



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

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

“*HISPANIA ANTIQUA*, el nacimiento de la historia peninsular”. Propuesta didáctica para la asignatura de Geografía e Historia de 1º de la ESO

DAVID GÓMEZ GARCÍA

Tutor: Diego Miguel Revilla

Departamento de didáctica de las Ciencias Experimentales,
Sociales y de la Matemática

Curso: 2022-2023

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	2
2.1 Conceptualización y características de la materia	2
2.2 Secuencia y temporalización de unidades de programación.....	6
2.3 Desarrollo de cada unidad temporal de programación	8
2.4 Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia	32
2.5 Metodología didáctica.....	33
2.6 Recursos didácticos de desarrollo curricular	36
2.7 Actividades extraescolares y complementarias	38
2.8 Medidas de atención educativa	40
2.9 Medidas que promueven el hábito de la lectura.....	42
2.10 Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje	43
2.11 Procedimiento de evaluación de la programación didáctica.....	47
III. DESARROLLO DE UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN	50
3.1 Presentación	50
3.2 Fundamentación Curricular	50
3.3 Desarrollo de las sesiones	53
3.4 Metodología y recursos.....	56
3.5 Evaluación del alumnado	58
IV. CONCLUSIONES	60
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
VI. ANEXOS	64

RESUMEN / ABSTRACT

La propuesta programación didáctica que se va a presentar en este trabajo tiene como objetivo representar el desarrollo de la asignatura de Geografía e Historia en 1º de la ESO. Además, se hará especial hincapié en el desarrollo de la Unidad didáctica de *HISPANIA ANTIQUA, el nacimiento de la historia peninsular*, que tratará acerca de la Historia Antigua en la Península Ibérica. Toda esta programación se hará acorde a la legislación educativa vigente, por lo que se buscarán una serie de objetivos entre los que podemos encontrar, el desarrollo competencial del alumno, el aprendizaje significativo y la consecución de un perfil de salida basado en el desarrollo personal y empleabilidad.

De esta forma, se desarrollará la programación de tal manera que se adapte a estos objetivos sin perder de vista el diseñar una programación con cierta identidad propia y capaz de adaptarse a las necesidades que puedan surgir a lo largo del curso. Así pues, la programación habrá de especificarse desde distintos ángulos, tanto su desarrollo temporal, como la metodología a seguir, los recursos utilizados o la evaluación de esta, haciendo lo propio de manera más concreta en el caso de la Unidad temporal de programación elegida para un mayor énfasis.

Palabras clave: Programación, Competencias, 1º ESO, Geografía e Historia, Historia Antigua.

The proposed didactic program that will be presented in this work aims to represent the development of the subject of Geography and History in 1st year of ESO. Furthermore, special emphasis will be placed on the development of the didactic unit on "HISPANIA ANTIQUA," the birth of peninsular history, which will deal about Ancient History in the Iberian Peninsula. All this programming will be carried out in accordance with current educational legislation, seeking a series of objectives, including student competency development, meaningful learning, and the achievement of a profile based on personal development and employability.

In this way, the programming will be developed in a manner that adapts to these objectives, without losing sight of designing a program with a certain identity of its own and capable of adapting to the needs that may arise throughout the course. Therefore, the programming will need to be specified from different angles, including its temporal development, the methodology to be followed, the resources used, and its evaluation, with a more specific focus on the chosen temporal programming unit for greater emphasis.

Keywords: Program, Competencies, 1º ESO, Geography and History, Ancient.

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se va a desarrollar una propuesta didáctica de programación para la asignatura de Geografía e Historia de 1º de la ESO. A mayores, se desarrollará en mayor profundidad una unidad temporal de programación o situación de aprendizaje, cuyo título es *HISPANIA ANTIQUA, el nacimiento de la historia peninsular* y que tratará la Edad Antigua en la península ibérica, desde los pueblos prerromanos a la Hispania romana. El trabajo contará con dos partes principales que son las siguientes:

Por un lado, se realizará la programación didáctica general de la asignatura a lo largo de todo el año. En esta parte se tendrá que realizar una contextualización de la materia, una secuenciación temporal de esta a y posteriormente se deberá desarrollar cada unidad temporal de programación, especificando los contenidos que se trabajarán y las actividades que formarán parte de cada una. Una vez realizado esto, se especificarán los contenidos transversales, las metodologías y estrategias aplicadas, los recursos y materiales didácticos y las medidas de atención educativa y de promoción de hábitos de lectura. Por último, y para cerrar este apartado, se desarrollarán los procesos de evaluación de los alumnos y de la propia programación didáctica.

Una vez realizado esto, se pasará a desarrollar la unidad temporal de programación de *HISPANIA ANTIQUA, el nacimiento de la historia peninsular*. En este apartado, se presentará la situación de aprendizaje contextualizándola y especificando a grandes rasgos su funcionamiento. Posteriormente, se señalará la fundamentación curricular de la unidad temporal de programación, haciendo referencia a los contenidos y competencias que se trabajarán. A continuación, se desarrollarán las sesiones en profundidad y los recursos y estrategias particulares de esta unidad. Por último, se cerrará con la evaluación del alumnado en esta situación de aprendizaje.

Finalmente, se cerrará el trabajo con una serie de conclusiones sobre el propio diseño de programación y las elecciones realizadas para con este, intentando aclarar los objetivos y su grado de cumplimiento.

II. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2.1 Conceptualización y características de la materia

La asignatura elegida para realizar esta programación es la de Geografía e Historia, siendo el curso de 1º de la ESO en el cual se va a desarrollar la misma. Geografía e Historia es una asignatura troncal a lo largo de toda la etapa, por lo que es obligatoria para todos los alumnos. Las horas lectivas a la semana en 1º de la ESO son 3 según se detalla en la normativa educativa vigente.

La importancia de esta asignatura se remarca en la normativa educativa vigente en España (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) y se organiza y estructura en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. También aparece establecida su importancia en la comunidad de Castilla y León (DECRETO 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León). En esta legislación se ensalza el valor de la asignatura aludiendo a su contribución a entender el mundo en el que vivimos centrándose en la acción humana, fomentando la percepción y el análisis de este. Esto se relaciona con la capacidad para entender las luchas sociales desde una perspectiva histórica e integra, haciendo a los alumnos agentes en la búsqueda de la igualdad social y económica. También supone, desde la Geografía, una introducción a la cuestión de la sostenibilidad y la protección medioambiental, añadiendo otra capa a la educación social que se intenta impartir al alumno. A mayores, se especifica que la asignatura será vital a lo largo de secundaria para la generación y desarrollo de un espíritu crítico en el alumno. La finalidad de esta asignatura en la etapa es, por tanto, la de permitir a los alumnos adquirir las herramientas necesarias para entender el mundo social y hacerles partícipes de este.

Especificando más en la importancia para el curso elegido para la programación, es de suma importancia para los alumnos de 1º de la ESO la existencia de esta asignatura pues supone una gran ampliación de lo que se ha enseñado durante la Educación Primaria. La introducción más desarrollada en la Historia universal y los conocimientos geográficos que adquieren los alumnos es sin duda la base para el posterior estudio de las Ciencias Sociales de cualquier tipo en el futuro académico de los alumnos. Además, la asignatura

sirve como un puente entre las pequeñas píldoras de conocimientos que se manejan en Primaria y las asignaturas más plenamente teóricas como podría ser la misma asignatura en los cursos 3º y 4º. Por tanto, se puede concluir que es importante que durante este primero curso los alumnos adquieran ciertas habilidades para el desarrollo y redacción de textos, la capacidad analítica y el pensamiento crítico, algo que sin duda aporta Geografía e Historia en 1 de la ESO.

A mayores, podemos ver diversas investigaciones que remarcan la importancia del desarrollo del conocimiento y el pensamiento histórico en los alumnos. Por ejemplo, la creación de una narrativa interna histórica se da desde las etapas de educación primaria, por lo que aquí es cuando se asientan las ideas generales de la Historia y su entendimiento como un proceso de progreso, declive o situaciones heterogéneas (Barton, 2010, p.100.). Por tanto, es vital el trabajar la Historia en esta etapa vital, ayudando a los alumnos a crear y completar su estructura de la Historia, guiándoles desde la docencia. También es importante trabajar con ellos las fuentes de la Historia, para que entiendan el origen del conocimiento histórico y sean críticos con las mismas. Por otro lado, es vital trabajar la perspectiva histórica en los alumnos, ayudándoles a entender las diferencias en creencias y valores entre cada momento histórico y no juzgar el pasado desde el presentismo (Barton, 2010). En definitiva, en una educación con enfoque competencial, el estudio de las CCSS tiene un peso importantísimo a través del trabajo con distintos métodos y estrategias significativas para el alumno (Miralles, 2018)

Por parte del alumnado, pasaré a especificar sus características y contextualizaré el supuesto centro en el cual se llevará a cabo la programación. El instituto es un IES de la ciudad de Valladolid en una zona relativamente céntrica de la ciudad. Podemos, por tanto, deducir que el extracto social del alumnado es muy heterogéneo, pero por lo general no se muestra una brecha social dentro de la clase. Podemos observar que en la clase nos encontramos con alumnos con dificultades de aprendizaje para los cuales tendremos que desarrollar ciertas medidas de atención a la diversidad. A mayores, sería recomendable realizar una serie de adaptaciones individualizadas para los alumnos con altas capacidades.

Finalmente concluyo esta contextualización especificando más detalladamente la contribución de la asignatura a los objetivos de la etapa y de y al desarrollo de las competencias básicas. En primer lugar, destacaré la contribución de la asignatura a los objetivos de etapa generales (RD 217/2022, de 29/03, BOE nº76 de 30/03/2022) y

específicos de la comunidad autónoma (BOCYL nº190 30/09/2022). Para esto presentaré una tabla con el grado de contribución a cada uno de los objetivos de etapa:

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	ñ)
Grado de contribución	***	****	**	**	***	***	***	*	*	*****	*	****	****	*	*

Entre los objetivos que la asignatura contribuye a alcanzar en un mayor grado podemos encontrar los siguientes:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. La materia contribuye notablemente a implementar las capacidades que les permitan vivir en una sociedad plural y democrática, para lo cual es primordial el conocimiento de los derechos y deberes, la tolerancia y la solidaridad.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. Dada la naturaleza de la asignatura, será necesario que los alumnos interioricen una serie de hábitos de estudio, mejorando y desarrollando su disciplina. Además, el estudio individual junto a la presencia de actividades individuales serán las encargadas de promover el trabajo individual. Todo esto ayudará al desarrollo personal del alumno.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural. La asignatura ofrece la oportunidad a los alumnos de adentrarse en el nacimiento de su propia cultura e historia, repasando el origen de la civilización occidental en Grecia y Roma, además de hacer hincapié en la protohistoria de la península ibérica.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. La introducción de los alumnos al arte antiguo dentro de la parte histórica de la asignatura permitirá a los alumnos interiorizar parte del lenguaje artístico que se ampliará con posterioridad.

m) Conocer, analizar y valorar los aspectos de la cultura, tradiciones y valores de la sociedad de Castilla y León. Dado el carácter histórico de la asignatura y el hincapié que se hace en la historia local, los alumnos se empaparon de los valores y las tradiciones de la región y conocerán sus orígenes históricos

Estos serían los principales objetivos de etapa que se trabajan en la asignatura y en torno a los cuales se va a centrar la planificación de esta. Del mismo modo, a continuación, especificaré el desarrollo competencial de la asignatura con la tabla que indico a continuación:

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

Una vez representado gráficamente la contribución, pasaré a especificar cómo se realiza esta aportación en las competencias más trabajadas en la asignatura desde la legislación vigente (BOCYL nº190 30/09/2022):

- **CCL:** Esta materia interviene en el desarrollo de la competencia lingüística a través del conocimiento y el uso correcto del vocabulario específico desde el manejo de distintos tipos de texto, para construir un discurso preciso y expresarlo de manera oral o escrita, y a través de la utilización de diferentes variantes del discurso, asociado a los contenidos, en especial, la descripción, la narración y la argumentación.
- **CD:** La competencia digital es fundamental para que el alumnado comprenda los fenómenos geográficos, sociales y culturales y que sepa trabajar con la información procedente de muy diversas fuentes, tanto tradicionales, como audiovisuales, y digitales, y no todas con el mismo grado de fiabilidad y objetividad. Se busca que de la materia, sino que sean capaces de poner en práctica y ejercer sus fundamentos con un sentido cívico, crítico y reflexivo.
- **CPSAA:** La competencia personal, social y de aprender a aprender permite que el alumnado disponga de habilidades o de estrategias que le faciliten el aprendizaje a lo largo de su vida y que desarrolle su curiosidad por adquirir nuevos conocimientos, destrezas y actitudes que le permitan desenvolverse y crecer como persona. Esta materia debe fomentar el deseo de indagar en el pasado, en su entorno y analizar e interpretar fenómenos geográficos, históricos y culturales para desarrollar la capacidad de aprender a aprender de manera autónoma y

permanente. Permite esta competencia, por tanto, desde el estudio de hechos propios de la materia Geografía e Historia, una aportación al crecimiento personal del alumnado en la mejora de la gestión de emociones o de la motivación por aprender. Pero también en el desarrollo comunitario en elementos como el aprendizaje en grupo o en las estrategias a aplicar en gestión de convivencia.

- **CC:** La competencia ciudadana es primordial para abordar la materia Geografía e Historia, ya que comprender la ardua y cambiante realidad social es uno de sus aspectos principales. El conocimiento de diferentes realidades sociales a lo largo del tiempo hace que sea ineludible su comparación con la realidad actual. Permite de esta forma una contribución a la formación del alumnado como ciudadanos con sentido crítico y participativo. No supone únicamente adquirir el conocimiento de procesos históricos como la integración europea o los principios de nuestro sistema constitucional, sino proyectar lo aprendido en forma de compromiso social, ético y sostenible, ayudando así a formar ciudadanos
- **CCEC:** Mediante la competencia en conciencia y expresión culturales, el alumnado podrá conocer y comprender las obras artísticas y culturales más significativas en la historia de la humanidad. Objetivo fundamental es que, a través de la observación minuciosa de la obra artística, valore y se sensibilice hacia todo lo artístico y cultural, con incidencia clara en el patrimonio más cercano.

2.2 Secuencia y temporalización de unidades de programación

La secuenciación de las unidades de programación se especifica con la tabla que se presenta a continuación. Se ha de remarcar que se utiliza el calendario escolar de 2022/2023, empezando a contar las semanas desde el miércoles 14 de septiembre de 2022 y finalizando el viernes 23 de junio de 2023. Las “x” hacen referencia a las semanas sin horas lectivas, mientras que las “E” y “P” hacen referencia a días en esa semana en las cuales hay exámenes o presentaciones respectivamente.

