval: una propuesta de trabajo. López Torres, E., García Ruiz, C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Pp. 687-694.

Pérez de Albéniz, A., Fonseca Pedrero, E. y Lucas Molina, B. (2021). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos*. Universidad de La Rioja.

Prieto, J.A, Gómez, C.J. y Miralles, P. (2013). El uso de fuentes primarias en el aula y el desarrollo del pensamiento histórico y social. Una experiencia en Bachillerato. Clío 39. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

Pujolàs, P. (2008). El aprendizaje cooperativo como recurso y como contenido. *Aula de innovación educativa*, 170, 37-41.

Salas Canela, A. (2018). Cambios sociales y género: una propuesta educativa para una sociedad compleja. López Torres, E., García Ruiz, C.R. Sánchez Agustí, M. (editoras) (2018). *Buscando formas de enseñar: Investigar para innovar en Didáctica de las Ciencias Sociales*. Ediciones Universidad de Valladolid. Asociación Universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales. Pp. 627-636.

Sallés, N. (2014). La introducción de las fuentes primarias en los materiales de enseñanza-aprendizaje de la historia. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. N° 78, pp. 44-51.

Valencia Lavao, C.P., Osorio González, D.A. (2011). Estrategias para formar el gusto y el hábito de la lectura en primer ciclo. [Trabajo de grado]. Universidad Libre. Facultad de Ciencias de la Educación. Bogotá.

Vera Muñoz, M.I., Pérez i Pérez, D. (2004). *Formación de la ciudadanía : las Tics y los nuevos problemas*. XV Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales. Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales (AUPDCS).

Vergara R, J.J. (2016). Aprendo porque quiero. El aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso. Biblioteca de Innovación Educativa, SM Editorial.

Wood, L., Holden, C. (1995). *Teaching early years history*. Cambridge, England: Chris Kington Pub.

Webs consultadas

‘Tabla 1’ (*Mapa de relaciones competenciales*) y ‘Tabla 2’ (*Mapa de relaciones criterios*). <<https://www.csif.es/contenido/castilla-y-leon/educacion/348523>>

Consultado: 31/5/2023.

Aulaplaneta. *Cinco ideas y diez recursos para fomentar la lectura entre tus alumnos*.

<<https://www.aulaplaneta.com/2015/03/18/recursos-tic/cinco-ideas-y-diez-recursos-para-fomentar-la-lectura-entre-tus-alumnos>> Consultado: 31/5/2023

Centro Educativo La Amistad. Misión, visión y valores. *Conseguir el hábito de lectura*.

<<https://www.colegiolaamistad.com/actualidad/109-conseguir-el-habito-de-la-lectura>>

Consultado: 1/6/2023.

Eim Learning. 10 recursos clave para fomentar la lectura en tu aula.

<<https://eimlearning.com/2023/01/19/10-recursos-clave-para-fomentar-la-lectura-en-tu-aula/>> Consultado: 1/6/2023.

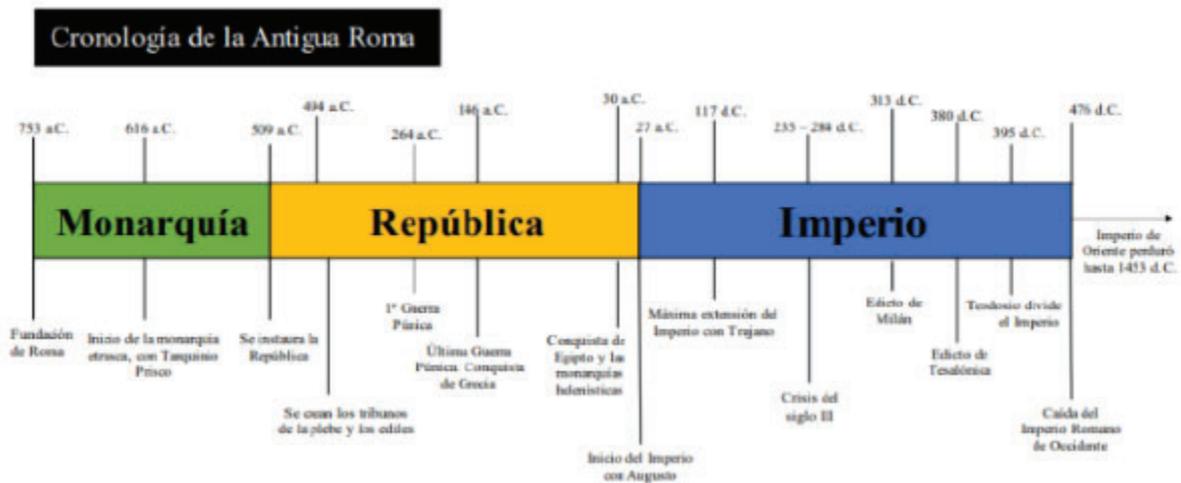
6- Anexos.

Anexo I. Mapas de relaciones competenciales y criterios.

