



Universidad de Valladolid

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

Trabajo Final de Máster

Programación didáctica para 1º de ESO. Las Civilizaciones
Fluviales: Mesopotamia, Egipto China e India

Autor: José Antonio López Domínguez

Tutor: José María Martínez Ferreira.

Curso 2022 - 2003

Resumen

En el presente Trabajo Final de Máster titulado ‘Programación didáctica para 1º de ESO. Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’ se plantea una programación anual basada en el aprendizaje basado en proyectos (ABP,) bajo la nueva ley de educación, LOMLOE. Además, se desarrollará la unidad didáctica relacionada con las civilizaciones fluviales a través de metodologías basadas en las TIC y la gamificación. Por último, se le dará un espacio a dos grandes civilizaciones desconocidas dentro de este temario: China e India.

Palabras Clave.

Programación didáctica, Aprendizaje Basado en Proyectos, Civilizaciones fluviales, Mesopotamia, Egipto, China, India, TIC.

Abstract

In the present Master's Final Project titled 'Didactic Programming for 1st of ESO. Fluvial Civilizations: Mesopotamia, Egypt, China, and India' an annual programming based on project-based learning (ABP) is proposed under the new education law, LOMLOE. In addition, the didactic unit related to fluvial civilizations will be developed through methodologies based on ICT and gamification. Finally, a space will be given to two great unknown civilizations within this agenda: China and India.

Keywords

Didactic programming, Project-Based Learning, River civilizations, Mesopotamia, Egypt, China, India, ICT.

Índice.

1.	Introducción.....	p.5
2.	Programación Didáctica	p.5
2.1.	Introducción: conceptualización y características de la materia	p.5
2.2.	Secuencia y temporalización de las unidades.....	p.8
2.2.1.	Primer Trimestre	p.9
2.2.2.	Segundo Trimestre.....	p.9
2.2.3.	Tercer Trimestre	p.10
2.3.	Desarrollo de cada unidad temporal de programación	p.11
2.3.1.	Unidad 1: ‘¿Qué es la Geografía?’	p.13
2.3.2.	Unidad 2: ‘La Tierra’.....	p.17
2.3.3.	Unidad 3: ‘El Paisaje y el Relieve’.....	p.18
2.3.4.	Unidad 4: ‘El Clima y el Agua’.....	p.19
2.3.5.	Unidad 5: ‘El Atlas del Mundo’.....	p.20
2.3.6.	Unidad 6: ‘¿Qué es la Historia?’	p.21
2.3.7.	Unidad 7: ‘La Prehistoria’.....	p.26
2.3.8.	Unidad 8: ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’.....	p.28
2.3.9.	Unidad 9: ‘La Civilización Griega’.....	p.29
2.3.10.	Unidad 10: ‘La Civilización Romana’.....	p.33
2.3.11.	Unidad 11: ‘La Hispania Prerromana y la Romanización’	p.37
3.	Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia	p.41
4.	Metodología didáctica	p.41
5.	Recursos didácticos de desarrollo curricular	p.43
6.	Actividades extraescolares y complementarias	p.44
7.	Medidas a la atención a la diversidad	p.45
8.	Medidas que promueven el hábito a la lectura	p.46
9.	Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje	p.46
10.	Procedimiento de evaluación de la programación didáctica	p.47
11.	Desarrollo de la Unidad Temporal de Programación: ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’	p.49
11.1.	Presentación	p.49

11.2.	Fundamentación Curricular	p.50
11.3.	Desarrollo de las Sesiones	p.60
11.4.	Metodología y Recursos	p.64
11.5.	Evaluación del Alumnado	p.67
12.	Conclusiones	p.74
13.	Bibliografía	p.74
14.	Anexos	p.76
14.1.	Anexo I: ‘Escritura Cuneiforme’	p.76
14.2.	Anexo II: ‘Mundo de Ultratumba’	p.76
14.3.	Anexo III: ‘Una mirada al Lejano Oriente a Través del Arte’	p.79

1. Introducción

En el presente Trabajo Final de máster se desarrollará tanto una programación didáctica anual en torno a la materia de Geografía e Historia para 1º de ESO como una unidad didáctica, la cual da nombre a este trabajo ‘La Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India, por tanto, este trabajo se divide en dos grandes bloques:

El primer bloque será el desarrollo de la programación didáctica, realizando una conceptualización de la misma, desarrollando las características de la materia que se va a impartir, la temporalidad y cómo se van a trabajar las competencias a lo largo de todo el curso. Esta programación va a centrar su metodología en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) junto a otras metodologías, aunque estas carecen de tanto protagonismo. Se propondrán en la mayoría de las unidades didácticas la creación de un producto final, además de dos grandes proyectos que se extienden a lo largo del curso inspirados cada uno en una temática relacionada con los dos grandes conocimientos de la materia: la Geografía y la Historia.

Finalmente se desarrollará la unidad didáctica que tiene dos objetivos principales: la primera dar un espacio a las civilizaciones fluviales de China e India, las cuales suelen ser olvidadas en el temario habitual de 1º de ESO y el segundo objetivo es el buscar una metodología innovadora a través del uso de las TIC y la gamificación tanto en las situaciones de aprendizaje planteadas como en las explicaciones realizadas por el profesor.

2. Programación Didáctica

2.1. Introducción: conceptualización y características de la materia

Como se ha mencionado con anterioridad, la siguiente programación está pensada para 1º de la ESO, concretamente para la materia de Geografía e Historia. En los siguientes apartados se mostrará la secuenciación de los contenidos a lo largo del curso. Más adelante se desarrollará de manera curricular dichas situaciones.

El objetivo de dicha programación es la de cumplir tanto todas las competencias clave, como específicas a través de las distintas actividades y proyectos desarrollados en el punto 2.1.3. ‘Desarrollo de cada unidad temporal de programación’.

La materia de Geografía e Historia como indica 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: *‘contribuye a la percepción y el análisis de una realidad cada vez más diversa y cambiante. La comprensión de su devenir a través del tiempo y el análisis del cambio como fruto de la acción humana implica concebir el aprendizaje del alumnado como una invitación al conocimiento de sí mismo y del mundo que le rodea, a la participación y al compromiso social. También permite interactuar en el entorno y comprender las relaciones que establecemos en la búsqueda del fin de la pobreza, la igualdad de género y la redistribución de las desigualdades’*. Además, desarrolla al alumno/a en todos los objetivos de etapa propuestos, sobre todo la capacidad de vivir en una sociedad plural y democrática, el trabajo en equipo, igualdad, en el uso de fuentes de información, en el correcto uso del lenguaje histórico, valorar el patrimonio histórico, valoración del entorno, respeto mutuo, la toma de decisiones, etc.

En cuanto al contexto en el que se desarrollará esta materia se hará en un contexto rural, en un Instituto de línea uno. Las aulas planteadas tienen alrededor de 20 alumnos. En este contexto la aplicación de los proyectos y actividades planteadas se pueden llevar a cabo de manera más cercana e individual que permita una mayor monitorización del trabajo de alumno/a, permitiendo así una mejor adquisición de las competencias recogidas en el Boletín Oficial.