Las unidades de programación o Unidades didácticas a las cuales se referencia en la tabla son las siguientes:

Nº	Título	Sesiones
1	El planeta Tierra	6 sesiones
2	El relieve de la Tierra	7 sesiones + Examen con 1
3	La hidrosfera: Agua dulce y agua salada	6 sesiones
4	El tiempo atmosférico	6 sesiones + Examen con 3
5	Los climas de la Tierra	6 sesiones
6	Los paisajes de climas templados	5 sesiones + Examen con 5
7	Los paisajes de climas extremos	6 sesiones
8	La problemática medioambiental	6 sesiones + Examen con 7
9	La Historia y el historiador	6 sesiones + Presentación
10	El origen de la Humanidad	6 sesiones
11	Las primeras civilizaciones de Oriente: Mesopotamia y Egipto	7 sesiones + examen con 10
12	La civilización griega	7 sesiones
13	El legado de Roma	7 sesiones + Examen con 12
14	Hispania Antigua. El nacimiento de la historia peninsular	8 sesiones + presentación
15	El fin de la Historia Antigua	5 sesiones + Examen con 14

Durante cada semana, los alumnos contarán con 3 sesiones de 50 minutos con descansos de cinco minutos entre clase y clase para realizar los desplazamientos necesarios por el centro:

- Lunes: de 9:10 a 10:00.
- Miércoles de 11:25 a 12:15.
- Jueves de 13:15 a 14:10.

2.3 Desarrollo de cada unidad temporal de programación

Una vez especificada la temporalización de las situaciones de aprendizaje pasaré a indicar los contenidos trabajados en cada una de estas a través de la tabla que presento a continuación. Los contenidos de propia creación, no presentes en el currículo que ha añadido el profesor, aparecerán en letra cursiva.

1. El Planeta Tierra				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
<i>El universo, la vía láctea y los planetas del sistema solar. Los movimientos del planeta Tierra. Rotación y traslación</i>	C.E. 1	- C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Representa correctamente el sistema solar -Reconoce los distintos planetas -Identifica las principales características de cada planeta	Actividad 1: Realizar una representación del sistema solar mediante ordenador en la cual se intente respetar la escala, debiendo de añadir información acerca de cada planeta.
<i>Forma y dimensiones de la tierra. Las coordenadas geográficas</i>	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.2 (CC1)	-Utiliza el material de manera correcta	Actividad 2: A los alumnos se les proporcionarán 13 pelotas de plástico de unos 15 cm de diámetro. En parejas, deberán dibujar 7 paralelos y 7 meridianos en la pelota haciendo uso de rotulador y una cuerda. Una vez realizado esto se les dará una serie de coordenadas que deben de señalar en la pelota.
		C.E. 3.1 (CCL1, STEM3)	-Reconoce qué es un meridiano y un paralelo	
		C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Señala correctamente las coordenadas que se le han dado	
<i>La representación de la Tierra. Sistemas de proyección y tipos de mapas</i>	C.E. 1 C.E. 3	-C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1) -C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Traslada los conocimientos a un formato de esquema correctamente -Identifica los tipos de mapa y de proyecciones existentes -Aporta ejemplos válidos de los tipos de mapa	Actividad 3: Los alumnos deberán realizar un esquema en el cual especifiquen los distintos tipos de proyecciones que se han dado en clase y, además, detallar al menos cuatro tipos de mapas, poniendo un ejemplo sobre estos mismos.
<i>Los husos horarios. El ritmo de vida y las diferencias horarias en la Tierra</i>	C.E. 2 C.E. 8	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Expresa su opinión de manera argumentada	Actividad 4: Los alumnos debatirán sobre el cambio de hora en España, poniendo el profesor ejemplos de diferentes ritmos de vida dependiendo de las horas de sol (comidas, horarios
		C.E. 8.1 (CCL2, CPSAA5, CC1, CC2, CE2)	-Relaciona los hábitos del día a día con las horas de sol	

		C.E. 8.2 (CCL2, CPSAA2, CC3)	-Entiende los cambios que supondrían un cambio de hora	de trabajo y clase, etc.). Los alumnos deberán discutir en torno a si les parecería bien un cambio de hora en España.
--	--	------------------------------	--	---

2. El relieve de la Tierra				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
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).	C.E. 3	-C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Utiliza los programas digitales con habilidad -Identifica correctamente los elementos geográficos principales de cada continente	Actividad 1: Los alumnos recibirán por la intranet cinco mapas físicos mudos (Asia y Oceanía, Europa, Américas, África y Castilla y León) en el cual deberán situar los principales accidentes geográficos que se les proporcionarán usando la herramienta digital que prefieran (Word, Paint, Photoshop, etc.). Tendrán que entregar estos mapas el lunes 12 de diciembre.
Componentes básicos y formas de relieve. Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León.				
<i>La Estructura de la Tierra. Las capas internas y externas. Las rocas de la corteza terrestre</i>	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Representa correctamente las diferentes capas de la Tierra	Actividad 2: Los alumnos deberán realizar una representación de las capas de la tierra en papel o digital aludiendo a su división, distancia, composición y a los tipos de roca que están presentes en la corteza terrestre
	C.E. 3	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Diferencia las composiciones de cada capa -Representa correctamente las diferentes capas de la Tierra	

<i>Los agentes externos e internos. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre.</i>	C.E. 4	-C.E. 4.1 (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1)	-Identifica correctamente cada agente -Interrelaciona el agente con los elementos del paisaje	Actividad 3: Los alumnos, una vez explicado los distintos agentes de modificación del relieve, recibirán por la intranet varias imágenes que deberán relacionar con un agente concreto, explicando la relación y cómo funciona este agente, haciendo alusión al tipo de relieves que genera dicho agente
<i>Principales elementos del relieve terrestre. El relieve en España</i>	C.E. 3	-C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Identifica correctamente los elementos del relieve -Reconoce el nombre de los principales elementos del relieve español.	Actividad 4: Los alumnos recibirán un mapa de relieve de España y deberán identificar dentro de este una serie de elementos básicos del relieve tales como un golfo, un cabo, una cordillera, etc.

3. La hidrosfera: Agua dulce y agua salada

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
<i>La hidrosfera. La composición de las aguas de la Tierra. El problema de la escasez de agua</i>	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Expresa su opinión argumentada	Actividad 1: Se expondrá en el aula el video de YouTube del canal EcologíaVerde acerca de las 8 consecuencias de la escasez de agua en el mundo. Una vez realizado esto, los alumnos deberán debatir en clase acerca de qué se puede hacer para solucionar estos problemas.
	C.E. 3	C.E. 3.2 (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Demuestra conciencia de la problemática de la escasez de agua	
<i>Consumo de agua y aprovechamiento del agua dulce</i>	C.E. 3 C.E. 8	C.E. 3.2. (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Muestra que estuvo atento a la visita desarrollando los conocimientos que allí se les impartieron -Responde de manera correcta el cuestionario	Actividad 2: Visita a la estación depuradora de San Isidro, donde nos hablarán de los procesos que se siguen para la depuración del agua y

		C.E. 8.2. (CCL2, CPSAA2, CC3)	-Muestra que estuvo atento a la visita desarrollando los conocimientos que allí se les impartieron	el origen del agua que consumimos en nuestro día a día. Los alumnos deberán realizar un cuestionario en el que se deberá responder con varias de las cuestiones de las cuales se les hablará aquí.
<i>El ciclo del agua</i>	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Utiliza herramientas visuales de manera imaginativa	Actividad 3: Realización de una presentación en soporte de diapositivas digital que permita, mediante el uso de animaciones y diapositivas, ver una visión del ciclo del agua completa.
	C.E. 3	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Explica los distintos pasos del ciclo del agua de manera correcta -Representa correctamente el ciclo del agua	

4. El Tiempo atmosférico				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
<i>La composición de la atmósfera. Las capas de la atmósfera</i>	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Representa correctamente las diferentes capas de la Atmósfera	Actividad 1: Los alumnos deberán realizar una representación esquemática a mano o en soporte digital en el que se muestre la diferente composición de las capas de la atmósfera, detallando su altura, los elementos que podemos encontrar en cada una.
	C.E. 3	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Diferencia las composiciones de cada capa	
<i>La contaminación de la atmósfera y la destrucción de la capa de</i>	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Expresa su opinión argumentada -Demuestra conciencia de la problemática del	Actividad 2: Se expondrá en el aula el video de YouTube del canal

<i>Ozono</i>	C.E. 3	C.E. 3.2 (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	deterioro de la capa de ozono y el aumento desmedido del efecto invernadero	EcologíaVerde acerca de las consecuencias del deterioro de la capa de ozono. Una vez realizado esto, los alumnos deberán debatir en clase acerca de qué se puede hacer para solucionar estos problemas.
<i>La radiación solar y las temperaturas. El efecto invernadero</i>	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.1 (CD1, CD2. CC1)	-Realiza el experimento correctamente	Actividad 3: Realización de un experimento que permite a los alumnos visualizar la influencia de la radiación solar y del efecto invernadero. Se usará una palangana, un termómetro, un vaso de papel y film transparente. Primero se coloca al sol la palangana de color oscuro que sostiene el termómetro sobre el vaso de papel invertido. Después se cubrirá la cubeta con una envoltura de plástico dará como resultado una lectura de temperatura más alta porque el calor queda atrapado dentro.
		C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Relaciona correctamente el experimento con el fenómeno que se le pide recrear	
<i>Las altas y bajas presiones. Las precipitaciones, anticiclones y borrascas. Interpretación de un mapa del tiempo</i>	C.E. 3	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Interpreta correctamente los datos que se le han dado -Sabe situar las distintas regiones de España al leer el mapa	Actividad 4: Los alumnos realizarán una lectura de un mapa del tiempo de la península ibérica en el cual se especifiquen las altas y bajas presiones, las temperaturas y la situación de las nubes.

5. Los climas de la Tierra

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>El Clima continental</i> . Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos.	C.E. 4	C.E. 4.1 (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1)	<ul style="list-style-type: none"> -Reconoce cada climograma correspondiente con un clima -Desarrolla correctamente las características de cada clima -Justifica correctamente la elección 	<p>Actividad 1: Los alumnos recibirán cuatro climogramas con la información de temperaturas medias y precipitaciones mensuales. Los alumnos deberán analizarlo y señalar a que tipo de clima corresponde, desarrollando las características y justificando la elección.</p>
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>El Clima tropical ecuatorial</i> . Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos.				
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>El clima desértico-árido</i> . Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos.				
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>El clima ártico</i> . Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos.				
<i>Las zonas bioclimáticas de la península ibérica. El clima oceánico, mediterráneo, subtropical, etc.</i>	C.E. 1 C.E. 3 C.E. 4	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1) <hr/> C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	<ul style="list-style-type: none"> -Representa correctamente las distintas zonas bioclimáticas de España -Relaciona los elementos climáticos y biológicos correctamente -Identifica localidades en el mapa de España 	<p>Actividad 2: Los alumnos recibirán un mapa mudo de España por la intranet en el cual deberán de señalar las principales zonas climáticas de la península y seleccionar una en</p>

		C.E. 4.1 (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1)	que coincidan con las zonas bioclimáticas	concreto para describir su temperatura, precipitación y el tipo de fauna y flora presente en este lugar, señalando una localidad que se sitúe en esta zona.
--	--	---------------------------------------	---	---

6. Los paisajes de climas templados				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Los paisajes humanizados y no humanizados	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Indica y argumenta correctamente la elección	Actividad 1: En clase se mostrará a los alumnos varias imágenes de distintos paisajes. Los alumnos debatirán en grupo si se trata de un tipo de paisaje humanizado o no humanizado
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>Los paisajes de los climas templados</i>	C.E. 1 C.E. 2	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Trabaja en equipo a la hora de aportar los datos, colaborando entre ellos y argumentando las elecciones. -Aporta los datos de manera correcta	Actividad 2: Una vez presentados los principales climas templados, los alumnos se juntarán en grupos de 5 o 6 y recibirán una tabla. En la tabla se señalan los apartados de temperaturas, precipitaciones, paisaje vegetal, especies, localización y países o regiones. Los grupos

		C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	Trabaja en equipo a la hora de aportar los datos, colaborando entre ellos y argumentando las elecciones. -Aporta los datos de manera correcta	deberán, en 5 minutos o hasta que acabe el primero, rellenar con información de un clima especificado por el profesor esta tabla, ganando puntos por las respuestas correctas. Esto se hará con cada uno de los 4 paisajes de climas templados explicados: Continental, oceánico, mediterráneo y subtropical. Los alumnos recibirán una serie de puntos en función de aciertos que se usarán en futuras actividades.
Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos. Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento.	C.E. 1	-C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Utiliza las herramientas correctamente para crear el climograma -Recaba información correctamente -Implementa la información correctamente en el climograma	Actividad 3: Realización de un climograma con los datos de una localidad de la provincia de Valladolid que pueden consultarse en AEMET
<i>La problemática de los paisajes de clima templado.</i> Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad. Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas.	C.E. 3 C.E. 4 C.E. 8	C.E. 3.2. (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Resalta los distintos métodos que se han utilizado para preservar el entorno del pinar desde las instituciones y los ciudadanos.	Actividad 4: Salida didáctica al pinar de Antequera con actividades de orientación en colaboración con el departamento de Educación física. Durante la salida, se concienciará a los alumnos acerca de los peligros que afrontaba y afronta el pinar, como serían la urbanización, los incendios debido a sequías y la pérdida de biodiversidad, relacionando esto con los contenidos que se han visto en clase. Esto se realizará en un pequeño informe que deberán entregar antes de las vacaciones de Navidad
		C.E. 4.1. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).	-Toma conciencia del peligro que supone la pérdida de biodiversidad para el ser humano. -Identifica las sequías recurrentes como un agente de peligro para la biodiversidad y el estilo de vida actual.	
		C.E. 8.2. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC3)	-Identifica al ser humano como una de las principales causas de peligro del pinar	

7. Los paisajes de climas extremos

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Las principales zonas bioclimáticas del mundo. <i>Los paisajes de los climas extremos</i>	C.E. 1 C.E. 2	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Trabaja en equipo a la hora de aportar los datos, colaborando entre ellos y argumentando las elecciones. -Aporta los datos de manera correcta	Actividad 1: Una vez presentados los principales paisajes de clima extremo, los alumnos se juntarán en grupos de 5 o 6 y recibirán una tabla. En la tabla se señalan los apartados de temperaturas, precipitaciones, paisaje vegetal, especies, localización y países o regiones. Los grupos deberán, en 5 minutos o hasta que acabe el primero, rellenar con información de un clima especificado por el profesor esta tabla, ganando puntos por las respuestas correctas. Esto se hará con cada uno de los 4 paisajes de climas extremos explicados: Polar, desértico, ecuatorial y de montaña.
		C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Trabaja en equipo a la hora de aportar los datos, colaborando con sus compañeros y argumentando las elecciones.	
	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Presenta correctamente la información en formato mapa -Introduce la información de las características correctamente	
		C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Representa correctamente las zonas climáticas	

Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Utiliza las herramientas correctamente para crear el climograma. -Implementa la información correctamente en el climograma	Actividad 3: Realización de un climograma con los datos de la ciudad de Murmansk, en Rusia
Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad. Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas.	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Expresa su opinión argumentada	Actividad 4: Visualización y debate en torno al video de France 24 Español: <i>España se organiza y se resiste a la desertificación</i> . Los alumnos tendrán que pensar cómo creen que sería su vida si dentro de 30 años Valladolid se vuelve un terreno desértico.
	C.E. 3	C.E. 3.2 (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Demuestra conciencia de la problemática del aumento de la aridez en España -Señala ideas de cómo podemos evitar la desertificación	

8. La problemática medioambiental.

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
<i>Los recursos renovables y no renovables. La sobreexplotación de los recursos naturales</i>	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Plasma la información correctamente en formato de esquema	Actividad 1: Los alumnos realizarán un pequeño esquema en el que diferenciarán entre las distintas energías renovables y no renovables y tendrán que investigar qué daños provocan cada una de estas energías o las instalaciones para su explotación (paneles solares, presas, centrales eléctricas, etc.).
		C.E. 3.1. (CCL1, STEM3, CD1, CD2) C.E. 3.2 (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Demuestra que ha investigado la información. -Referencia correctamente los distintos problemas medioambientales que acompañan a la explotación de las distintas energías.	