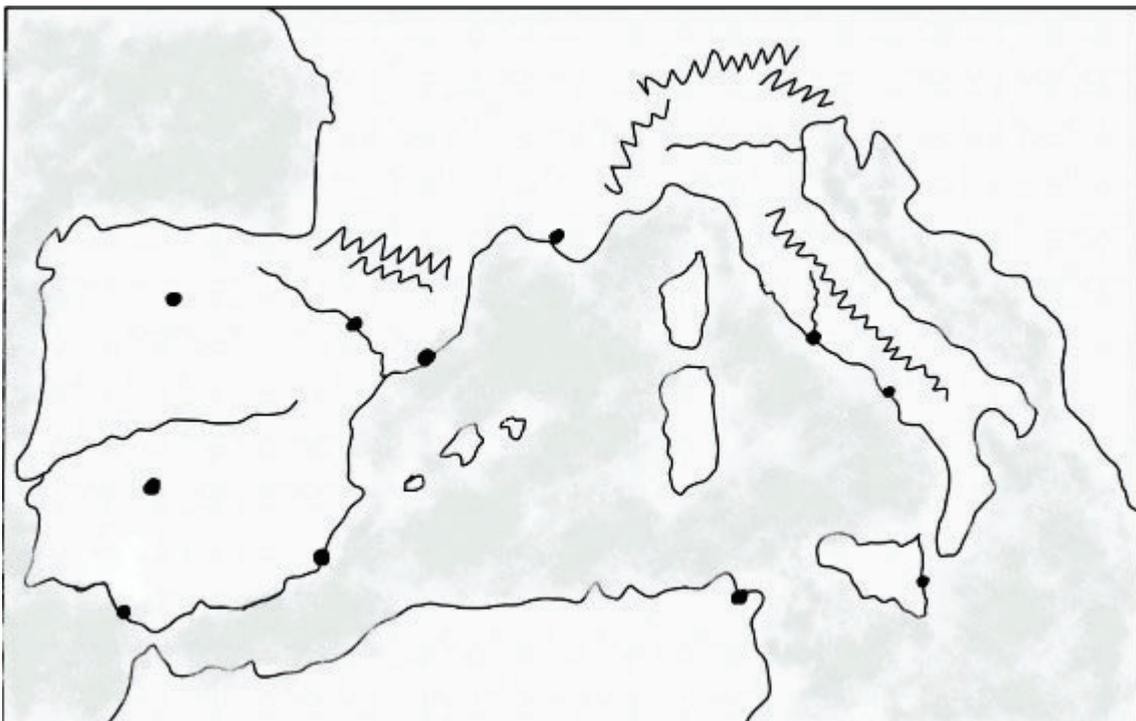
MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES																																		
Competencias específicas	CCL					CP			STEM					CD				CPSAA					CC			CE			CCEC					
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CCA	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Competencia específica 1		X	X									X		X	X						X		X											X
Competencia específica 2	X	X			X				X			X		X	X	X				X			X		X				X			X	X	
Competencia específica 3	X		X		X					X	X	X	X	X	X					X					X	X	X					X		
Competencia específica 4		X											X	X					X				X	X	X	X	X							
Competencia específica 5	X				X									X	X					X			X	X								X		
Competencia específica 6		X			X			X							X					X			X	X	X							X	X	
Competencia específica 7				X				X				X		X					X				X	X	X							X		X
Competencia específica 8		X							X			X	X			X			X				X	X	X	X		X						
Competencia específica 9		X									X				X								X	X	X	X	X					X		

MAPA DE RELACIONES COMPETENCIALES																																	
Competencias específicas	Criterios de evaluación	CCL					CP			STEM					CD				CPSAA					CC			CE			CCEC			
		CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CCA	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2
Competencia específica 1	1.1														X	X								X									
	1.2		X	X									X		X									X									
Competencia específica 2	2.1	X	X													X							X		X			X					
	3.1	X										X		X	X																		
Competencia específica 3	3.2			X											X						X				X	X	X						
	3.3	X											X			X																	
Competencia específica 4	4.1		X										X	X												X	X						
Competencia específica 5	5.1	X												X	X									X								X	
	5.2	X				X																		X	X								
Competencia específica 6	6.1		X						X							X								X								X	
	6.2					X																			X								
Competencia específica 7	7.1																							X	X	X							
	7.2				X				X											X						X					X	X	
Competencia específica 8	8.1		X																					X	X	X			X				
	8.2		X													X				X						X							
Competencia específica 9	9.1		X																					X	X							X	

Anexo II. Recursos para utilizar en la unidad didáctica 10. La Roma Antigua.



Línea del tiempo. Se utilizará para repasar los contenidos. Cada alumno debe realizar posteriormente su línea del tiempo, basándose en ésta.



Mapa mudo de la zona más oriental del Mediterráneo. Los alumnos deben completarlo con las ciudades, regiones, ríos, mares, sistemas montañosos, islas... elegidos por el docente, tras una breve explicación.

Pueden consultar al profesor si tienen alguna duda.

MONARQUÍA	REPÚBLICA	ALTO IMPERIO	BAJO IMPERIO
<ul style="list-style-type: none"> -Fundación de Roma (753 a.C.) -Primeros reyes etruscos -Creación del Senado y de los Comicios -Expansión por Italia -Expulsión del último rey etrusco: Tarquinio el Soberbio 	<ul style="list-style-type: none"> -Proclamación de la República (509 a.C.) - Código de las Doce Tablas - Guerras púnicas -Expansión por el Mediterráneo -Julio César dictador 	<ul style="list-style-type: none"> -Augusto es nombrado príncipe (27 a.C.) -Construcción del Coliseo -Máxima expansión de Roma con Trajano -Construcción del Muro de Adriano -Caracalla concede la ciudadanía romana a todos habitantes del Imperio 	<ul style="list-style-type: none"> -Dioleciano nuevo emperador (284 d.C.) -Edicto de Milán de Constantino -Edicto de Tesalónica -Teodosio divide en dos el Imperio -Muere Rómulo Augusto, último emperador de Roma (476 d.C.)

Tabla de algunos hitos importantes, ordenados en periodos temporales. Se entregará esta tabla a los alumnos con el fin de que contextualicen cada hito en su contexto temporal.