La contribución que realiza esta unidad de programación tanto en los objetivos de etapa como en las competencias clave queda reflejada en las siguientes dos tablas.

	a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)	o)
Grado de Contribución al logro de los objetivos	**	** *	*	*	**	**	*	** **	*	** **	*	**	**	*	*

En cuanto al grado de contribución del desarrollo competencial, esta programación pone énfasis en la contribuir en las siguientes competencias: la comunicación lingüística, la cual se encarga del uso correcto del vocabulario en distintos aspectos como textos, expresión oral, etc. La competencia STEM sobre todo el apartado centrado en la selección de las fuentes de

información, contraste de datos y razonamiento. La competencia digital, encargada de que el alumno/a comprenda y trabaje en torno al uso de fuentes ya sean tradicionales o digitales. La competencia personal social y aprender a aprender, la cual dota al alumno de estrategias que le sirvan en su día a día para que le permita la adquisición de conocimientos y ayuden a su crecimiento personal. La competencia ciudadana, muy importante en Geografía e Historia ya que ayuda a comprender la realidad social que rodea al alumno/a. Por último, la competencia en conciencia y expresiones culturales que ayuda al alumnado a conocer y observar el arte y la cultura de distintas civilizaciones a lo largo de toda la historia de la humanidad.

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

2.2. Secuencia y temporalización de las unidades

2.2.1. Primer Trimestre

	Primer Trimestre															
Meses	Septiembre			Octubre				Noviembre				Diciembre				
Semanas	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Unidades																
U.1. ¿Qué es la Geografía?’	X	X														
U.2. La Tierra			X	X	X	X										
U.3. El Paisaje y el Relieve							X	X	X							
U.4. El Clima y el Agua											X	X	X			

U.9. La Civilización Griega												X
------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------

2.2.3. Tercer Trimestre

	Tercer Trimestre										
Meses	Abril			Mayo					Junio		
Semanas	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3
Unidades											
U. 9. La Civilización Griega	X	X	X								
U. 10. La Civilización Romana'				X	X	X	X				
U.11. La Hispania Prerromana y la Romanización								X	X	X	X

2.3. Desarrollo de cada unidad temporal de programación

Como se indicó en el punto 2.1. "Introducción: conceptualización y características de la materia", es en este apartado donde se desarrollará de manera más detallada el reparto de los distintos contenidos y competencias relacionados con la materia de Geografía e Historia para 1º de ESO. La programación cuenta con un total de 11 unidades subdivididas en situaciones de aprendizaje. Cabe destacar dos de estas situaciones que coinciden con las unidades 1 y 6, dichas situaciones se extienden a lo largo de los tres trimestres, convirtiéndose en los dos proyectos principales del curso. El objetivo de estos es el alcanzar los objetivos de etapa que busca la materia de Geografía e Historia, indicados en el apartado 2.1.

Ambos son dos proyectos de investigación relacionados con los dos grandes bloques de la materia: la Geografía y la Historia. Ambos serán en grupos y deberán de desarrollarse a lo largo del curso coincidiendo con los contenidos dados en el aula. Estos proyectos serán revisados por el profesor/a una vez al mes, dedicando una sesión completa.

Debido a la limitación espacial de las tablas se desarrollarán a continuación ambos proyectos:

- **Proyecto de Geografía.**

- **Planteamiento:** Los alumnos/as se dividirán en grupos de 4 o 5 personas. El proyecto consiste en meterse en el rol de una agencia de viajes. Elegirán un destino que les parezca atractivo. Para ello deben de investigarlo, focalizándose en los temas que se darán en las distintas unidades de la materia (clima, paisaje, relieve, ...) y temas relacionados con el ámbito turístico y cultural (gastronomía, cultura del lugar, hoteles y hostales donde hospedarse, ...). El producto final resultante será un lapbook y una presentación que permita convencer al resto del alumnado que su destino merece la pena ser visitado.
- **Desarrollo temporal:** Todo el trabajo realizado por los alumnos se hará en el aula. Para ello se dedicará una hora completa de cada semana para la realización del proyecto. Comenzando la primera semana de septiembre hasta la cuarta semana de Diciembre.

- **Proyecto de Historia.**

- **Planteamiento:** el alumnado se dividirá en grupos de 4 o 5 personas. En ese proyecto los alumnos/as elegirán una civilización antigua entre China, India, Egipto, Mesopotamia, Roma, Grecia, Celtas e Iberos. Cada grupo tendrá que hacer una infografía de la civilización escogida. En ella deberán plasmar lo que hayan investigado sobre dicha civilización (Historia, Arte, Cultura, Tradiciones, Mitología, etc.). Finalmente habrá un debate entre la clase sobre cómo se vivía en este periodo de la historia y comparar nuestro modo y estilo de vida con este periodo.
- **Desarrollo Temporal:** Todo el trabajo realizado por los alumnos se hará en el aula. Para ello se dedicará una hora completa de cada semana para la realización del proyecto. El proyecto comenzará la segunda semana de enero y acabará la segunda semana de junio.

2.3.1. Unidad 1: ‘¿Qué es la Geografía?’

Situación de Aprendizaje 1: ‘Evaluación Inicial’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p><i>Conceptos principales sobre la Geografía: uso, utilidad y herramientas</i></p>	<p>C.E.3. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.</p>	<p>3.3. Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Define los conceptos básicos de la Geografía. - Comprende las herramientas utilizadas en el estudio de la Geografía. 	<p>Actividad Individual: A través de la explicación del profesor/a y los apuntes facilitados, se les proporcionará una serie de imágenes relacionadas con los contenidos de la materia de la Geografía, deberán reflexionar acerca del contenido expuesto en dichas imágenes, qué herramientas creen que se usa en ellas. En cada grupo de imágenes habrá una serie de preguntas que facilitarán esta reflexión.</p>

Situación de Aprendizaje 2: 'Proyecto de Geografía'

Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía. Metodologías del pensamiento geográfico.	C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado (CD1, CD2, CC1)	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta el tema de manera correcta acorde al nivel educativo - Elabora un lapbook relacionado con el tema tratado 	Actividad grupal: Proyecto de Geografía.
	C.E.3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos	3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2)	<ul style="list-style-type: none"> - Investiga de manera contrastada el destino elegido. 	

	de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.			
	C.E.4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.	4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1)	<ul style="list-style-type: none"> - Explica las principales características del paisaje del destino elegido. - Identifica los principales puntos naturales que tienen una finalidad turística 	
	C.E.8. Tomar conciencia del papel de los ciclos demográficos, el ciclo vital, las formas de vida y las relaciones intergeneracionales y de dependencia en la	8.2 Relacionar los cambios en los estilos de vida tradicional y contrastarlos con los que son saludables y sostenibles en su entorno, a través de comportamientos respetuosos con la salud propia, con la de los	<ul style="list-style-type: none"> - Enumera las costumbres del destino elegido. - Representa la cultura, sociedad del destino elegido 	