<p><i>La protección del medio natural. Parques naturales. Leyes de protección del medio ambiente. Riqueza y valor del patrimonio natural. Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</i></p>	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Respeto las directrices formales del trabajo estipuladas por el profesor -Desarrolla y redacta correctamente el trabajo	<p>Actividad 2: Los alumnos se dispondrán en parejas y deberán escoger por orden aleatorio uno de los 15 parques naturales que se encuentran en España. Tendrán que buscar información sobre el parque, como por qué es tan importante preservarlo, como se le protege y por qué está amenazado. No deberá contar con una extensión mayor a cinco caras y se entregará antes de la última sesión de la situación de aprendizaje</p>
	C.E. 3	C.E. 3.1. (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Hace uso de diversas herramientas y fuentes para su investigación -Recaba información contrastada y correcta	
	C.E. 4	C.E. 4.1. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).	-Pone de manifiesto los problemas a los que se enfrenta el Parque Natural. -Pone de manifiesto las medidas llevadas a cabo para la protección del Parque Natural	
<p><i>El cambio del nivel del mar. Deshielo de los polos. Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima</i></p>	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Se expresa correctamente argumentando sus aportaciones.	<p>Actividad 3: Presentación en clase de varias noticias en torno al deshielo del ártico, junto a imágenes del cambio de alcance de los hielos a lo largo de los últimos años- Se debatirá en clase en torno a estas imágenes y noticias, haciendo alusión a las consecuencias de la situación y a lo que lo ha causado.</p>
	C.E. 3	C.E. 3.2. (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Relaciona este deshielo con el desencadenamiento de otros problemas para el ser humano.	
	C.E. 4	C.E. 4.1. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).	-Entiende la problemática del deshielo permanente del ártico.	
<p><i>Reciclaje y reaprovechamiento de recursos. Acción humana contra la problemática medioambiental</i> Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</p>	C.E. 3	-C.E. 3.2. (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-El informe está correctamente redactado. -Plasma en el informe los principales conocimientos adquiridos durante la salida didáctica.	<p>Actividad 4: Visita guiada por la planta de reciclaje de Valladolid, en la calle Vázquez de Menchaca. Aquí nos enseñarán cómo se trabaja en la planta y qué procedimientos se usan. Los alumnos contestarán a un cuestionario breve sobre la visita.</p>

9. La Historia y el Historiador

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Sociedad del conocimiento. Introducción a los objetivos y estrategias de las Ciencias Sociales y al uso de sus procedimientos, términos y conceptos. Uso de plataformas digitales.	C.E. 1 C.E. 2 C.E. 3 C.E. 5	-C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1). -C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).	-Interpreta las fuentes materiales de manera argumentada y razonada. -Hace un uso correcto de las mecánicas propias de la actividad. -Presenta los resultados en equipo y de manera organizada.	Actividad 1: Los alumnos se deben dividir en 6 grupos. En estos grupos habrá 4 roles: arqueólogo, paleógrafo, antropólogo e historiador. El profesor repartirá a todos los grupos las mismas fuentes de información: descripción de varios objetos encontrados en una excavación, fragmentos de textos inconexos e incompletos y un pequeño mapa de la zona de la excavación y donde se han encontrado los elementos. El objetivo es que cada uno, cumpliendo su rol, investiguen las fuentes que tienen a mano, imaginen cómo vivían y escriban un informe aunando toda la información (tarea del Historiador), que deberá también incluir una interpretación de este de en qué periodo histórico sucede y por qué. Cada grupo tendrá 10 puntos de habilidad, que puede gastar para que le proporcionen una pista concreta, como una palabra que falte en un texto, una pista de la función del
		C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Relaciona las fuentes con el estilo de vida de los habitantes.	
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Desarrolla su propio discurso en torno al yacimiento. -Presenta los resultados en equipo y de manera organizada.		

		C.E 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1).	-Relaciona las fuentes con el estilo de vida de los habitantes.	objeto, etc. El proyecto se realizará durante la duración de la situación de aprendizaje y los alumnos deberán hacer una presentación de sus conclusiones y su informe el último día, explicando cómo y por qué han deducido una y otra cosa. De esta forma, los alumnos verán que con una misma información es posible encontrar múltiples discursos diferentes y es necesario unir todos los posibles para poder acercarse lo más posible al pasado. Se asignarán una serie de puntos a cada grupo en función del resultado que se usarán posteriormente en otra actividad.
<p><i>El trabajo del historiador. Los archivos y documentos antiguos. Trabajo con fuentes escritas.</i></p> <p>Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia.</p>	C.E. 1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).	-Argumenta el porqué de sus elecciones	<p>Actividad 2: Los alumnos recibirán del docente una serie de documentos con fecha en los cuales deberán hallar si existe un error histórico o presentismo en estos textos (por ejemplo, coches en el medievo). Posteriormente deberán de seleccionar los documentos y caracterizarlos como documentación privada, jurídica o económica. De esta forma, tendrán una introducción al trabajo de documentación y de archivística y trabajarán la perspectiva histórica</p>
	C.E. 3	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Identifica los errores correctamente -Agrupa correctamente los documentos según su tipología	
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.	C.E. 3 C.E. 7 C.E. 9	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Demuestra interiorizar los conocimientos sobre el yacimiento y el trabajo en este	Actividad 3: Visita guiada al yacimiento de Pintia, donde se les mostrará varios de los elementos más importantes de los recuperados del yacimiento en el Centro de Estudios

Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia.		C.E. 7.2 (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	-Pone de manifiesto la relación entre la ciudad de Pintia y Valladolid a lo largo de la Historia.	Vacceos Federico Wattenberg, en Padilla de Duero. Posteriormente se realizará la visita al yacimiento, donde se les explicará cómo trabajaron en la excavación y se detalla la historia propia del asentamiento. Los alumnos deberán de realizar un informe de la salida didáctica que se entregará a la semana siguiente.
		C.E. 9.1 (CCL2, CC1, CC2, CCEC1).	-Valora la importancia del yacimiento y la necesidad de conservarlo y estudiarlo.	
<i>La causalidad y multicausalidad histórica. La importancia de la causalidad para el estudio de la Historia.</i>	C.E. 3	-C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Identifica las causalidades -Relaciona la actividad con la causalidad en la Historia	Actividad 4: Se proporcionará a los alumnos un texto sobre la vida de una persona. En este texto se expondrán los distintos hechos y acontecimientos principales de su vida, así como antecedentes y consecuencias de estos. Los alumnos deberán responder a una serie de preguntas en las cuales se les cuestiona sobre la causa y consecuencia de ciertos hechos.
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.				

10. El origen de la Humanidad				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes	C.E. 1 C.E. 3	-C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Estructura los conocimientos en formato de mapa conceptual	Actividad 1: Los alumnos realizarán un mapa conceptual de la evolución humana, destacando características y

migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas.		-C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-La información que presenta es correcta y bien implementada	extensión de la población de cada especie
Paleolítico, Neolítico. Tecnología lítica. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.	C.E. 3	-C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Maneja el material de forma adecuada -Demuestra conocimiento en la industria lítica paleolítica y neolítica.	Actividad 2: Realización de un pequeño taller de lítica en el que mostraremos a los alumnos distintos ejemplos de industria lítica además de permitirles probar la talla de piedra
	C.E. 5	-C.E 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1).	-Reconoce las diferencias y ventajas que existen entre los distintos tipos de industria lítica	
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.	C.E. 1 C.E. 3 C.E. 7 C.E. 9	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1). C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Argumenta correctamente.	Actividad 3: Los alumnos se dividirán en parejas durante una sesión y se les asignará un yacimiento prehistórico del norte peninsular. Haciendo uso del dispositivo móvil y de internet, tendrán que hacer el papel de profesores y organizar el viaje diseñando una ruta, consultar horarios y visitas y defender el por qué sería recomendable visitar estos lugares y qué nos aportan
		C.E. 3.1 CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Demuestra conocimiento sobre el yacimiento asignado. -Investiga y desarrollan el proyecto adecuadamente	
		C.E. 7.2 (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	-Manifiesta la importancia del yacimiento para el conocimiento del pasado.	
		C.E. 9.1 (CCL2, CC1, CC2, CCEC1)	-Manifiesta la importancia del yacimiento para el conocimiento del pasado.	
Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad:	C.E. 3	C.E. 3.2. (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Señala las diferentes organizaciones políticas de ambos ejemplos	Actividad 4: Visualización del documental de Fundación Integra 'La

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.	C.E. 5	C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Destaca la aparición de jerarquías sociales -Argumenta en torno a por qué se debieron los cambios de uno a otro	cultura del argar. La Bastida de Totana'. Los alumnos deben hacer un breve resumen del documental y comparar los grupos humanos de cazadores-recolectores que hemos estudiado en la unidad con la organización social de los pobladores de la Edad del Hierro en El Argar.
	C.E. 6		C.E. 6.2 (CCL5, CC2).	

11. Las primeras civilizaciones de Oriente: Mesopotamia y Egipto

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones.	C.E. 1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Argumenta sus opiniones y respeta los turnos de debate	Actividad 1: Debate en clase acerca del por qué las civilizaciones se asientan en torno a los ríos y la importancia del agua dulce y la dificultad de su acceso hoy.
	C.E. 3	C.E. 3.2 (CCL3, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	-Relaciona correctamente el origen de la civilización con la presencia de agua dulce -Referencia la agricultura fluvial	
	C.E. 6	C.E. 6.1 (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)	-Hace referencia a la importancia cultural del agua en las civilizaciones antiguas.	
<i>Desarrollo histórico de Mesopotamia y Egipto</i>	C.E.1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1).	-Adapta la información al formato de línea temporal -Representa correctamente la información	Actividad 2: Los alumnos deberán realizar un eje cronológico con cada uno de los principales periodos tanto de Mesopotamia como de Egipto. Puede realizarse a mano o en formato digital

Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1). C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).	-Representa correctamente la ruta -La ruta atraviesa los principales elementos patrimoniales del Antiguo Egipto. -Argumenta en torno a la importancia del patrimonio elegido	Actividad 3: Los alumnos se dividirán en grupos de 3 o 4 y deberán realizar una guía turística por los principales restos del Antiguo Egipto. Para esto, habrá que realizar tres trabajos. En primer lugar, buscar información acerca de estos restos y su importancia. Por otro lado, se debe diseñar una ruta justificando su orden y señalando con qué vehículos sería mejor viajar (usando Google Maps para realizar la ruta). Por último, deberán crear una cuenta en una red social y publicitar la guía como si fueran una agencia que ofrece viajes a Egipto (especificando que se trata de un proyecto escolar en todo momento).
Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible.	C.E. 3	C.E. 3.1 CCL1, STEM3, CD1, CD2). C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Muestra conocimiento acerca del patrimonio estudiado -Fomenta en las redes la valoración de este patrimonio -Indica correctamente la disposición de lugares, carreteras, etc.	
Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural.	C.E. 3	C.E. 3.1 CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Representa correctamente las características formales de los zigurat -Representa correctamente las características formales de las pirámides	Actividad 4: Los alumnos deberán realizar una maqueta de una pirámide y un zigurat, bien en físico usando distintos elementos como cartón, papel, etc o bien en formato digital, usando videojuegos u otras plataformas, grabando el proceso de su realización.
Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Igualdad de género.	C.E.1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).	-Debate y argumenta correctamente	Actividad 5: Visualización y debate en torno al video del canal de “El Cubil de Peter” sobre el Código de Hammurabi. El debate girará en torno a como imaginan la vida con estas leyes y explicación de los distintos rangos sociales que existían dentro de estas leyes.
Dignidad humana y derechos universales.	C.E. 5 C.E. 6	C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Relaciona este código de leyes con los actuales. -Remarca la evolución desde este origen a los actuales.	

		<p>C.E. 6.1 (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)</p> <p>C.E. 6.2 (CCL5, CC2).</p>	<p>-Reconoce las desigualdades propias de este código de leyes</p> <p>-Entiende las ventajas e innovaciones que trae consigo el código</p> <p>-Valora la igualdad y la evolución de los códigos de leyes actuales.</p>	
--	--	---	--	--

12. La civilización griega				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato de eje cronológico correctamente	Actividad 1: Los alumnos deberán realizar un eje cronológico con cada uno de los principales periodos de Grecia. Puede realizarse a mano o en formato digital
	C.E. 3	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Representa correctamente los límites cronológicos y los principales eventos de la civilización griega.	
	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1) C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato mapa correctamente -Da su opinión de forma argumentada	Actividad 2: Sobre un mapa mudo de Europa, dibujar la expansión de la civilización griega desde la época Arcaica, a la clásica y helenística señalando las ciudades más importantes. Después comentarlo en clase con un debate y compararlo con el mapa actual, recurriendo al Google Earth y Google Maps, siendo los propios alumnos los que manejen dicha herramienta, comentando así las diferencias de la Antigua Grecia, y la actual.
	C.E. 3	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Representa correctamente los límites y extensión de la civilización griega. -Localiza los principales centros de la cultura destacando las grandes ciudades griegas	
C.E. 7	C.E. 7.1 (CC1, CC2, CC3)	-Relaciona los límites de la antigua Grecia con elementos actuales como la propia Grecia, Europa, etc.		

Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas	C.E. 1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Debate y argumenta correctamente	Actividad 3: Visualización en clase del video del canal El Diario de Historia titulado “Ser mujer en la Antigua Grecia: ¿tú lo aguantarías? “. Posteriormente se abrirá un debate con especial atención puesta en las alumnas respondiendo al propia pregunta del título del video.
	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CC1, CC3, CE3).	-Relaciona la situación de la mujer en Grecia con la actual	
	C.E. 6	C.E. 6.2 (CCL5, CC2).	-Reconoce la desigualdad evidente que existía en la antigüedad -Recalca el avance en derechose igualdad que se ha conseguido en los últimos siglos	
Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. 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.	C.E. 1	C.E. 1.2. (CCL2, CCL3, CC1)	-Argumenta y defiende correctamente su modelo frente a la clase	Actividad 4: División del aula en dos grupos. Cada uno de los grupos tendrá que simular la fundación de una ciudad. Uno de los grupos se organizará según el modelo ateniense y el otro según el modelo espartano. Finalmente, tienen que exponer su modelo de ciudad al resto del aula.
Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios	C.E. 3			
	C.E. 5	C.E. 3.1 CCL1, STEM3, CD1, CD2).	-Desarrolla de forma exitosa el objetivo final de constitución hipotética de una ciudad griega.	
		C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Emula adecuadamente el modelo político de la ciudad que les ha tocado -Relaciona el nacimiento de la democracia con el sistema político ateniense	
		C.E. 5.2. (CCL1, CCL5, CC1, CC2).	-Compara los sistemas políticos actuales con los griegos.	
Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CC1)	-Adapta la información al formato de ficha de análisis artístico correctamente	Actividad 5: El profesor explicará a los alumnos como completar una ficha de

Diversidad y riqueza cultural.	C.E. 7	C.E. 7.2 (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	-Señala las principales características artísticas del arte griego -Identifica correctamente las características en el ejemplo artístico -Alude a la importancia patrimonial del ejemplo artístico	análisis artístico una vez se hayan explicado las características artísticas griegas. Los alumnos deberán completar esta ficha analizando el Partenón de Atenas.
--------------------------------	--------	--	--	--

13. El legado de Roma				
Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato de eje cronológico correctamente	Actividad 1: Los alumnos deberán realizar un eje cronológico con cada uno de los principales periodos de Roma. Puede realizarse a mano o en formato digital a través de herramientas online como Timeline JS o Tiki Toki.
		C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Representa correctamente los límites cronológicos y los principales eventos de la civilización romana.	
	C.E. 1 C.E. 3	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1) C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato mapa correctamente -Da su opinión de forma argumentada	Actividad 2: Sobre un mapa mudo de Europa, dibujar la expansión de la civilización romana, desde la monarquía, a la república y al Imperio Romano señalando las conquistas más importantes. Después comentarlo en clase con un debate y compararlo con el mapa actual, recurriendo al Google Earth y Google Maps siendo los propios alumnos los que manejen dicha herramienta, comentando así las diferencias de la Antigua Roma, y la Europa actual.
		C.E. 7	C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	

		C.E. 7.1 (CC1, CC2, CC3)	-Relaciona los límites de la antigua Roma con elementos actuales como la propia Italia, Europa, etc.	
Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. El estatus social en la Antigüedad.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato mapa correctamente	Actividad 3: Realización de una pirámide social en la que se expliquen los distintos “estamentos” de la sociedad romana y sus principales características y derechos.
	C.E. 6	C.E. 6.2 (CCL5, CC2).	-Posiciona correctamente los distintos niveles sociales en la Antigua Roma -Referencia las desigualdades sociales existentes	
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.	C.E. 3	C.E. 3.1. (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Muestra cierta investigación en la materia -Desarrolla el informe de manera estructurada	Actividad 4: Los alumnos deberán realizar un pequeño informe en torno a una de las siguientes religiones de la Antigua Roma: politeísmo romano, cristianismo, judaísmo o religiones orientales (mitraísmo, Isis, etc.) repartiéndose al azar entre los alumnos en misma proporción los temas. Finalmente, deberán elegir uno de cada grupo para exponer en 5 minutos su informe.
	C.E. 5	C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Desarrolla las características principales de cada religión -Hace referencia a sus orígenes y desarrollo a lo largo de la Historia de Roma -Destaca la influencia de la religión dentro de la sociedad romana (ya sea mayor o menor)	
Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones.	C.E. 1	C.E. 1.1 (CC1)	-Adapta la información al formato de ficha de análisis artístico correctamente	Actividad 5: Los alumnos deberán completar una ficha de análisis artístico

Diversidad y riqueza cultural.	C.E. 7	C.E. 7.2 (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	-Señala las principales características artísticas del arte romano -Identifica correctamente las características en el ejemplo artístico -Alude a la importancia patrimonial del ejemplo artístico	del Coliseo de Roma.
--------------------------------	--------	--	--	----------------------

14. Hispania Antigua. El nacimiento de la historia peninsular

Esta unidad se desarrollará de manera íntegra en el apartado 3 del trabajo

15. El Fin de la Historia Antigua

Contenido	Competencias específicas	Criterios y descriptores	Indicadores de logro	Actividad
<i>Reestructuración del mapa de Europa durante la tardoantigüedad</i>	C.E. 1 C.E. 3 C.E. 7	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Adapta el conocimiento al formato mapa correctamente -Da su opinión de forma argumentada	Actividad 1: Sobre un mapa mudo de Europa, dibujar los principales reinos que nacen de la caída del imperio romano y una ruta de origen de estos pueblos.
		C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)		
		C.E. 3.3 (CCL2, STEM4, CD3)	-Representa correctamente los límites y extensión de la civilización romana. -Localiza los principales centros de la cultura destacando las grandes ciudades romanas	
		C.E. 7.1 (CC1, CC2, CC3)	-Relaciona los límites de la antigua Roma con elementos actuales como la propia Italia, Europa, etc.	

Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora. <i>Los pueblos germánicos y el Imperio romano</i>	C.E. 1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Da su opinión de forma argumentada	Actividad 2: Debate en clase en torno al papel de los pueblos germánicos en la caída del imperio. El debate girará en torno a su asimilación al imperio romano y su papel también como protectores del propio imperio y hasta como emperadores. Tras esto, se hará alusión al uso de la figura de los pueblos germánicos y la caída del imperio por discursos extremistas y xenófobos en España.
	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3)	-Expresa su opinión sobre el uso capcioso de la Historia	
	C.E. 5	C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Reconoce la hibridación social y cultural del imperio romano tardío -Identifica las diferencias y parecidos de los dos procesos migratorios	
<i>El concepto de fin de la Historia Antigua. Continuidad de la civilización romana</i>	C.E. 1	C.E. 1.2 (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)	-Da su opinión de forma argumentada	Actividad 3: A los alumnos se les mostrarán ciertas características del Imperio romano de oriente durante la Edad Media y se abrirá un debate en torno a la idea del fin del imperio romano y al establecimiento de fechas para el fin de periodos. El profesor guiará el debate en torno a si en todo el mundo se puede usar los mismos rangos de delimitación de la Historia, e incluso si son válidos en Europa, proponiendo a los alumnos a su vez que presenten su propia delimitación de la Historia.
	C.E. 2	C.E. 2.1 (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3)	-Aporta otra forma de delimitación histórica de manera argumentada -Identifica las delimitaciones históricas como construcciones modernas	

2.4 Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia

A parte de los contenidos curriculares propios de la asignatura que ya he especificados en el apartado anterior, se trabajarán una serie de contenidos transversales comunes a todas las asignaturas y que fomentarán la consecución de un aprendizaje competencial significativo íntegro en los alumnos. De esta manera, algunos de los principales contenidos transversales, (especificados en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. y en el decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León) trabajados son los siguientes:

- El fomento del espíritu crítico y científico, buscando que los alumnos, a través de diversas actividades, comprendan la creación del conocimiento científico y sean partícipe de este, creando un propio espíritu crítico.
- La expresión oral y escrita, a través de diversas actividades que fomentarán a los alumnos a expresarse de forma oral y escrita. De esta forma, se buscará que el alumno desarrolle capacidades de redacción y de argumentación para que pueda expresarse por sí mismo.
- La competencia digital, haciendo que los alumnos utilicen diversas herramientas digitales a su gusto para que puedan adquirir la pericia para manejar este medio. Aun teniendo en cuenta que gran parte de los jóvenes ya son competentes digitales, nos centraremos en enseñarles nuevas formas de utilización de estos conocimientos.
- La comunicación audiovisual. En relación con el anterior, se fomentará el uso del medio audiovisual en los alumnos, buscando el diseño de actividades que giren en torno a la creación de elementos gráficos por parte de los propios educandos.
- La educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible. Durante los temas de Geografía se hará hincapié en la problemática medioambiental y los medios a través de los cuales todos podemos contribuir a un desarrollo sostenible como individuos.
- Trabajo en equipo. Se fomentará la cooperación y el trabajo en equipo a través de las actividades y proyectos conjuntos.
- La igualdad entre hombres y mujeres. A parte de no permitirse ningún tipo de discriminación en el aula, se expondrá a los alumnos a las realidades de la

desigualdad entre hombres y mujeres en la antigüedad para que se valore el proceso actual que busca alcanzar esta igualdad efectiva.

- El emprendimiento, desarrollado principalmente a través de proyectos en los cuales el alumno deberá tomar decisiones con su propio criterio y solucionar problemas por sí mismo con el fin de crear algo propio.
- La comprensión lectora, que se trabajará con los alumnos a través de las actividades de investigación y de afianzamiento de conocimientos, que les permitirán reflexionar en torno a estos conocimientos escritos y adaptarlos.
- La creatividad. Con los diversos proyectos y actividades que he diseñado, la creatividad del alumno no sólo será necesaria, sino que se tendrá en cuenta a la hora de valorar las actividades.

2.5 Metodología didáctica

El enfoque metodológico que se ha seguido en la presente programación es uno competencial. De esto se deriva la necesidad de trabajar con los alumnos una serie de competencias clave generales entre las que encontramos la competencia lingüística, la Matemática y de ciencias y tecnología, la digital, la de aprender a aprender, las competencias sociales y cívicas, la competencia emprendedora y la de conciencia y expresión cultural. A mayores, también se trabajarán las distintas competencias específicas que estipula la legislación (BOCYL nº190 30/09/2022) para la asignatura de Geografía e Historia.

Este enfoque metodológico se trabajará a través de distintas estrategias y metodologías. Podemos destacar la estrategia del desarrollo del pensamiento histórico (Domínguez Castillo, 2015), trabajado a través de actividades que permitan a los alumnos adquirir estrategias propias de la disciplina histórica para tener perspectiva del pasado y el presente, relacionando ambos ámbitos y contextualizándolos. A fin de cuentas, sería permitir a los alumnos desenvolverse a lo largo de la Historia creando lazos y paralelismos con el presente. En relación con esto, los alumnos también trabajarán la propia creación del conocimiento histórico, haciendo que se pongan en la piel de los especialistas de la Historia y creen su propio conocimiento histórico haciendo uso de herramientas de la disciplina. Para ello, también se hará trabajar al alumno con fuentes, explicándole cómo se han trabajado con estas y de qué nos sirve el conocimiento de las mismas.

Estas estrategias se materializarán en las distintas actividades prácticas desarrolladas a lo largo del curso, que buscan el desarrollo competencial de los alumnos. Así pues, la práctica docente será de carácter híbrido, pues se compaginarán las clases teóricas más tradicionales (aunque adaptadas a un mayor dinamismo y participación de los alumnos y con un fuerte elemento audiovisual de apoyo) con diversas actividades prácticas de distinta índole. Las actividades elegidas para trabajarse en las distintas situaciones de aprendizaje responden a cinco tipologías que buscan desarrollar distintos aspectos del contenido. Estas serían:

- Actividades de afianzamiento de conocimientos. Con estas actividades busco que el alumno genere elementos que permitan el afianzamiento del contenido a través, principalmente, de la creación de elementos audiovisuales y gráficos que sirvan de apoyo a la hora del estudio. Algunos de los principales ejemplos de estas actividades son las creaciones de mapas conceptuales, ejes temporales o mapas. En definitiva, la idea es promover el afianzamiento en el alumno de estos conocimientos y darle materiales que sirvan como introducción a las técnicas de estudio que le serán necesarias durante la etapa.
- Actividades de expresión y debate. Con estas actividades, se buscará que los alumnos desarrollen sus dotes de expresión oral y su capacidad para generar opiniones y argumentarlas, fomentando así la creación del espíritu crítico tan importante para las Ciencias Sociales en los educandos. Los debates serán introducidos por el profesor ayudando a los alumnos a participar y abarcarán diferentes temáticas, desde problemas del mundo actual (Miguel-Revilla, 2017) como el cambio climático, el desarrollo sostenible y la desigualdad de género, hasta propios de la disciplina histórica como periodización de la Historia y muchos otros. El objetivo es, por tanto, que el alumno adquiera las habilidades necesarias para convertirse en un ciudadano activo con voz en nuestra sociedad e independiente y autónomo en tanto en cuanto a sus ideas y opiniones.
- Actividades de gamificación. A lo largo del curso se desarrollarán diversas actividades cuyo objetivo es adaptar las características propias de los juegos al aprendizaje. Esto es la llamada gamificación (Ayén, 2017). Algunas de las actividades más destacables se encuentran, sobre todo, en la segunda parte de la asignatura, donde se trabajarán los contenidos históricos de la asignatura. Entre estas actividades se puede destacar la fundación de una ciudad griega, el trabajo en torno

a un yacimiento ficticio o una competición entre colonos cartagineses e indígenas íberos (que se desarrollará en el tercer apartado del trabajo). Con estas actividades buscamos principalmente la motivación del alumno y el fomentar el trabajo en equipo, pues todas estas actividades tendrán un especial enfoque en la cooperación con otros compañeros de tu mismo equipo. También contarán con un profundo enfoque en la empatía histórica (Pizarro y Cruz, 2014), poniendo a los alumnos en diversas situaciones del pasado en las que tendrán que participar. Un elemento extra que se ha introducido a estas actividades gamificadoras es la repetición en tres actividades (El *tutifruti* de los climogramas, el trabajo de campo de los historiadores y la actividad de los pueblos prerromanos y colonizadores) de los grupos con el fin de establecer un sistema de puntos que clasifique en las dos primeras actividades a los grupos para posteriormente usarse ese orden en la tercera actividad como se explicará en el apartado 3 del trabajo, donde se desarrollarán las actividades de la Unidad didáctica 14.