	<p>sociedad actual y su evolución a lo largo del tiempo, analizándolas de forma crítica, para promover alternativas saludables, sostenibles, enriquecedoras y respetuosas con la dignidad humana y el compromiso con la sociedad y el entorno.</p>	<p>demás y con los otros seres vivos, tomando conciencia de la importancia de promover el propio desarrollo personal. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC3)</p>		
--	--	--	--	--

2.3.2. Unidad 2: ‘La Tierra’

Situación de Aprendizaje 2: ‘El Sistema Solar y la Tierra’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p><i>El Sistema Solar y el planeta Tierra: principales planetas, satélites y cuerpos celestes. Representación y estructura externa e interna de la Tierra.</i></p>	<p>C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los principales planetas del Sistema Solar - Explica de manera clara las principales características del planeta elegido - Presenta de forma correcta el planeta elegido 	<p>Actividad en Grupo: Cada grupo elegirá uno de los planetas del Sistema Solar y buscará las principales características de dicho planeta. Tras investigarlo harán una presentación.</p>

2.3.3. Unidad 3: ‘El Paisaje y el Relieve’

Situación de aprendizaje: ‘Explorar nuestro entorno’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Componentes básicos y formas de relieve. Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. El relieve de los fondos marinos.</p> <p>Las principales zonas bioclimáticas del mundo. Biodiversidad. Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre. Riqueza y valor del patrimonio natural. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y la actualidad. Conservación y mejora del entorno local y global.</p>	<p>C.E.4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de desequilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.</p>	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el tipo de relieve que posee el terreno visitado - Explica las características principales del espacio natural. - Resume de manera clara lo acontecido en la excursión - Presenta de manera clara el contenido pedido 	<p>Actividad Individual (Campo de Trabajo) Visita a un espacio natural cercano a la localidad donde se imparta clase. Análisis y explicación de dicho paisaje por el profesor/a. Los alumnos deberán hacer un pequeño resumen de la excursión con fotografías del paisaje. También explicarán el tipo de terreno y características del dicho paisaje. Finalmente deberán presentar un pequeño trabajo donde se muestre todo lo mencionado con anterioridad</p>

2.3.4. Unidad 4: ‘El Clima y el Agua’

Situación de Aprendizaje: ‘Catástrofes en el Mundo’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas. Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos. Riesgos y catástrofes climáticas en el presente, en el pasado y en el futuro. Vulnerabilidad, prevención y resiliencia de la población ante las catástrofes naturales y los efectos del cambio climático.</p> <p>Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.</p>	<p>C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta de forma clara el caso de la zona geográfica asignada - Elabora un trabajo relacionado con el caso de la zona asignada 	<p>Actividad Grupal: Se les asignará a cada grupo una zona que haya tenido, tanto a nivel climático como hidrológico un impacto negativo en las últimas décadas como por ejemplo la catástrofe del Mar de Aral. Se les dará una serie de pistas o datos para que comiencen a realizar una investigación sobre el caso y llegar a una conclusión del motivo de esta catástrofe e intentar aportar soluciones. Esto lo expondrán en clase con una presentación.</p>

2.3.5. Unidad 5: ‘El Atlas del Mundo’

Situación de Aprendizaje: ‘El Atlas del Mundo’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
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.2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.	2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3)	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los elementos principales representados en el mapa. - Comprende los elementos que aparecen en el mapa y les atribuye las dimensiones y aspectos que tienen en la realidad 	Actividad Individual: A través de la página de IGN (Instituto Nacional de Geografía) Se les dará a los alumnos una serie de coordenadas. En este mapa deberán identificar los distintos elementos geográficos que aparecen y ver cómo aparecen representados en el mapa.

2.3.6. Unidad 6: ‘¿Qué es la Historia?’

Situación de Aprendizaje 1: ‘Conceptos Básicos’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
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. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formato	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)	<ul style="list-style-type: none"> - Define los conceptos básicos de la Historia - Identifica y comprende las fuentes utilizadas en el estudio de la Historia 	Actividad Individual: A través de la explicación del profesor/a y los apuntes facilitados, se les proporcionará una serie de pequeños textos e imágenes de obras de arte y, con ayuda de algunas preguntas reflexionaran acerca de la Historia y definan los principales conceptos de esta

Situación de Aprendizaje 2: ‘Proyecto de Historia’

Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos fuentes y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.</p>	<p>C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formato</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta el tema de manera correcta acorde al nivel educativo - Elabora una infografía relacionada con el tema tratado 	<p>Actividad Grupal: Proyecto de Historia.</p>
		<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consulta más de cuatro fuentes relacionadas con la civilización escogida 	

	<p>C.E.5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.</p>	<p>5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enumera las principales características culturales, sociales y políticas de la cultura elegida. 	
		<p>5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y anteriores a la época contemporánea, en las que se lograron establecer sistemas políticos que favorecieron el ejercicio de derechos y libertades de los individuos y de la colectividad, considerándolas como antecedentes de las posteriores conquistas democráticas y</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra los derechos y libertades que poseen los seres humanos que de la civilización elegida. 	

		referentes históricos de las libertades actuales		
	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla de manera correcta el contexto histórico de la civilización elegida - Elabora una línea cronológica de la civilización elegida. 	

	<p>C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta las principales obras de arte de la civilización elegida y la iconografía que guarda tras de sí 	
	<p>C.E.8. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de</p>	<p>8.1 Tomar conciencia del ciclo vital y analizar cómo han cambiado sus características, necesidades y obligaciones en distintos momentos históricos, así como las raíces de la distribución por motivos de género del trabajo doméstico, asumiendo las</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre el cambio social que existe entre el mundo actual y la civilización escogida 	

	<p>pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>responsabilidades y compromisos propios de la edad en el ámbito familiar, en el entorno escolar y comunitario y valorando la riqueza que aportan las relaciones intergeneracionales.</p>		
--	---	---	--	--

2.3.7. Unidad 7: ‘La Prehistoria’

Situación de Aprendizaje: ‘Cueva Prehistórica’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria.</p>	<p>CE.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enumera las principales características de la época prehistórica asignada. - Presenta de manera correcta las características de la época prehistórica asignada. 	<p>Actividad Grupal: Cueva Prehistórica. Se dividirá la clase por grupos, a cada uno se le asignará un periodo de la prehistoria. Se les proporcionará un trozo de papel Kraft donde tendrán que dibujar elementos del arte rupestre. Junto a los dibujos en una esquina del papel pondrán las principales características</p>

<p>Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.</p> <p>Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria</p>	formato	<p>presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1)</p>		<p>de la época prehistórica que se les ha asignado. Finalmente habrá una breve presentación hablando sobre el periodo prehistórico asignado.</p>
		<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas (CD1, CD2, CC1)</p>	<p>- Explica las principales características de la época prehistórica asignada</p>	