- Salidas didácticas. Se realizarán diversas salidas didácticas durante el curso con el objetivo de que los alumnos vean *in situ* la aplicación de los contenidos teóricos de la asignatura, haciendo hincapié en relacionar estos conocimientos con el entorno más cercano de los alumnos, provocando así una mayor implicación e interés con los mismos. Algunas de estas salidas que se pueden destacar son: la salida al Pinar de Antequera, la visita al yacimiento de Pintia y la salida a la villa romana de Almenara-Puras (que se desarrollará en el tercer apartado del trabajo).
- Actividades de proyectos de investigación. Por último, se trabajarán también con diversas actividades que constan de la realización de proyectos significativos. Los alumnos deberán cooperar e investigar para la realización de un producto final. En algunos casos, estos proyectos vienen relacionados también con la gamificación, como sería el caso de la actividad del trabajo de la Historia que se ha señalado antes. Otros ejemplos de proyectos serían la creación y publicitación de una ruta turística por Egipto o la recreación del efecto de la capa de Ozono mediante un experimento. El objetivo final de estas actividades sería el generar las habilidades necesarias en el alumno para visualizar un producto final y organizarse con otros para poder llegar a este producto por medio de distintas vías, fomentando la cooperación y el emprendimiento.

Como últimos apuntes en torno a la metodología, me gustaría destacar que, aunque gran parte de las actividades se realizarán en la misma aula con el profesor presencialmente, también se ha desarrollado un modelo de *flipped classroom* (González, 2018), permitiendo así el trabajo autónomo desde sus propias casas con el profesor siempre disponible en caso de dudas.

2.6 Recursos didácticos de desarrollo curricular

A continuación, presentaré en unas tablas la serie de recursos que se utilizarán a lo largo del curso haciendo una distinción entre los materiales y los recursos didácticos, especificando su tipología y señalando en qué Unidad didáctica se va a utilizar. Asimismo, se hará referencia a autores o enlaces si fuese necesario.

Los materiales y recursos didácticos usados en la Unidad didáctica 14 se explicarán en el apartado 3 del trabajo, donde se desarrollará en profundidad la unidad temporal de programación.

Materiales didácticos

Material didáctico	Tipología	Unidad didáctica	Referencia (si es necesaria)
Libro de texto Vicens Vives Geografía e Historia 1º ESO. "Comunidad en Red"	Libro de texto	Todas	Gatell et al., 2022
presentación de diapositivas con imágenes de apoyo al contenido	Audiovisuales	Todas	
5 mapas mudos de los continentes	Cartográfico	2	
Mapa físico de España	Cartográfico	2	
Cuestionario sobre la planta depuradora de Valladolid	Cuestionario	3	
4 climogramas de distintos espacios bioclimáticos	Gráfico	5	
Mapa mudo de la península ibérica	Cartográfico	5	
Tabla de análisis de zonas bioclimáticas	Gráfico	6 y 7	
Descripción de objetos encontrados en supuesta excavación	Literario y Fuente Histórica	9	
Textos históricos incompletos acerca del yacimiento	Literario y Fuente Histórica	9	

Mapa del yacimiento	Cartográfico	9	
Apuntes con pistas de los distintos elementos que los alumnos reciben	Literario	9	
Documentos para el análisis diplomático	Literario y Fuente Histórica	9	
Texto ficticio sobre la vida de una persona	Literario	9	
Ejemplos de talla lítica	Material	10	
3 mapas mudos de Europa	Cartográfico	12, 13 y 15	
2 fichas de análisis artístico	Cuestionario	12 y 13	
Presentación con características e imágenes del Imperio Bizantino	Iconográfico y literario	15	

Recursos didácticos

Recursos materiales	Tipología	Unidad didáctica	Referencia (si es necesaria)
Pantalla digital	Informático	Todas	
Ordenador	Informático	Todas	
13 pelotas de plástico	Material	1	
Imágenes de elementos del relieve	Fotográfico	2	Elegidas por el profesor
Video de YouTube del canal EcologíaVerde acerca de las 8 consecuencias de la escasez de agua en el mundo	Audiovisual	3	Canal EcologiaVerde: https://youtu.be/k0Wthd5Tp7Y
Video de YouTube del canal EcologíaVerde acerca de las consecuencias del deterioro de la capa de ozono.	Audiovisual	4	Canal EcologiaVerde: https://youtu.be/h-vUY1WzJK0
Palanganas, termómetros, vasos y film transparente	Material de experimento	4	
Mapa del tiempo de la AEMET	Cartográfico	4	Extraído de : https://www.aemet.es/es/portada
ágenes de paisajes	Fotográfico	6	Elegidas por el profesor

Video de France 24 español: <i>España se organiza y se resiste a la desertificación</i>	Audiovisual	7	Canal France 24 español: https://youtu.be/zckY25dHxRQ
Noticias en torno al deshielo del ártico, junto a imágenes del cambio de alcance de los hielos a lo largo de los últimos años	Hemerográficas y cartográficas	8	Elegidas por el profesor
documental de Fundación Integra <i>La cultura del 38rgar. La Bastida de Totana</i>	Audiovisual	10	Canal Un Patrimonio de Cine: https://youtu.be/k41dUpGRy1A
Video del canal de El Cubil de Peter sobre el Código de Hammurabbi	Audiovisual	11	Canal de El Cubil de Peter: https://youtu.be/k3RvdiY8s
Video del canal El Diario de Historia <i>Ser mujer en la Antigua Grecia: ¿tú lo aguantarías?</i>	Audiovisual	12	Canal El Diario de Historia: https://youtu.be/T39oIISoBZ8

2.7 Actividades extraescolares y complementarias

A lo largo del curso se realizarán diversas actividades complementarias dado el carácter práctico, integrador y motivador de estas salidas. Esto se debe principalmente a la apuesta competencial que se adopta en esta programación, enfocándose mucho más en los conocimientos prácticos e integrales que considero que estas actividades suponen. En cuanto a actividades extraescolares no he estimado posible la introducción de estas mismas, pues con el modelo de *flipped classroom* de muchas actividades es necesario que los alumnos trabajen bastante fuera de horario escolar, por lo que no se han desarrollado. En cuanto a las actividades complementarias (que se realizan en horario escolar) podemos resaltar las siguientes:

- La primera salida se realizará durante la tercera Unidad didáctica y se usará el propio horario escolar de un jueves. Durante la visita los alumnos visitarán la planta depuradora de agua de Valladolid, donde les explicarán todo el proceso de depuración de agua. Los guías en esta visita serán los propios trabajadores de la planta, que mostrarán los distintos pasos que siguen para depurar agua. Para que los alumnos mantengan la atención en la visita, hablaremos con anterioridad con los trabajadores para saber en líneas generales el contenido de la visita y se diseñará un cuestionario que los alumnos deberán responder a lo largo de la salida.
- La segunda actividad complementaria sería la salida didáctica al Pinar de Antequera, donde se mostrará a los alumnos la importancia de la preservación de espacios verdes

en las ciudades y las dificultades de esto. La visita se realizará en horario de clase de viernes durante la sexta situación de aprendizaje. Los alumnos deberán realizar un breve informe en el que relacionen el contenido explicado en clase con lo discutido en la salida.

- La tercera actividad sería la salida didáctica a la planta de reciclaje de Valladolid. Esta se realizará un miércoles en horario escolar durante el desarrollo de la octava situación de aprendizaje. Siguiendo una dinámica similar a la primera salida, se buscará que los alumnos vean de primera mano el proceso de reciclaje de desechos, principalmente papel y materia orgánica. Asimismo, serán los trabajadores también los que dirigen la visita. Los alumnos deberán de contestar a un cuestionario que se diseñó del mismo modo que el de la primera actividad.
- La cuarta salida sería la visita guiada a las excavaciones en Padilla de Duero, donde los alumnos podrán ver el Centro de Estudios Vacceos Federico Wattenberg, donde se les mostrarán los principales elementos recuperados del yacimiento. Finalmente, los alumnos visitarán el yacimiento de Pintia, donde se les explicará el proceso de excavación del yacimiento además de las características de este. Esta salida se realizará durante toda la mañana de un jueves durante el desarrollo de la novena situación de aprendizaje. Los alumnos deberán realizar un breve informe en el que plasmen los procesos de trabajo arqueológico
- Por último, se realizará una visita a la villa romana de Almenara-Puras. Esta actividad se extendería por la mañana y tarde de un lunes durante el desarrollo de la decimocuarta situación de aprendizaje. Los alumnos visitarán el yacimiento y se les explicará el modo de vida de las gentes que allí vivían en la época tardoimperial. Tras esto, podrán hacer una visita libre a la recreación de la villa romana y se realizarán varias actividades en los alrededores, como la acotación de unidades estratigráficas y el uso del nivel. Finalmente, a la hora de comer, los alumnos presentarán los platos de comida romana que tenían que elaborar y se procederá a comer entre todos de ellos. Después de esto, se volverá al instituto donde los alumnos ya podrán dirigirse a sus casas.

2.8 Medidas de atención educativa

A la hora de desarrollar las distintas medidas de atención educativa el objetivo será trabajar estrechamente con el departamento de orientación para la implementación de estas. La aplicación de las medidas no se relacionará sólo con el caso de los alumnos con dificultades de aprendizaje, sino que también se pretende ayudar a los alumnos de alto coeficiente intelectual o muy adelantados.

Entre las medidas que se van a desarrollar, la primera y más importante se encuentra en la propia idea metodológica de la programación. El enfoque competencial y práctico que se va a implementar supone un intento por mejorar la atención y la motivación de estos alumnos, facilitando su adquisición de conocimientos. También será importante el uso de metodología flexible con diversas actividades que permitan evaluar desde distintos ángulos el trabajo del alumno, siendo muy importante, por tanto, la variedad dentro de la naturaleza de las actividades (Liceras, 2000). Entrando en un tratamiento más específico de las dificultades de aprendizaje, aplicaremos algunas de las medidas que explicaré a continuación.

En primer lugar, los expertos defienden la necesidad de crear agrupamientos mixtos las actividades, sin separar a los alumnos por niveles (Liceras, 2000). De esta forma, el profesor será quien elija los grupos, creando grupos variados y que se repitan en ciertas actividades. También se buscará la creación de una serie de hábitos y herramientas de estudio, insertadas en las propias actividades, para que los alumnos con DA puedan usar estas mismas y adquirir habilidades que les ayuden, no sólo en la presente materia, sino en todas en las que presenten dificultades.

A mayores de lo anteriormente explicado, la parte más importante de la adaptación curricular debe estar presente desde la concepción del currículo, por lo que, en línea con lo expresado por expertos en el tratamiento de las dificultades de aprendizaje (Liceras, 2000) se ha decidido tratar desde el currículum de la siguiente manera. En primer lugar, los alumnos con DA deberán de evaluarse de manera mucho más flexible en la consecución de ciertos objetivos de aprendizaje, especialmente en aquellos que requieran gran esfuerzo en el procesamiento o un conocimiento profundo del mismo. De este modo, actividades con fuerte carácter de debate abierto no tendrán tanto impacto a la hora de la consecución de objetivos del alumno con DA. A su vez, los alumnos con altas capacidades también tendrán sus objetivos ajustados, con los más básicos y superfluos no formando parte de su evaluación de objetivos.

En cuanto al contenido del currículo, se debe hacer una diferenciación de los tipos de contenidos en los clásicos conceptuales, procedimentales y actitudes y valores. En cuanto a los conceptuales, su propia naturaleza hace que deban ser aprendidos como tal, por lo que la adaptación no se debe aplicar al contenido, sino a la forma de aprenderlo. Tradicionalmente se ha usado el método de la repetición para el aprendizaje, pero ya se ha visto que conocer no es lo mismo que comprender, y para los alumnos con DA el centrarse más en comprender los conceptos que en memorizarlos puede ayudar con sus dificultades, aunque a la vez puede ser más exigente. Sin embargo, a la hora de la retención del contenido, la comprensión del concepto es mucho más útil que la memorización. En cuanto a contenidos procedimentales, los contenidos con los que se trabajará de esta naturaleza serán las herramientas para el estudio, permitiendo a los alumnos con DA incorporar estos contenidos. Trabajar y consolidar procedimientos será, por tanto, uno de los objetivos de adaptación del currículo. Por último, a parte del trabajo en los dos primeros tipos de contenido, también habrá que centrarse en contenidos generales y poco específicos, aunque explicados en detalle. Esto se traduce en el currículo en el uso de casos específicos y detallados para la explicación de conceptos generales, que serán los que realmente sean importantes a la hora de evaluar la consecución de los objetivos.

Habiendo introducido con anterioridad la adaptación en la metodología y actividades, el siguiente punto del currículo con el que hay que trabajar sería el de los recursos. El uso de recursos novedosos y manejables permite al alumno con DA una mayor motivación y, por consiguiente, mayor atención e implicación. Esto se materializa en el uso de diversos recursos distintos durante toda la programación y el fuerte componente en el uso creativo de estos por parte del alumno. Por último, en lo relacionado con la evaluación en el currículo, se llevará a cabo una serie de medidas. En primer lugar, el uso de una evaluación ideográfica, por la cual los alumnos con DA se evaluarán independientemente y con objetivos personalizados en función de sus dificultades. Por ejemplo, en el caso de la evaluación de un trabajo de investigación, se evaluará en mayor medida el intento de investigación y la introducción de conceptos clave que el desarrollo y redacción. De esta forma, los alumnos con DA serán evaluadas por su propia progresión y no en comparación con el resto de los alumnos. Del mismo modo, los alumnos con altas capacidades se exigirán en mayor medida, y se valorará más su capacidad de argumentación y desarrollo de ideas, haciéndole ir más allá de los puros contenidos. Otro punto importante será el adaptar la evaluación de los exámenes. Para ello, se

reducirá su peso en la evaluación final, además de adaptar los requerimientos para evaluar a los alumnos con DA. Llegado el caso, incluso se buscará realizar un examen individualizado y adaptado para los alumnos con DA graves. También se evaluará en los exámenes con mayor peso a los contenidos con los que el alumno ha trabajado más estrechamente en actividades, disminuyendo el peso de aquellos únicamente explicados por el profesor en clase.

Para finalizar, otra de las adaptaciones que se deberán realizar serán en torno a los alumnos con altas capacidades. Se trabajará con el departamento de orientación para crear un cuaderno de actividades extra en las que tendrá que trabajar el alumno o alumna y que busquen un desarrollo cognitivo y un reto mayor para el alumno y que se centren en la argumentación, la conexión de ideas y conceptos distintos y la transversalidad del conocimiento.

2.9 Medidas que promueven el hábito de la lectura

Para fomentar la lectura en el aula, se trabajará en conjunto con el departamento de Lengua y Literatura y se elegirán tres libros de entre los que se presentan continuación para que sean leídos y objetos de resumen y análisis por los alumnos. Este comentario se deberá entregar antes de la finalización de cada trimestre. Los libros entre los que se elegirá serán los siguientes:

Roger Ax: La divertida Historia de la Humanidad, de Carlos García Retuerta, que sigue las aventuras de un alienígena que estudia a la humanidad y vive gran parte del desarrollo histórico de esta, desde la Prehistoria hasta la edad Contemporánea

De victoria para Alejandro, de Maria Isabel Molina, donde una joven romana hija de un senador en la época imperial, viaja con su familia hebrea a Jerusalén, donde se viven los momentos de expansión del cristianismo y su persecución desde la lente de su amigo Alejandro, un esclavo convertido al cristianismo.

Zigurat, de Ricardo Gómez, una historia que permite a los alumnos tomar decisiones que afectarán a la narración del libro que nos sitúa en la Babilonia de Hammurabi en la piel de un príncipe de la ciudad. En este libro se les explicará muchas de las costumbres y características de la cultura babilónica, además de fomentar su empatía histórica al ser ellos parte de la narración.

Asterix en Hispania, de René Goscinny y Albert Uderzo, un tebeo que nos sitúa a los personajes clásicos del cómic europeo en un viaje por la antigua Hispania, donde a la par que vencer a los romanos se nos mostrarán pinceladas de los habitantes de Hispania.

Pequeña Historia de España, de Manuel Fernández Álvarez, que nos muestra un viaje por la historia de la Península ibérica hasta la transición. Dado el carácter amplio y extenso del libro, lo ideal sería trabajar sólo los capítulos hasta el medievo, permitiendo que sea una lectura que se desarrolle en otros cursos.

2.10 Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje

Para evaluar a los alumnos durante el desarrollo de la Programación didáctica nos centraremos en la evaluación de adquisición de competencias. Estas competencias serán las que estructuren las actividades que se evaluarán no sólo desde el prisma de la aplicación de competencias en el ámbito escolar, sino que se busca la interiorización y traslación a otros ámbitos de estas competencias aplicándolas de manera práctica a su vida. Por tanto, para evaluar esta adquisición de competencias se evaluará en torno a los saberes básicos y las competencias específicas. A mayores, en ciertas actividades será necesario la autoevaluación de los alumnos para que sean partícipes de su propia valoración y desarrollen su espíritu crítico.

Para valorar las actividades y el grado de consecución de competencias se utilizará una serie de rúbricas que se presentarán también a los alumnos previamente con el objetivo de que tengan en mente lo que se busca que desarrollen. Un ejemplo de estas rúbricas podría ser la siguiente:

Actividad: Visualización del documental de Fundación Integra 'La cultura del Argar. La Bastida de Totana', breve resumen del documental y comparación con los grupos humanos de cazadores-recolectores que se han estudiado en la unidad.

1. Destaca la aparición de las jerarquías sociales			
1.Deficiente	2.Mejorable	3.Satisfactorio	4.Excelente
No menciona la aparición de las jerarquías sociales.	Sólo menciona la aparición de jerarquías sociales.	Menciona las jerarquías sociales y describe qué tipo de jerarquía social nace en esta época o por qué se defiende la existencia de esta.	Menciona las jerarquías sociales y describe qué tipo de jerarquía social nace en esta época y por qué se defiende la existencia de esta.

			además de relacionarla con los grupos de cazadores-recolectores.
--	--	--	--

A todos estos indicadores de logro se les asignará un peso dentro de la evaluación de cada unidad temporal de programación, en función de los criterios de evaluación con los cuales se relacionen. A mayores, cada criterio de evaluación tendrá un peso distinto, dado que no todos se trabajarán del mismo modo. Así pues, los criterios de evaluación de competencias específicas cuyos indicadores de logro tendrán gran presencia en la programación tendrán un peso mayor. Por tanto, puedo destacar algunas competencias específicas cuyos criterios de evaluación se aplican a un número significativo de actividades:

- Competencia específica 1: Dado que se presentan diversas actividades que consisten en la creación de herramientas a través de distintos formatos (Criterio de evaluación 1.1) además de la presencia de debates en torno a elementos del pasado (Criterio 1.2), esta será una de las competencias que mayor peso tendrá en la evaluación.
- Competencia específica 3: La naturaleza de las actividades en cuanto a la transmisión e interiorización de conocimientos históricos (Criterio de evaluación 3.1) y la importancia de actividades que incluyan representación de elementos e información geográfica (Criterio de evaluación 3.3) supondrán un peso importante en la evaluación.

Debido al carácter dual de la asignatura al tratarse contenidos históricos y geográficos, también es necesario destacar que hay ciertas competencias que tendrán un mayor peso en las Unidades Didácticas que correspondan a uno y otro ámbito. Por ejemplo:

- Competencia específica 4: Debido a que el tratamiento del paisaje (Criterio de evaluación 4.1) tendrá su peso mayor en las UD correspondientes con el área de geografía
- Competencia específica 5 y 7: Por el contrario, estas dos competencias tendrán un mayor peso en las UD correspondientes a Historia, pues se pondrá énfasis en el trabajo de la Historia social y política del pasado (Criterios de evaluación 5.1 y 5.2) y se desarrollarán contenidos de carácter patrimoniales y culturales que busquen el conocimiento del arte y la cultura y su preservación (Criterios de evaluación 7.1 y 7.2).

Así pues y en modo de resumen, se puede decir que cada Unidad didáctica contribuirá con su propio peso a la evaluación trimestral. Estas UD tendrán una evaluación continua con los indicadores de logro de cada actividad, que se relacionarán con sus criterios de evaluación y competencias trabajadas. El objetivo es que, con la heterogeneidad de contenidos y actividades, todas las competencias específicas y, por tanto, todas las competencias generales tengan un peso para la evaluación, aunque sea dispar en función de la UD. Otros medios de evaluación continua serán, por ejemplo, el cuaderno del alumno en el caso de los alumnos con DA, pues aquí se materializarán las actividades extras y adaptadas que deberán realizar y que tendrán su propio peso en la evaluación, sustituyendo a ciertos indicadores de logro que necesitan un mayor procesamiento del contenido.

Por último, se realizará una evaluación final cada dos UD, a excepción de la UD 9. Esta evaluación final constará de una prueba escrita que recogerá contenidos e indicadores de logro trabajados a lo largo de las dos UD anteriores y buscará que los alumnos plasmen estos conocimientos a través de distintas actividades como comentarios de imagen o texto, preguntas cortas, preguntas de reflexión, etc.

Del mismo modo, existirán diversos instrumentos con los cuales se podrá llevar un registro de la evaluación tanto continua como final. Los instrumentos que se usarán durante la programación didáctica para seguir la evaluación de los alumnos serán múltiples, con el objetivo de abordar la evaluación desde distintos ángulos y permitiendo a los alumnos resaltar sus fortalezas en las distintas actividades llevadas a cabo a lo largo del curso. Estos instrumentos de evaluación son los siguientes:

- **Portfolio de actividades:** Gracias a las distintas actividades que los alumnos realicen se verá su participación en estas y el grado de consecución de los indicadores de logro establecidos en las mismas, siendo obligatorio para superar la asignatura el haber realizado estas actividades sin las cuales no se pueden considerar alcanzados los objetivos. Por tanto, las actividades no harán media en la evaluación del alumno si no se han entregado todas.
- **Cuaderno del alumno:** En el caso de alumnos con DA o altas capacidades, el cuaderno será especialmente relevante dado el trabajo extra que desde orientación se les hará plasmar en este.

- **Fichas de observación:** Estas fichas serán utilizadas por el profesor a la hora de evaluar las presentaciones de los proyectos. En estas fichas se prestará atención a los indicadores de logro relacionados con la capacidad expositiva, de síntesis y de razonamientos de los alumnos, además de su aportación al trabajo de grupo, iniciativa y colaboración. Paralelamente, también se llevará a cabo el seguimiento del comportamiento de los alumnos a través de una ficha de observación.
- **Fichas técnicas de análisis artístico:** En estas fichas los alumnos analizarán las obras artísticas elegidas y deberán de entregarse al profesor. Las actividades de análisis artístico serán evaluadas a través de este instrumento
- **Pruebas escritas:** Una vez finalizadas las unidades didácticas 2, 4, 6, 8, 11, 13 y 15 se realizarán pruebas escritas en las cuales los alumnos deberán utilizar los contenidos trabajados en las dos situaciones de aprendizaje anteriores. Las pruebas escritas contarán con varias preguntas cortas, un comentario de texto/imagen, Un mapa, eje cronológico o tabla que deberán cumplimentar y una pregunta a desarrollar de carácter algo más reflexivo que busca que el alumno argumente e interrelacione contenidos y conceptos.

Con todo lo anterior, Cada evaluación tendrá una distribución del peso de los elementos de evaluación distintos, pero se reducirá su valor final a un valor numérico entre 0-10, el cual se expresará en las notas de evaluación de la siguiente manera:

0-5: No cumple con los objetivos

5-6,5: Cumple los objetivos de manera suficiente

6,5-8: Cumple los objetivos de la evaluación notablemente

8-9: Supera las expectativas de evaluación

9-10: Destaca especialmente en la consecución de los objetivos

Con estas tres notas se hará una media final de la asignatura que se registrará por los mismos rangos que la evaluación trimestral.

En caso de que un alumno no lograra superar una evaluación, tendrá derecho a una prueba escrita de recuperación. La nota de esta prueba de recuperación pasará a ser la correspondiente con la evaluación/es final/es que no ha logrado superar en esa evaluación. Del mismo modo, si no consiguiera aprobar la asignatura a final de curso, tendría derecho a una última prueba escrita

que representaría el 70%, sin obligatoriedad de aprobado, de la nota, mientras que deberá realizar un pequeño proyecto de investigación en torno a un tema elegido en conjunto con el profesor, que sumará el 30% restante de la nota.

2.11 Procedimiento de evaluación de la programación didáctica

Cómo último punto de la programación didáctica y antes de pasar a desarrollar la situación de aprendizaje 14, es necesario especificar de qué modo se va a evaluar la propia programación. De este modo, aludiendo al Real Decreto 217/2022. Art 15.8. “El profesorado evaluará tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente a fin de conseguir la mejora de estos”. De igual manera, este requerimiento se refleja en la LOMLOE y en las leyes autonómicas de la comunidad.

Con el fin de satisfacer los requerimientos legales y en pos de la búsqueda de una formación continua dentro de la docencia, se ha visto necesaria la creación de una rúbrica de evaluación de la programación didáctica y la actuación del docente. Para esto se especificará y desarrollará aún más los indicadores de logro que desde la legislación se recomiendan, con el objetivo de mejorar la docencia y conseguir un aprendizaje más significativo en nuestros alumnos.

La rúbrica tendrá en cuenta indicadores de logro relacionados con: Los resultados de la evaluación de los alumnos, la adecuación de los materiales y recursos didácticos, la distribución de los espacios y los tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y contribución de los métodos a la mejora del clima de aula y del centro de estudios. A mayores se evaluará también los resultados de las medidas de atención educativa.

Indicador de logro	1.Deficiente	2.Mejorable	3.Satisfactorio	4.Excelente
Resultados de la evaluación del curso	Más del 80% de los alumnos no ha conseguido superar la evaluación. No se han transmitido los conocimientos a los alumnos	Más de la mitad de los alumnos no han superado la evaluación. Los conocimientos no se han transmitido a la mitad de la clase	Un tercio de los alumnos no han superado la evaluación. La mayoría de los alumnos han conseguido interiorizar los contenidos	El 10% de los alumnos no ha superado la evaluación. La programación ha sabido trasladar los conocimientos a la gran mayoría de la clase y se ha

				ajustado a las necesidades del aula
Adecuación de los materiales y recursos didácticos	Los materiales y recursos no han sido útiles para el desarrollo de las actividades y no han resultado atractivas y motivadoras para el alumnado.	Los materiales y recursos sólo han tenido una utilidad muy limitada para el desarrollo de las clases.	Es necesaria alguna revisión, pero por lo general los recursos y los materiales han sido útiles a la hora de implementar actividades y clases teóricas.	Todos los materiales han sido útiles y apreciados por los alumnos como beneficiosos, siendo parte fundamental de las clases.
Distribución de espacios y tiempos a los métodos pedagógicos usados	La programación no se ha ajustado a los tiempos y espacios de los que se disponían.	La programación ha debido reajustarse en ciertas ocasiones para ajustarse a los tiempos y espacios disponibles.	Las adaptaciones al tiempo y espacio han sido mínimas, pues la programación se ha ajustado lo suficiente a estos parámetros.	La programación se ha ajustado perfectamente al tiempo y espacio disponible, no siendo necesaria ninguna adaptación.
Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima del aula y del centro	Los métodos didácticos y pedagógicos de la programación no han funcionado. El clima de aula no sólo no ha mejorado, sino que se ha creado conflictividad entre los alumnos y con los profesores	Los métodos didácticos y pedagógicos de la programación han tenido un éxito limitado. Si bien no se han creado conflictos graves, la participación en el aula es mínima y existen dificultades a la hora de colaborar en las actividades en grupo.	Los métodos didácticos y pedagógicos de la programación ha funcionado de manera general, aunque existen casos puntuales. Se participa de la vida del centro y se trabaja en grupos correctamente, aunque no existe una implicación real en estos proyectos. Los alumnos respetan la autoridad del profesor.	Los métodos didácticos y pedagógicos de la programación han funcionado a la perfección. Los alumnos toman parte en la vida del centro y en los trabajos grupales de forma proactiva y toman la iniciativa a la hora de mantener el buen clima de aula siendo mediadores de conflictos y trabajando en proyectos comunes con plena colaboración.