	<p>C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>7.2. Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Representa de manera veraz el arte rupestre - Comprende el significado y utilidad del arte rupestre en las sociedades prehistóricas 	
--	--	--	--	--

2.3.8. Unidad 8: ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’

Esta unidad es la desarrollada con posterioridad en el trabajo a partir del punto 11 ‘Desarrollo de la Unidad Temporal de Programación: ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’

2.3.9. Unidad 9: ‘La Civilización Griega’

Situación de Aprendizaje 1: ‘Somos una Polis’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano en el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo.</p>	<p>C.E.3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora un escudo hoplita de la polis elegida 	<p>Actividad Grupal: Elaboración de un escudo hoplita. Cada grupo elegirá una polis griega y fabricarán un escudo con el símbolo característico que estos portaban. Deberán investigar de manera breve la historia de dicha polis y la simbología del escudo.</p>
	<p>C.E. 5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los</p>	<p>5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y anteriores a la época contemporánea,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra el sistema político por el que se regía la polis escogida 	

	<p>sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.</p>	<p>en las que se lograron establecer sistemas políticos que favorecieron el ejercicio de derechos y libertades de los individuos y de la colectividad, considerándolas como antecedentes de las posteriores conquistas democráticas y referentes históricos de las libertades actuales. (CCL1, CCL5, CC1, CC2).</p>		
	<p>C.E. 6.Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2,</p>	<p>- Explica la historia de la polis elegida</p>	

	cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.	CP3, CD2, CC1, CCEC1).		
	C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.	7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	- Analiza iconográficamente el escudo hoplita	

Situación de Aprendizaje 2: ‘Atenas vs Esparta’

Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios.</p> <p>Dignidad humana y derechos universales. Convención sobre los derechos del Niño.</p>	<p>C.E. 3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.</p>	<p>3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las principales diferencias entre Atenas y Esparta 	<p>Debate en Clase: Atenas vs Esparta. Los alumnos se dividirán en dos partes, cada parte defenderá a una de las polis. En esta actividad se tratarán distintos temas relacionados con ambas sociedades: sistema político, sociedad, tratamiento de las mujeres y niños, etc.</p>
	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas</p>	<p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona acerca de las sociedades ateniense y espartana. 	

	<p>presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).</p>		
--	--	---	--	--

2.3.10. Unidad 10: ‘La Civilización Romana’

Situación de Aprendizaje: ‘Un día por Roma’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de</p>	<p>CE.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de</p>	<p>- Presenta un plano de la urbe romana de manera clara</p>	<p>Actividad Grupal: Los alumnos harán un plano de una ciudad basándose en la arquitectura y organización que tenían las antiguas urbes romanas. Deberán investigar cómo era la vida cotidiana de</p>

<p>identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura</p> <p>Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.</p> <p>Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible. El espacio público.</p> <p>Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.</p>	<p>contenidos en varios</p>	<p>información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).</p>		<p>un romano/a e ir reflejando en el mapa los puntos principales de dicha ciudad, explicandolos de forma breve. También deberán plantear el trazado de las calles de la urbe. Finalmente deberán diseñar un itinerario sobre que harían durante un día por una ciudad romana, a través de una presentación al resto de alumnos.</p>
		<p>1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Investiga acerca de la historia de Roma y de sus ciudades. - Utiliza fuentes fiables y las contrasta 	
	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para</p>	<p>6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales 	

	reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.	personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).		
	C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.	7.1 Relacionar las culturas y civilizaciones que se han desarrollado a lo largo de la historia antigua, con las diversas identidades colectivas que se han ido construyendo hasta la actualidad, reflexionando sobre los múltiples significados que adoptan y aportaciones de cada una de ellas a la cultura humana y universal. (CC1, CC2, CC3).	- Reflexiona acerca de las características principales de la cultura romana.	
	C.E.8. Tomar conciencia del papel de los ciclos demográficos, el ciclo vital, las formas de vida y las relaciones intergeneracionales y de dependencia en la sociedad actual y su evolución a lo	8.2 Relacionar los cambios en los estilos de vida tradicional y contrastarlos con los que son saludables y sostenibles en su entorno, a través de comportamientos	- Muestra el estilo de vida cotidiano de los romanos	

	<p>largo del tiempo, analizándolas de forma crítica, para promover alternativas saludables, sostenibles, enriquecedoras y respetuosas con la dignidad humana y el compromiso con la sociedad y el entorno.</p>	<p>respetuosos con la salud propia, con la de los demás y con los otros seres vivos, tomando conciencia de la importancia de promover el propio desarrollo personal. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC3).</p>		
--	--	--	--	--

2.3.11. Unidad 11: ‘La Hispania Prerromana y la Romanización’

Situación de Aprendizaje: ‘Sala de Exposición’				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios y Descriptores	Indicadores de logro	Actividades
<p>España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Edad Antigua. La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León.</p>	<p>C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formato</p>	<p>1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).</p>	<p>- Redacta un resumen acerca de la pieza de manera clara.</p>	<p>Actividad grupal: Cada grupo elegirá una obra de arte de la época prerromana e investigará sobre ella. Se imprimirá en papel de polipropileno la obra elegida y al lado los alumnos harán un pequeño resumen acerca de la historia de la pieza y de su contexto histórico., Finalmente se pegarán los carteles junto a la explicación por los pasillos del instituto.</p>

	<p>C.E.6.Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica el contexto histórico de la obra - Elabora un eje cronológico de la Hispania prerromana - Comprende el proceso de romanización 	
--	--	--	--	--

	<p>C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.</p>	<p>7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).</p>	<p>- Identifica la simbología y la utilidad de la pieza de arte elegida</p>	
	<p>C.E.9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia nacional e internacional, reconociendo la contribución del Estado, sus instituciones y otras entidades sociales a la ciudadanía global, a la paz, a la cooperación internacional y al desarrollo sostenible, para promover la</p>	<p>9.1 Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC).</p>	<p>- Desarrolla el contexto histórico de la pieza en torno a la historia de los pueblos prerromanos en la península ibérica</p>	

	consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.			
--	--	--	--	--

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

Como indica en artículo 6.5 del Real Decreto 217/2022 y el artículo 10 del Decreto 29/2022, los contenidos de carácter transversal son trabajados en todas las materias y asignaturas a lo largo del curso escolar debido a que van más allá de cualquier área curricular o etapa educativa ya que son de carácter global. En esta programación didáctica se trabajan todos los contenidos transversales. A continuación, se indica en qué puntos se trabaja:

- La comprensión lectora se desarrollará a través de las lecturas relacionadas con los trabajos que llevan tras de sí una labor de investigación. También contribuirán las lecturas indicadas en el punto 8 “Medidas que promueven el hábito de la lectura”.
- La Expresión oral y escrita se trabajará a partir de los trabajos tanto individuales como en grupo que se harán a lo largo del curso. Se han planteado numerosas exposiciones orales para conseguir que el alumnado desarrolle dotes y estrategias a la hora de enfrentarse a una exposición de cara al público. Además, en los trabajos en grupo también se trabajará la competencia relacionada con la educación para la convivencia escolar proactiva y el respeto a la diversidad.
- La competencia digital y el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) se irán trabajando a lo largo del todo el curso a través de las distintas actividades, destacando la unidad didáctica protagonista de este trabajo.
- Fomento de la creatividad y el espíritu crítico también se tratará en distintas unidades en actividades como la cueva prehistórica o la escritura cuneiforme y el espíritu crítico en el debate del tema 10.