<p>Medidas de atención educativa</p>	<p>Las medidas de atención educativa han sido un fracaso y sus resultados han sido insuficientes. Los alumnos con DA no han conseguido mejorar sus resultados he incluso se han generado nuevos alumnos con DA. Los alumnos avanzados han perdido el interés en la asignatura</p>	<p>Las medidas de atención educativa han tenido un éxito limitado. La mayoría de los alumnos con DA no han podido superar la evaluación</p>	<p>Las medidas de atención educativa han tenido un éxito moderado. La mayoría de los alumnos con DA han conseguido pasar la evaluación.</p>	<p>Las medidas de atención educativa han sido todo un éxito. Los alumnos con DA han conseguido pasar la evaluación sin demasiados problemas y han adquirido las herramientas necesarias para superar sus DA.</p>
---	---	---	---	--

III. DESARROLLO DE UNIDAD TEMPORAL DE PROGRAMACIÓN

En este apartado especificaré el desarrollo de una unidad temporal de programación, aludiendo a su fundamentación curricular, su desarrollo en sesiones y su evaluación

3.1 Presentación

La Unidad temporal de programación o Unidad didáctica 14 tratará de acercar a los alumnos a la Historia Antigua más cercana a ellos. De esta forma, los contenidos se relacionarán con la Antigüedad en la Península ibérica. Se seguirá un orden cronológico desde la protohistoria de la península (los pueblos prerromanos) hasta la consolidación y desarrollo de la Hispania romana. Paralelamente a la clase magistral, que tendrá una distribución temporal menor dado el carácter más práctico de esta UD, (pero no será ignorada dada la presencia de una prueba escrita como evaluación final) se desarrollarán una serie de actividades relacionadas con los contenidos antes mencionados de un eminente carácter práctico, con gran importancia del desarrollo de la empatía histórica en los alumnos.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Título: <i>Hispania Antiqua</i> . El nacimiento de la historia peninsular	
Contextualización: Durante la situación de aprendizaje, los alumnos trabajarán en torno a los primeros momentos de la Historia en la península ibérica, desde los pueblos prerromanos a la caída del Imperio romano. A lo largo del desarrollo de la situación de aprendizaje, los alumnos realizarán varios proyectos, como la elaboración de una comida típica romana, una competición entre distintos asentamientos en la época de las colonizaciones o la recreación de un pequeño <i>role-play</i> o historia corta en el que representen el proceso de Romanización. El proyecto final de la situación de aprendizaje propone la investigación de ciertas ciudades de la península ibérica en las cuales están presentes restos de la Historia Antigua.	
Trimestre: 3º	Sesiones: 9 sesiones

3.2 Fundamentación Curricular

A continuación, se presentará una tabla con los distintos contenidos que se trabajarán en la Unidad didáctica, especificará su ubicación y justificación curricular y las actividades con las cuales se trabajarán a lo largo de esta.

Hispania Antigua. El nacimiento de la historia peninsular

Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación y descriptores	Indicadores de logro	Actividades
La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León. Pueblos prerromanos	C.E. 3	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Muestra haber investigado el contenido -Describe someramente los yacimientos y su situación actual	Actividad 1: Búsqueda de principales yacimientos en CYL
	C.E. 7	C.E. 7.2 (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3)	-Reconoce su importancia como patrimonio material. -Investiga bajo el cuidado de qué institución/organización se encuentra	
<i>La llegada de los colonizadores. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización</i>	C.E. 3	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Investiga los conocimientos necesarios para el uso de las mecánicas de la actividad. -Interioriza el conocimiento sobre los elementos investigados.	Actividad 2: Construcción y mejora de asentamientos prerromanos y colonizadores
	C.E. 6	C.E. 6.1 (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)	-Señala la multiculturalidad que representaba el levante durante los siglos VII-IV a.C. -Interioriza parte de las instituciones y características culturales de las civilizaciones que se ponen en contacto.	
<i>Las ciudades y asentamientos prerromanos y romanos en la península</i>	C.E. 3 C.E. 7	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Investiga de manera adecuada, citando sus fuentes. -Demuestra conocimiento sobre el asentamiento investigado.	Actividad 3: Proyecto de investigación en grupo de ciudades antiguas

		C.E. 7.1 (CC1, CC2, CC3).	-Relaciona la ciudad de la antigüedad con la actual, haciendo alusión a su localización, nombre, y restos actuales.	
El proceso de romanización.	C.E. 3 C.E. 5 C.E. 7	C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Representa las características del proceso de romanización	Actividad 4: Role-play o relato corto de los alumnos
		C.E. 3.2 (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1)	-Pone de manifiesto el cambio que supone la llegada de la cultura romana	
		C.E. 5.1 (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)	-Destaca la importancia de la romanización como mecanismo de cohesión -Da algunas de las razones del origen de este proceso	
		C.E. 7.1 (CC1, CC2, CC3)	-Señala las herencias que nos han llegado de este proceso de romanización	
<i>La vida en la Hispania romana. Las villas romanas. Gastronomía romana.</i>	C.E. 1 C.E. 3 C.E. 6	C.E. 1.1 (CD1, CD2, CC1)	-Representa correctamente las distintas partes de una villa romana.	Actividad 5: Salida didáctica a Almenara-Puras y comida romana típica. Informe y diseño de villa romana con sus distintas partes diferenciadas
		C.E. 3.1 (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	-Señala la función diferenciada de las distintas partes de una villa romana -Interioriza los detalles de la elaboración gastronomía romana	
		C.E. 6.2 (CCL5, CC2)	-Resalta las diferencias de género en la vida común en la villa -Resalta las diferencias de estatus social en la vida común en la villa	

Contenidos de carácter transversal: Se trabajarán algunos contenidos de carácter transversal, como la cooperación y colaboración (a través de los trabajos en grupo), el espíritu emprendedor, la creatividad, las habilidades culinarias (gracias a la actividad de la gastronomía romana), la exposición oral, la capacidad de debate /debido a la necesidad de consenso del grupo en ciertas actividades) y la competencia digital

Atención a las diferencias individuales: Los agrupamientos serán elegidos por el profesor para que los grupos puedan suplir las DA de los alumnos. Se evaluará de manera sensiblemente distinta los indicadores de logro de los alumnos con DA. En caso de que fuera necesario, los alumnos con DA recibirán materiales de apoyo como enlaces a fuentes de información o ejemplos de actividades realizadas anteriormente. Se aplicarán los mismos principios a la evaluación que los que se han aplicado en las evaluaciones generales, variando el peso de los objetivos a alcanzar en función de las necesidades individuales

3.3 Desarrollo de las sesiones

Sesión 1 miércoles 17 de mayo	
Búsqueda de principales yacimientos en CYL	25 minutos y <i>flipped classroom</i>
<p>Una vez realizada una clase de introducción a los distintos pueblos prerromanos que habitaban la península y nuestra comunidad autónoma en la antigüedad, los alumnos recibirán, cada uno, un yacimiento/asentamiento de la comunidad que estuviera habitado en este momento. Entre los ejemplos con los que podrán trabajar se encuentran: Pintia, Numancia, Intercatia, Monte Bernorio, Castro de las Cogotas, Yecla la Vieja, Tiermes, Uxama o el Berrueco. Los alumnos buscarán información de estos asentamientos, incluyendo imágenes y planos si se pudiera. También será importante que señalen sobre que institución recae su manejo y conservación actual, con el objetivo de que pongan de manifiesto cual es el estado del patrimonio y su conservación en la comunidad. Elaborarán un pequeño informe de no más de dos cara que enviarán al profesor a través de la intranet a lo largo de la semana en el cual especifiquen la información antes mencionada.</p>	

Sesión 2 jueves 18 de mayo	
Reparto de trabajos y grupos. Visualización de <i>01-EL LEGADO VACCEO</i>	30 minutos
<p>En esta sesión se proporcionará a los alumnos el asentamiento sobre el cual deben realizar la actividad de “Proyecto de investigación en grupo de ciudades antiguas” y se especificarán los agrupamientos para la actividad de “<i>Role-play</i> o relato corto de los alumnos”. Posteriormente se terminará la explicación de los pueblos prerromanos de la península, cerrando con la visualización del video de <i>01. EL LEGADO VACCEO</i> del Canal UVa_Online. Con este video se pretende también relacionar al pueblo Vacceo, que habitaba la región en la antigüedad, con las costumbres contemporáneas en la zona. Por ejemplo, el profesor relacionará la producción cerealista o la importancia de la industria de paños en la época vaccea con la repetición de estos mismos elementos socioeconómicos en las épocas posteriores.</p>	

Sesión 3 lunes 22 de mayo	
Reparto de grupos para las sesiones siguientes	30 minutos
<p>En esta sesión se explicarán los contenidos relacionados con las colonizaciones fenicias, griegas y cartaginesas. Se visualizará como apoyo del contenido el video de <i>La llegada de los fenicios, griegos y cartagineses a la Península Ibérica</i> del canal HISTORIAYESO Juanma Sánchez. Tras esto, los alumnos se agruparán igual que en actividades de anteriores situaciones de aprendizaje (El <i>tutifruti</i> de los climogramas, el trabajo de campo de los historiadores) y se hará un recuento de puntos que se sacaron de estas actividades. Los alumnos elegirán en este orden si representarán en la siguiente actividad a uno de los 5 asentamientos que se fundarán (uno fenicio/cartaginés, otro griego y tres prerromanos, uno monárquico, otro republicano y otro gerontocrático (Silgo, 2010)). Después se dividirán los distintos puestos (Rey/<i>strategos</i>/emisario, sabio/filósofo y miembros del consejo). En este momento se hará una breve introducción a las mecánicas de la actividad de la siguiente sesión y el funcionamiento general de los distintos grupos.</p>	

Sesión 4 miércoles 24 de mayo	
Construcción y mejora de asentamientos prerromanos y colonizadores (1)	Toda la sesión
<p>Se dispondrá un tablero hexagonal al estilo del juego de mesa <i>Catán</i> (ver anexos). En este tablero, cada casilla tendrá un recurso, que podrá ser explotado por los asentamientos adyacentes al principio de cada turno. Con estos recursos los grupos podrán comerciar entre sí y construir distintos edificios que les darán puntos de victoria. El objetivo es tener más puntos al final de las dos sesiones. Cada asentamiento de una cultura tendrá una serie de cartas especiales que podrán usar para ganar beneficios y que tendrán relación con la Historia de estos pueblos. Las cartas sólo podrán usarse si el sabio/filósofo del grupo responde a las preguntas que el profesor hará en relación con la carta (ver anexos). La progresión de los turnos será la siguiente; primero se tirará un dado de seis caras y el resultado servirá para determinar las casillas de recursos que producirán ese turno. Tras esto, los miembros del consejo discutirán en privado qué hacer y se lo comunicarán al representante, que realizará sus acciones (intercambiar recursos, construir, usar carta). De esta forma, se procederá con todos los turnos. Paralelamente, al final del turno de todos los grupos, el profesor hará una pregunta sobre el contenido ya explicado en clase, y los sabios/filósofos de cada grupo tendrán 20 segundos para responder, ganando un premio en caso de acertar como serían puntos o recursos extras.</p>	

Ejemplos del estilo de tablero que se usaría (siendo en este caso el del juego de mesa *Catán*) y de tipos de carta que se usarán durante el juego. Para mayor detalle, ver en Anexos



Sesión 5 jueves 25 de mayo

Construcción y mejora de asentamientos prerromanos y colonizadores (2)	Toda la sesión
--	----------------

En esta sesión se continuará con la actividad de la sesión anterior. Se introducirá un cambio y es que los fenicios pasan a ser ahora cartagineses, y tienen acceso a nuevas cartas. Los griegos e íberos pasan a tener también nuevas cartas en relación con el que sería el poder emergente del mediterráneo, Roma. La partida continuará hasta 15 minutos antes del fin de la sesión, cuando se anunciará los ganadores. Los tres íberos tendrán puntos extra si su media de puntos es mayor que las de los otros dos pueblos. Por último, en función de estas posiciones, los alumnos podrán elegir los platos de comida a realizar para la actividad de “Salida didáctica a Almenara-Puras y comida romana típica”.

Sesión 6 lunes 29 de mayo

Role-play o relato corto de los alumnos	40 minutos
---	------------

Los alumnos representarán o leerán sus relatos cortos y se autoevaluarán entre los distintos grupos. Algunas ideas en torno al posible guion del relato puede ser el encuentro entre los nativos prerromanos y los ejércitos romanos, la progresión a lo largo de las generaciones de los antiguos asentamientos prerromanos que se transforman en ciudades, o la historia de algún nativo que viaje por las grandes ciudades hispanorromanas. Los alumnos podrán disponer de todos los elementos que necesiten para la representación, pudiendo hacer uso del ordenador y el proyector. El objetivo es que realicen una representación teatral o un texto que represente la vida de los hispanorromanos y la adquisición de características romanas. Como apoyo a la realización de estos textos, el profesor habrá mandado a los alumnos varios elementos que pueden usar para conocer mejor el proceso de romanización: Vídeo de *Proceso de romanización de la Península Ibérica* del canal unProfesor y un enlace a la página web de HistoryofSpain: <https://historyofspain.es/video/hispania-romana-la-romanizacion/> .

Sesión 7 miércoles 31 de mayo

Diseño de villa romana con sus distintas partes diferenciadas	35 minutos
---	------------

Esta sesión tendrá lugar en la sala de ordenadores del centro. Durante la sesión, se presentará a los alumnos diversos ejemplos de planos de villas romanas en la península, destacando sus distintas partes y su funcionalidad. Posteriormente se les pedirá a los alumnos realizar el diseño de un plan de una villa romana, donde deberán diferenciar las distintas partes que hemos estudiado y señalar su uso. El objetivo de esta actividad será el de ser una introducción para la salida didáctica que se realizará en la siguiente sesión.

Sesión 8 jueves 1 de junio

Salida didáctica a Almenara-Puras y comida romana típica. Informe.	Toda la mañana
--	----------------

Se realizará la salida didáctica a los restos de la villa de Almenara-Puras. Los alumnos visitarán el yacimiento y se les explicará el modo de vida de las gentes que allí vivían en la época tardoimperial. Tras esto, podrán hacer una visita libre a la recreación de la villa romana y se realizarán varias actividades en los alrededores, como la acotación de unidades estratigráficas y el uso del nivel. Finalmente, a la hora de comer, los alumnos presentarán los platos de comida romana que tenían que

elaborar y se procederá a comer entre todos de ellos. Como ya se ha mencionado antes, estos platos de comida serán seleccionados por el profesor y elegidos por los alumnos de entre los ejemplos que nos han llegado hoy gracias a la obra de *DE RE COQUINARIA, Antología de recetas de la Roma Imperial*. Después de esto, se volverá al instituto donde los alumnos ya podrán dirigirse a sus casas. Los alumnos realizarán un breve informe en el que se haga un resumen de los contenidos adquiridos en la visita y con los pasos a seguir para la elaboración de su plato de comida romana.