4. Metodología didáctica

La primera línea que describe la materia de Geografía e Historia en el Real Decreto 217/22 dice que “*contribuye a la percepción y el análisis de una realidad cada vez más diversa y cambiante.*”. Es por ello por lo que, a la hora de abordar una programación didáctica en la actualidad se debe de pensar de cara a un continuo cambio e innovación, alejándose del estilo clásico memorístico atribuido a esta materia.

El objetivo principal con las diferentes metodologías que se van a utilizar a lo largo del curso para alejarse de la percepción social que el alumnado posee que como bien indica Joaquín Prats “*considera la asignatura de historia, y la propia historia, como una materia que no necesita ser comprendida sino memorizada*” (Prats, 2000, p. 73). Las metodologías utilizadas son las siguientes:

La principal estrategia de aprendizaje en esta programación didáctica será la basada en proyectos (ABP). Esta herramienta es crucial en el aprendizaje del alumnado, ya que no solo les ayuda a resolver problemas, sino que les ayuda a alcanzar una meta en el aprendizaje traduciéndose en un producto final. Con ello se consigue alcanzar otros tipos de aprendizaje como puede ser el colaborativo, ya que el propio proyecto se puede plantear en grupo o el aprendizaje de las TIC, ya que se pueden complementar el proceso de creación.

El Aprendizaje Basado en Proyecto se podría considerar como una metodología globalizadora dentro del propio aprendizaje. El profesor/a puede añadir distintos objetivos que permita al alumnado desarrollar diferentes competencias relacionadas con la investigación, el análisis, síntesis, comprensión lectora. etc. Además, al elegir el producto final que van a realizar, a través de unas directrices iniciales indicadas por el profesor/a, ocasiona que el alumnado trabaje de forma más activa sobre la materia y les motive el tema que están tratando. (Heydrich, Rojas, & Hernández, 2010)

Otra de las metodologías utilizadas es la basada en las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) las cuales son cruciales en el contexto social al que se tiene que enfrentar la educación, ya que los alumnos a los que se les imparte clase han nacido con estas tecnologías y conviven con ellas en su vida cotidiana. Sin embargo, esta metodología no debe de ser la única utilizada ni la principal ya que el profesor/a se puede encontrar bajo diferentes contextos en los que las TIC no cumplan con los objetivos marcados ya sea por no poseer de dispositivos, que al alumnado no le guste utilizarla nuevas tecnologías, aunque los estudios cada vez muestran una mayor predisposición hacia ellas llegando en algunos casos al 90% o que el alumnado, aunque haya nacido bajo estas nuevas tecnologías, no sepa usarlas de manera correcta. (Moreira, 2018)

En relación a la metodología basada en las TIC estaría la gamificación. Esta se utilizará en la unidad 9, desarrollada a partir del punto 11. Este tipo de metodología da resultados bastante positivos de cara a la participación del alumnado, mejorando en algunos casos los procesos de enseñanza ya que consiguen incrementar la motivación y el interés en torno a la materia de Historia.

5. Recursos didácticos de desarrollo curricular

Unidad	Recurso	Referencias
	Quizlet	https://quizlet.com/es
1	Canva	https://www.canva.com/es_es/
	Genially	https://genial.ly/es/
2	Video	Cuaderno de ciencias. (2021, 30 agosto). <i>#videolección. El sistema solar. 1º de eso</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=8zeqCIGHz8U
4	Video	Un Mundo Inmenso. (2019, 11 diciembre). <i>Mar de Aral, el gran desastre ambiental de nuestra época</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4iKt-7oV3hc
5	IGN Comparador de Mapas	https://www.ign.es/web/mapasantiguos/index.html
6	Canva	https://www.canva.com/es_es/
	Genially	https://genial.ly/es/
7	Video	Academia Play. (2018, 3 enero). <i>La Prehistoria en 6 minutos</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_1M
8	*Consultar el Punto 11.4.	
9	Video	Academia Play. (2017, 13 junio). <i>La Antigua Grecia en 15 minutos</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=9LMID7L4Vdk

	Video	Pascu y Rodri. (2019, 24 julio). <i>ZEUS / Destripando la Historia / Canción</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=o2W3jfvZU4w
10	Video	Academia Play. (2017b, julio 24). <i>El Imperio Romano en 10 minutos</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls
	Video	Daniel Geohistoria. (2021b, marzo 23).  ¿Cómo eran las ciudades romanas?  [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=yylYEEEnVANl
11	Video	Pero eso es otra Historia. (2018, 10 marzo). <i>ESPAÑA: Prehistoria y Antigüedad - Tartessos, Íberos, Celtas y Romanización (Documental Historia)</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-mDDRHz0VZ8
	Video	Forgotten Heroes. (2022, 7 abril). <i>MITOLOGÍA ÍBERA - Los Principales DIOSES de la Península Ibérica - DOCUMENTAL</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=k0Zm9OUdz38

6. Actividades extraescolares y complementarias

Las actividades extraescolares y complementarias son necesarias para apoyar al alumnado una formación íntegra y que complemente los contenidos curriculares de la materia. El objetivo de las mismas es aportar tanto competencias y conocimientos que se adquieran de manera más fácil que en el aula. Además, tanto en el conocimiento geográfico, histórico y artístico es muy importante que el estudiante vea in situ

naturaleza, obras de arte, documentos, ... de la época o lugar que está estudiando para comprender mejor el valor de la propia materia.

Es por ello por lo que se realizarán varias excursiones a lo largo del año. La primera de ellas está redactada en la programación didáctica, consistirá en un campo de trabajo en la reserva natural de las lagunas de Villafáfila, ubicada en la provincia de Zamora.

La segunda excursión se hará en el Museo Arqueológico Nacional en Madrid. La llegada al museo se hará en bus que será costeado íntegramente por el instituto. La visita al museo se realizará por la tarde, por la mañana al llegar se visitará el templo de Debod. Esta excursión se realizará durante el tercer trimestre.

7. Medidas a la atención a la diversidad

A la hora de abordar las medidas de atención a la diversidad se tendrá en cuenta lo establecido en el artículo 71. 2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación. Es así que se buscará y garantizará al alumnado una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Es por ello que se adaptarán las clases en función de los casos que se den en las mismas, realizando una labor informativa primero sobre el aula en la que se impartirá la clase y los alumnos/as que estarán en ella.