Aquí introduzco algunas de las recetas que se incluyen en el libro



Pollo frontoniano



Panis Mellitum

Sesión 9 lunes 5 de junio

Proyecto de investigación en grupo de ciudades antiguas	Toda la sesión
En esta última sesión, los alumnos presentarán la actividad el proyecto de investigación de ciudades antiguas. Las presentaciones durarán unos 10 minutos de máximo. En ella se tendrá que especificar el desarrollo temporal de la ciudad, una descripción de los restos que actualmente se conservan de la época, y hacer una relación del origen del nombre de la ciudad, su posicionamiento etc. Algunos ejemplos de ciudades que podrán elegir son los siguientes: Segovia, León, Valencia, Tarragona, Sevilla, Cádiz, Cartagena, Mérida y Salamanca. Tras finalizar las presentaciones, se dará por terminada la Unidad didáctica.	

3.4 Metodología y recursos

Durante esta situación de aprendizaje se ha variado ligeramente la metodología general de la programación. Debido al menor peso que tiene la situación de aprendizaje a la hora de evaluar las pruebas escritas, no se han desarrollado tanto las técnicas de estudio como mapas conceptuales, esquemas, etc. En cambio, se ha preferido centrar la situación de aprendizaje en actividades de carácter práctico y proyectos grupales. También se ha dado mucho peso a la gamificación, ya que se ha hecho un fuerte énfasis en la actividad de “Construcción y mejora de asentamientos prerromanos y colonizadores”, que ocupa dos sesiones enteras y mucha preparación previa por parte del profesor.

En definitiva, todo el cambio metodológico y en estrategias de la situación de aprendizaje tiene también su origen en el deseo de acercar a los alumnos al propio pasado de la península, de su entorno cercano. Para esto, alejarse de tanto conocimiento teórico y centrarse en la práctica será la estrategia que seguir en la situación de aprendizaje.

Los recursos empleados serían los siguientes:

Material didáctico	Tipología	Unidad didáctica	Referencia (si es necesaria)
Video 01. <i>EL LEGADO VACCEO</i>	Audiovisual	14	Canal UVa_Online: https://youtu.be/Kjh5StNrJGg
Video <i>La llegada de los fenicios, griegos y cartagineses a la Península Ibérica</i>	Audiovisual	14	Canal HISTORIAYESO Juanma Sánchez: https://www.youtube.com/watch?v=vIoIus3HIQM
Mapa hexagonal y piezas del juego	Cartográfico	14	Elaborado por el profesor
Cartas con habilidades	Iconográfico	14	Elaborado por el profesor
Vídeo <i>Proceso de romanización de la Península Ibérica</i>	Audiovisual	14	Canal unProfesor: https://youtu.be/KgdV3CwPq_o
Diversas recetas de comida romanas	Literario	14	Marco Gavio Apicio, Barría, J. (trad.) (2006) <i>DE RE COQUINARIA, Antología de recetas de la Roma Imperial</i> , Barcelona, Alba Editorial,

Con el fin de conseguir una actualización docente y fomentar la formación continua del profesorado, he recogido los siguientes ejemplos bibliográficos recientes que permitirán la impartición de los contenidos actualizados a las últimas investigaciones y estudios:

- Salinas de Frías, M. (2021) *Los pueblos prerromanos de la Península Ibérica*, Akal.
- Celestino Pérez, S. y López-Ruiz, C. (2020) *Tarteso y los fenicios de Occidente*. Almuzara ed.
- Dominguez Monedero, A. J. (1996) *Los griegos en la península ibérica*. Madrid, Arco Libros ed.
- Prados Martínez, F. y Sala Sellés, F. (2017) *Coloquios Internacionales sobre Estudios Fenicios y Púnico: El Oriente de Occidente: fenicios y púnicos en el área ibérica*. Universidad d'Alacant.

3.5 Evaluación del alumnado

A continuación, presentaré una tabla con los distintos instrumentos de evaluación del alumnado durante la presente situación de aprendizaje y su peso en la evaluación trimestral.

Proceso de evaluación del alumno				
Instrumento de evaluación 1: Prueba escrita conjunta con la situación de aprendizaje 15				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
Diferencia a los pueblos íberos, celtas y celtíberos	20% de la prueba escrita	Plantilla de examen	Profesor	Final de la situación de aprendizaje 15
Desarrolla en un eje temporal los principales hitos de la conquista romana de Hispania	10% de la prueba escrita			
Instrumento de evaluación 2: Proyecto de investigación en grupo de ciudades antiguas				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
Investiga de manera adecuada, citando sus fuentes.	5%	15% de la parte de Portfolio de actividades de la evaluación trimestral	Ficha de observación y Portfolio de actividades	Durante la exposición del trabajo en la sesión 9 de la situación de aprendizaje
Presentación en formato digital	10%			
Relaciona la ciudad de la antigüedad con la actual, haciendo alusión a su localización y nombre,	20%			
Muestra y describe los restos antiguos presentes en la ciudad	25%			
Desarrolla la historia del asentamiento en la Edad Antigua	30%			
Expresión oral durante la presentación	10%			
Instrumento de evaluación 3: <i>Role-play</i> o relato corto de los alumnos				
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
Representan las características del proceso de romanización.	20%	5% de la parte de Portfolio de actividades de la	Ficha de observación y Portfolio de actividades	Durante la exposición del trabajo en la sesión 7 de la situación de aprendizaje
Ponen de manifiesto el cambio que supone la llegada de la cultura romana	20%			

Destacan la importancia de la romanización como mecanismo de cohesión	20%	evaluación trimestral			
Dan algunas de las razones del origen de este proceso	20%				
Señalan las herencias que nos han llegado de este proceso de romanización	20%				
Instrumento de evaluación 4: Salida didáctica a Almenara-Puras y comida romana típica. Informe y diseño de una Villa romana					
Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento	
	Peso	Herramienta			
Resalta las diferencias de género en la vida común en la villa	10%	10% de la parte de Portfolio de actividades de la evaluación trimestral	Ficha de observación y Portfolio de actividades	Profesor	Durante la sesión 8 y tras la entrega del informe de la salida didáctica
Resalta las diferencias de estatus social en la vida común en la villa	10%				
Marca los pasos a la hora de realizar el plato de comida romana	30%				
Desarrolla cronológicamente la salida didáctica	20%				
Representa as partes diferenciadas de una villa	15%				Durante a sesión 7
Entiende las funciones de las partes diferenciadas de una villa	15%				

IV. CONCLUSIONES

Para finalizar, me gustaría realizar algunos comentarios como conclusión de la propuesta de programación.

La programación que se propone abarca el curso en 15 situaciones de aprendizaje de variable duración, lo que permitirá trabajar todos los contenidos de la asignatura, además de conseguir, también, transmitir y desarrollar diversos contenidos transversales. Es probable que, si se hubieran escogido un número menor de unidades temporales de programación, el trabajo sobre los contenidos hubiera sido más exhaustivo. A pesar de esto, con el fin de desarrollar más ampliamente los contenidos, acoplarse a la división del libro de texto y permitir una distribución más flexible de las situaciones de aprendizaje en el calendario y de sus métodos de evaluación (exámenes o proyectos) se ha decidido esta distribución. Con esto, considero que los contenidos han sido suficientemente trabajados por los alumnos sobradamente y la distribución temporal se ha ajustado perfectamente a lo necesario.

Todo lo anterior, había de trabajarse desde una perspectiva competencial, desarrollando en los alumnos cualidades y habilidades que sobrepasen los límites de la propia asignatura y el mundo educativo, siendo trasladables a su vida. Debido a esto, la programación propuesta se ha planteado con un fuerte enfoque en las actividades prácticas y proyectos, fomentando una metodología activa, pero sin dejar de lado enteramente la metodología tradicional, al considerarla, desde mi punto de vista, como herramienta esencial para transmitir los contenidos y conocimientos de la asignatura, que pueden considerarse de una naturaleza mucho más teórica que otras asignaturas. Esto, sin embargo, no ha impedido que se diseñen gran variedad de actividades prácticas relacionadas con estos contenidos y que, en muchas ocasiones, consiguieran desarrollarse más allá de estos propios contenidos hacia un enfoque transversal.

También quiero comentar sobre la elección de recursos, que ha estado siempre enfocada más a la realización por parte de los alumnos de sus propios recursos, especialmente los que sirvan como apoyo a un apartado más teóricos. Por ello, los recursos aportados por el profesor pueden resultar inferiores en número a lo que cabría esperar de una programación tan enfocada a la actividad práctica. Esto se explica, tanto por lo anteriormente mencionado, como por un deseo de concentrar el uso de materiales y recursos didácticos en ciertas situaciones de aprendizaje en las que la metodología activa está más presente. Estas unidades temporales de programación servirían como un contrapunto a las situaciones de aprendizaje de un carácter más pasivo,

permitiendo a los alumnos evaluarse desde un enfoque distinto y sirviendo como contrapeso en esa evaluación del alumnado a las pruebas escritas, balanceando el peso de uno y otro instrumento de evaluación.

En relación con la evaluación, la variable distribución del peso en la misma de los distintos *ítems* atiende a una clara intención por, como ya se ha mencionado, equilibrar el balance de la evaluación entre las pruebas escritas y las actividades prácticas y proyectos. Con esto en mente, se ha buscado que los alumnos que han tenido malos resultados en las pruebas prácticas puedan compensar estos desde los otros instrumentos de evaluación y viceversa. De esta manera, el aprobado y el índice de éxito de los alumnos no dependen en gran mayoría de un único indicado, sino que se le evaluará desde distintos ángulos.

Por otro lado, puedo hablar sobre las medidas de atención educativa. Era necesario aplicar medidas de intervención y de adaptación curricular para suplir las DA de algunos alumnos, además de prepararse para tratar con las altas capacidades de los alumnos. Las acciones llevadas a cabo, especialmente en el apartado de la metodología y la evaluación creo que conseguirían, en muchos casos, la superación de estas DA pues, a la vez que se les ha enseñado herramientas para mejorar su rendimiento, también se ha diseñado la programación con un fuerte énfasis en buscar su motivación y un aumento de su atención, prefiriendo agrupamientos equitativos y que sirvan para complementar las DA de ciertos alumnos y, además, ofreciendo actividades más prácticas que puedan resultar más motivadoras.

El último punto del diseño que me gustaría comentar sería la elección de la situación de aprendizaje que se iba a desarrollar en profundidad. Creo que por el carácter más cercano de la temática y, hasta cierto punto, de conocimiento general dado que ya se ha desarrollado en Primaria el contenido, un desarrollo más activo y práctico puede resultar más motivador que uno meramente teórico. Además, dada la cercanía ya mencionada, permite a los alumnos reconocer su entorno y entender la Historia de su propio territorio. Todo esto, suponen razones de peso para elegir la unidad temporal de programación de la Antigüedad en la península, además de para desarrollarla de un modo concreto. La evaluación de la situación de aprendizaje también se ha pensado como un elemento particular, al tener un menor peso en las pruebas escritas y desarrollarse más en los proyectos y actividades. Esto hace de la unidad elegida mayoritariamente práctica y menos teórica, aunque parte de la teoría se incluya en la prueba escrita conjunta con la siguiente unidad temporal de programación

Con todo lo anterior claro, creo que puedo decir que la programación cumple con los objetivos que se marcaron para su diseño, teniendo, ante todo, un enfoque competencial, con evidente desarrollo del conocimiento práctico y con recursos escogidos de manera estratégica, una distribución equitativa y balanceada de los instrumentos de evaluación, con atención a las diferencias individuales y una situación de aprendizaje desarrollada con unos objetivos claros y bien justificada.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Legislación

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)

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

Bibliografía

Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ?. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 7-15

Barton, K., C. (2010) Investigación sobre las ideas de los estudiantes acerca de la Historia y alfabetización histórica. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación*, 9, 97-114.

Domínguez Castillo, J. (2015). Pensamiento histórico y evaluación de competencias. Barcelona: Editorial Graó.

González, C. (2018). Desarrollo del modelo *flipped classroom* en Bachillerato. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 90, 15-21.

Liceras Ruiz, Á. (2000). *Tratamiento de las dificultades de aprendizaje en Ciencias Sociales*. Granada: Grupo Editorial Universitario

Miguel-Revilla, D. (2017). El debate político en el aula. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 88, 19-24.

Miralles, P., & Gómez Carrasco, C. J. (2018). *La educación histórica ante el reto de las competencias: métodos, recursos y enfoques de enseñanza*. Barcelona: Octaedro

Pizarro, F. y Cruz, P. (2014). Empatía en clase de Historia: los alumnos serán soldados de la Primera Guerra Mundial. *CLIO. History and teaching*, 40.

VI. ANEXOS

COMERCIO DEL PÚRPURA

[SPELL CARD]

(Sólo se puede jugar si los fenicios tienen un barco)
El pueblo fenicio gana 10 de oro o 10 unidades de cualquier recurso

¿De donde se obtenía el color púrpura y por qué era tan preciado?

CARD MAKER FOR YGO!
DAVID GOMEZ

MONEDA GRIEGA

[SPELL CARD]

(Sólo se puede jugar si has conseguido metales preciosos)
El pueblo griego intercambia 5 de cualquier material por todas las unidades de un material de otro pueblo.

¿Cuál es el origen de la moneda?

CARD MAKER FOR YGO!
DAVID GOMEZ

Estas cartas han sido realizadas con la aplicación de YGOCardMaker para dispositivo móvil. El objetivo de las cartas es usarse durante la Actividad 2 de la UD 14, siendo necesario que los alumnos contesten las preguntas de la parte inferior antes de usar las cartas. Las preguntas tendrán relación con lo desarrollado en las clases.

EL ALFABETO ÍBERO

[SPELL CARD]

(Sólo se puede jugar si los fenicios han jugado su carta de alfabeto)
El pueblo ibero gana +1 a población y +5 y +3 del recurso que quiera.

¿Cuál es el origen del alfabeto ibero? ¿Se ha conseguido descifrar?

CARD MAKER FOR YGO!
DAVID GOMEZ

EL ALFABETO

[SPELL CARD]

El pueblo fenicio gana +1 a población y +5 del recurso que quiera

¿Qué es un alfabeto y cuál es el origen del nuestro?

CARD MAKER FOR YGO!
DAVID GOMEZ



Esta imagen sería un ejemplo de mapa del juego de Catán, en el cual se inspirará la Actividad 2 de la UD 14.