Es por ello que en esa búsqueda de igualdad de oportunidades se realizarán las adaptaciones curriculares pertinentes en función a los diferentes casos que puedan existir, indicados en la Ley Orgánica “(...) *por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación, por trastornos de atención o de aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por haberse incorporado tarde al sistema educativo o por condiciones personales o de historia escolar, puedan alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado*”. Esta adaptación no afectará a los contenidos curriculares de la materia, sino que se realizará a través de la metodología, moldeando según la situación que se muestre tanto a nivel individual como colectivo.

8. Medidas que promueven el hábito a la lectura

El fomento del hábito de la lectura se logrará en la materia a través de dos enfoques, uno relacionado con la investigación y otro a través de una lectura obligatoria por trimestre. El primero se hará a través de los distintos textos que el profesor/a aportará en los distintos trabajos en los que se requiera realizar una investigación por parte del alumnado. También se hará a través de la actividad. La otra medida será el envío de una lectura obligatoria por trimestre, estas lecturas no son totalmente históricas, sino que pueden guardar cierta ficción en ellas. Se dará a elegir entre las siguientes opciones:

- “El ladrón del rayo” de Rick Riordan
- “Un día en el Imperio Romano” de Pedro Pérez
- “La Vuelta al Mundo en 80 días” de Julio Verne

9. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje

La evaluación permite recopilar la información del progreso y logros que el alumnado ha conseguido. Esta unidad de programación realizará varias estrategias de evaluación. Al principio del curso se realizará una evaluación inicial para que nivel tiene el alumnado en torno a los conocimientos de Geografía e Historia. Esta evaluación inicial se realizará a través de Quizlet, ya que posee una opción colaborativa donde cada alumno contará con distintas respuestas, por lo que tendrán que colaborar en grupo.

Las unidades de programación se evaluarán a través de rúbricas en los trabajos, actividades y presentaciones. Estas unidades no tendrán un examen final, sino que la nota íntegra será con el trabajo realizado en el aula. A continuación, se muestra el ejemplo de rúbrica de la situación de aprendizaje ‘Un día por Roma’.

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Presenta un plano de urbe romana de manera clara	Presenta un plano de urbe romana de manera clara, representando las principales partes de esta	Presenta un plano de urbe romana de manera correcta, representando la mayoría de las partes principales	Presenta un plano de urbe romana de manera suficiente, representando algunas de las	No presenta un plano de urbe romana de manera clara

			partes principales	
Investiga acerca de la historia de Roma y de sus ciudades	Investiga acerca de la historia de Roma (cronología, eventos históricos, etc.) y de sus ciudades de manera profunda	Investiga acerca de la historia de Roma (cronología, eventos históricos, etc.) y de sus ciudades correctamente	. Investiga acerca de la historia de Roma (cronología, eventos históricos, etc.) y de sus ciudades de manera superficial	No investiga acerca de la historia de Roma y de sus ciudades
Utiliza fuentes fiables y las contrasta	Utiliza mas de tres fuentes fiables y las contrasta	Utiliza tres fuentes fiables y las contrasta	Utiliza dos fuentes fiables y las contrasta	No utiliza fuentes fiables y las contrasta
Reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales	Reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales de manera clara y profunda	Reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales de manera correcta	Reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales de forma superficial	No reconoce y explica la sociedad romana y sus desigualdades sociales
Reflexiona acerca de las características principales de la cultura romana.	Reflexiona de manera razonada sobre las características principales de la cultura romana	Reflexiona de manera razonada sobre la mayoría de las características principales de la cultura romana	Reflexiona de manera razonada sobre algunas de las características principales de la cultura romana	No reflexiona acerca de las características principales de la cultura romana.
Muestra el estilo de vida cotidiano de los romanos	Muestra de manera clara y veraz el estilo de vida de los romanos	Muestra de manera correcta el estilo de vida de los romanos	Muestra de manera superficial el estilo de vida de los romanos	No muestra el estilo de vida cotidiano de los romanos

10. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica

Para poder evaluar el buen funcionamiento de la evaluación de la programación didáctica se plantea una rúbrica con la serie de criterios que deben de cumplirse:

	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Contenidos	Los contenidos están en consonancia con las competencias y con el nivel del alumnado	Los contenidos son correctos y se adecuan con las competencias y con el nivel del alumnado	Los contenidos son suficientes, adecuándose de manera limitada al nivel del alumnado	Los contenidos no son correctos ni se adecuan con las competencias y con el nivel del alumnado
Competencias	El 80% o más han adquirido las competencias clave y específicas de la unidad didáctica.	Entre el 60% y 80% del alumnado ha adquirido las competencias clave y específicas de la unidad didáctica.	Entre el 50% y 60% del alumnado ha adquirido las competencias clave y específicas de la unidad didáctica.	Menos del 50% del alumnado ha adquirido las competencias clave y específicas de la unidad didáctica
Metodología	La metodología desarrolla las habilidades del alumnado, integra diferentes estrategias didácticas y fomenta su participación	La metodología, en gran parte, desarrolla las habilidades del alumnado, integra diferentes estrategias didácticas y fomenta su participación	La metodología utilizada es correcta pero no desarrolla de forma completa e íntegra al alumnado	La metodología no desarrolla las habilidades del alumnado ni integra diferentes estrategias didácticas ni fomenta su participación
Recursos didácticos	Los recursos didácticos utilizados en la unidad didáctica enriquecen y se adaptan a la enseñanza del alumnado	Los recursos didácticos utilizados en la unidad didáctica son adecuados para la enseñanza del alumnado	Los recursos didácticos utilizados en la unidad didáctica son suficientes para la enseñanza del alumnado	Los recursos didácticos utilizados en la unidad didáctica no enriquecen ni se adaptan a la enseñanza del alumnado
Temporalidad de las Situaciones de Aprendizaje	Más del 80% del alumnado ha conseguido completar la situación de aprendizaje en el tiempo establecido	Entre el 60% y el 80% del alumnado ha conseguido completar la situación de aprendizaje en el tiempo establecido	Entre el 50% del alumnado ha conseguido completar la situación de aprendizaje en el tiempo establecido	Menos del 50% del alumnado ha conseguido completar la situación de aprendizaje en el tiempo establecido

11. Desarrollo de la Unidad Temporal de Programación: ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’

11.1. Presentación

Situación de Aprendizaje 1	
Título: Escritura Cuneiforme	
Contextualización: Actividad Grupal. La situación de Aprendizaje ‘Escritura cuneiforme’ tratará, por un lado de introducir las civilizaciones fluviales al alumnado y desarrollará de forma más concreta la Antigua Mesopotamia. Para ello se utilizará el alfabeto sumerio, adaptado al castellano para que el alumnado pueda crear mensajes en escritura cuneiforme, estos mensajes son conceptos principales de la civilización mesopotámica y las civilizaciones fluviales. Serán divididos por grupos en función a la temática que se les asigne (arte, historia, sociedad, etc.). Posteriormente trasladarán estos mensajes en tablillas de arcilla similares a las originales conservadas. Para finalizar realizarán una breve exposición por grupos mostrando los mensajes elegidos y explicando al resto de la clase su contexto.	
Trimestre: Segundo	Número de Sesiones: 5

Situación de Aprendizaje 2	
Título: Mundo de Ultratumba	
Contextualización: Actividad Individual. La segunda situación de aprendizaje se trabajará sobre una webquest. En ella los alumnos deberán de buscar distintos elementos dentro de un recorrido 3d de tumbas egipcias reales. Además, deberán de responder distintas preguntas relacionadas con el temario del Antiguo Egipto. Hay un total de 5 tumbas de distintos periodos de la civilización egipcia. Los elementos a identificar y las respuestas deberán enviarse en un Word.	
Trimestre: Segundo	Número de Sesiones: 4

Situación de Aprendizaje III	
Título: ‘Una mirada al Lejano Oriente a Través del Arte’	
Contextualización: Actividad Individual. A través de sus dispositivos móviles y la aplicación de Google Lens deberán descifrar a qué civilización pertenecen las obras de arte expuestas en una presentación. Tras descubrir el periodo deberán escribir de forma breve que ocurrió durante ese periodo a partir de una serie de documentos facilitados por el profesor/a.	
Trimestre: Segundo	Número de Sesiones: 2

11.2. Fundamentación Curricular

Fundamentación Curricular de la Situación de Aprendizaje 1				
Contenidos	Competencias Específicas	Criterios de Evaluación y descriptores	Indicadores de Logro	Actividades
Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las	C.E.5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios	5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los	- Diferencia los distintos grupos sociales de la sociedad Mesopotámica.	Actividad Grupal. La situación de Aprendizaje ‘Escritura cuneiforme’ tratará, por un lado de introducir las civilizaciones fluviales al alumnado y desarrollará de forma más concreta la Antigua Mesopotamia. Para ello se

<p>estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural.</p> <p><i>La civilización mesopotámica.</i></p> <p><i>Contexto Histórico:</i></p> <p><i>Periodo</i></p> <p><i>Sumerio, Acadio, Babilónico y Asirio. Características principales de la sociedad</i></p>	<p>constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social</p>	<p>principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado. (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)</p>		<p>utilizará el alfabeto sumerio, adaptado al castellano para que el alumnado pueda crear mensajes en escritura cuneiforme, estos mensajes son conceptos principales de la civilización mesopotámica y las civilizaciones fluviales. Serán divididos por grupos en función a la temática que se les asigne (arte, historia, sociedad, etc.). Posteriormente trasladarán estos mensajes en tablillas de arcilla similares a las originales conservadas. Para finalizar realizarán una breve exposición por grupos mostrando los mensajes elegidos y explicando al resto de la clase su contexto.</p>
		<p>5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y anteriores a la época contemporánea, en las que se lograron establecer sistemas políticos que favorecieron el ejercicio de derechos y libertades de los individuos y de la colectividad, considerándolas como antecedentes de las posteriores conquistas democráticas y referentes históricos de las libertades actuales. (CCL1, CCL5, CC1, CC2).</p>	<p>- Razona sobre los distintos poderes que tenían los reyes de la Antigua Mesopotamia</p>	

<p><i>mesopotámica. Cultura y arte de Mesopotamia.</i></p>	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sitúa espacial y cronológicamente las civilizaciones fluviales - Conoce las principales características de las civilizaciones fluviales - Ubica las distintas etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia - Identifica las principales representaciones y construcciones artísticas de la Antigua Mesopotamia - Reconoce las principales características de la religión mesopotámica 	
--	---	---	--	--

Contenidos de Carácter Transversal: Expresión oral y escrita, Comprensión lectora, Utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Aprendizaje Interdisciplinar: Al crear tablillas de barro en esta situación de aprendizaje se crea un aprendizaje interdisciplinar con la materia de educación plástica y visual.

Atención a las diferencias individuales: Se aplicarán diferentes estrategias que permitan homogeneizar la igualdad de oportunidad. En su respectivo caso se brindará el apoyo necesario que el alumnado necesite para traducir los mensajes a escritura sumeria como para crear las tablillas de barro.

Fundamentación Curricular de la Situación de Aprendizaje 2

Contenidos	Competencias Específicas	Criterios de Evaluación y descriptores	Indicadores de Logro	Actividades
Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso	C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.	1.1 Elaborar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).	- Elabora un archivo Word de manera correcta con los elementos solicitados en cada tumba	Actividad Individual. La segunda situación de aprendizaje se trabajará sobre una webquest. En ella los alumnos deberán de buscar distintos elementos dentro de un recorrido 3d de tumbas egipcias reales. Además, deberán de responder distintas preguntas relacionadas con el temario del Antiguo Egipto. Hay un total de 5 tumbas de distintos periodos

<p>seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información</p> <p><i>La civilización egipcia, Contexto Histórico: Imperio Antiguo, Medio y Nuevo.</i></p> <p><i>Características principales de la sociedad egipcia. Arte y Cultura de Egipto</i></p>	<p>C.E. 5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social</p>	<p>5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas civilizaciones que se han ido sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se han gestado. (CCL1, CD1, CD3, CC1, CCEC1)</p>	<p>- Sitúa espacial y cronológicamente Antiguo Egipto</p>	<p>de la civilización egipcia. Los elementos a identificar y las respuestas deberán enviarse en un Word.</p>
		<p>5.2 Señalar y explicar aquellas experiencias históricas más destacables, y anteriores a la época contemporánea, en las que se lograron establecer sistemas políticos que favorecieron el ejercicio de derechos y libertades de los individuos y de la colectividad, considerándolas como antecedentes de las posteriores conquistas democráticas y referentes históricos de las libertades actuales. (CCL1, CCL5, CC1, CC2).</p>	<p>- Conoce las principales características de la civilización egipcia</p> <p>- Razona sobre los distintos poderes que tenían los faraones en el antiguo Egipto</p>	

	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1).</p>	<p>- Identifica las principales construcciones del Antiguo Egipto</p>	
--	--	--	---	--

	<p>C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos</p>	<p>7.2. Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D - Distingue los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3D. 	
<p>Contenidos de Carácter Transversal: Utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).</p>				
<p>Atención a las diferencias individuales: Se aplicarán diferentes estrategias que permitan homogeneizar la igualdad de oportunidad. En su respectivo caso se brindará del apoyo necesario que el alumnado necesite para superar las distintas tumbas.</p>				

Fundamentación Curricular de la Situación de Aprendizaje 3

Contenidos	Competencias Específicas	Criterios de Evaluación y descriptores	Indicadores de Logro	Actividades
<p><i>Las civilizaciones China e India. Contexto Históricos. Características principales de la sociedad China e India. Cultura y arte de China e India</i></p>	<p>C.E.1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos</p>	<p>,1.2 Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas. (CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CC1).</p>	<p>- Busca la información relacionada con las imágenes de manera correcta</p>	<p>Actividad Individual. A través de sus dispositivos móviles y la aplicación de Google Lens deberán descifrar a qué civilización pertenecen las obras de arte expuestas en una presentación. Tras descubrir el periodo deberán escribir de forma breve que ocurrió durante ese periodo a partir de una serie de documentos facilitados por el profesor/a.</p>
	<p>C.E.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país y valorando la aportación de los movimientos en defensa</p>	<p>6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal. (CCL2, CP3, CD2, CC1, CCEC1)</p>	<p>- Identifica las características principales de la civilización China</p> <p>- Identifica las características principales de la civilización India</p>	

	de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad			
	C.E.7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos	7.2. Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).	- Valora el patrimonio histórico de las civilizaciones China e India - Analiza los elementos principales del arte Chino e Indio	
Contenidos de Carácter Transversal: Utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).				

Atención a las diferencias individuales: Se aplicarán diferentes estrategias que permitan homogeneizar la igualdad de oportunidad. En su respectivo caso se brindará el apoyo necesario que el alumnado necesite para poder analizar las obras de arte chinas e indias.

11.3. Desarrollo de las Sesiones

Sesión 1. Introducción al tema	
Explicación del profesor/a	Duración: 15 min
Se presentará el tema introduciendo las civilizaciones fluviales (Mesopotamia, Egipto, China e India) y sus principales características	
Explicación del Profesor/a	Duración: 25 min
Introducción de Mesopotamia. Ubicación, significado del nombre y cronología. La explicación irá a acompañar con fragmentos de video de Daniel Geohistoria 'La Antigua Mesopotamia Historia y resumen Fácil y divertido'	
Actividad	Duración: 15 min
Introducción de la situación de aprendizaje 'Escritura Cuneiforme'. Se explicará en que consiste la actividad que deben de realizar y se crearán los grupos que traten las distintas temáticas. Buscarán en el libro de texto conceptos relacionados con la temática que les haya tocado.	

Sesión 2. Sociedad Mesopotámica	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Explicación de la sociedad mesopotámica: grupos sociales, sistema político y leyes. Al igual que la anterior sesión la explicación irá acompañada con fragmentos del video de Daniel Geohistoria 'La Antigua Mesopotamia Historia y resumen Fácil y divertido'	
Actividad	Duración: 35 min.
Tras buscar los principales conceptos relacionados con la temática que van a tratar en torno a la civilización mesopotámica deberán buscar información acerca de los mismos, ya sea en los apuntes facilitados por el profesor o en el ordenador. Los ordenadores dependen del contexto en el que se dé la clase, puede ser la sala de ordenadores u ordenadores portátiles.	

Sesión 3. Cultura y Religión Mesopotámica
--

Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Explicación de la cultura y religión en Mesopotamia: en esta sesión se explicarán las principales tradiciones, modo de vida, alimentación, etc. de la civilización mesopotámica. En cuanto a la religión se nombrará a los principales dioses y mitos, esta última explicación irá acompañada con el videoclip de ‘Gilgamesh’ de Destripando la Historia.	
Actividad	Duración:
Durante la tercera sesión pasarán los mensajes que hayan creado relacionados con el tema asignado a la escritura cuneiforme, para ello se les facilitará un alfabeto traducido del sumerio.	

Sesión 4. Arte Mesopotámico	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
En esta sesión se explicará el arte Mesopotámico incluyendo la arquitectura, escultura y pintura con los principales ejemplos de distintos periodos de la civilización mesopotámica.	
Actividad	Duración
En la cuarta sesión se facilitará arcilla al alumnado para que la moldeen en forma de tablillas y transcriban los mensajes creados en la anterior sesión. Finalmente se dejarán secar al aire libre entre 2 a 4 días.	

Sesión 5. Seguimiento del Proyecto de Historia	
Actividad	Duración: 55 min
Esta sesión se dedicará por completo al proyecto de Historia que se va trabajando a lo largo del segundo y el tercer trimestre. En este tiempo el profesor/a se encargará de revisar el progreso que lleva el alumnado, que dudas o problemas tienen, etc.	

Sesión 6. Introducción a Egipto	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Introducción de la civilización egipcia. Ubicación y cronología. La explicación irá acompañada de fragmentos del video ‘La Historia del Antiguo Egipto en 10 minutos’ del	

canal Memorias de Pez.	
Actividad	Duración: 35 min
Introducción de la Actividad ‘Mundo de Ultratumba’. Se explicará el funcionamiento de la webquest y cómo deben de trabajar en torno a las tumbas. Se les facilitará ordenadores para trabajar en ellas. Durante este primer día harán la Tumba 1.	

Sesión 7. Sociedad Egipcia	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Explicación de la sociedad egipcia: grupos sociales, sistema político y leyes. Al igual que la anterior sesión la explicación irá acompañada con fragmentos del video ‘La Historia del Antiguo Egipto en 10 minutos’ del canal Memorias de Pez.	
Actividad	Duración: 35 min
Durante esta sesión harán la Tumba 2, se les facilitará ordenadores para trabajar en dicha tumba.	

Sesión 8. Cultura y Religión Egipcia	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Explicación de la cultura y religión del antiguo Egipto: en esta sesión se explicarán las principales tradiciones, modo de vida, alimentación, etc. En cuanto a la religión se nombrará a los principales dioses y mitos, esta última explicación irá acompañada con el videoclip de ‘Ra’ de Destripando la Historia.	
Actividad	Duración: 35 min
En la octava sesión trabajarán en la tercera tumba. Al igual que en las anteriores sesiones se les facilitará ordenadores para trabajar en esta tumba.	

Sesión 9. Arte Egipcio	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min

En esta sesión se explicará el arte egipcio incluyendo la arquitectura, escultura y pintura con los principales ejemplos de distintos periodos de la civilización egipcia.	
Actividad	Duración: 35 min
Finalmente trabajarán en la cuarta tumba. Se les facilitará ordenadores para poder trabajar en la última tumba.	

Sesión 10. Exposiciones	
Actividad	Duración: 55 min
Durante esta sesión se expondrán las tablillas hechas en la situación de aprendizaje ‘Escritura Cuneiforme’ Cada grupo deberá realizar una breve exposición en torno a la temática asignada y traducir al resto de alumnos que hay grabado en sus tablillas.	

Sesión 11. Civilización China	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Se tratarán las características principales de la civilización China: Contexto Histórico, Sociedad, Cultura, Religión y Arte.	
Actividad	Duración: 35 min
Se aportará una serie de piezas de obras de arte relacionadas con la antigua civilización india, a través de Google Lens. Estas piezas deberán de escanearlas con Google Lens. Tras buscar las imágenes deberán de investigar los principales datos de dichas piezas (nombre, año o siglo en que fue realizada, material en el que está fabricado y una breve descripción de lo que representa)	

Sesión 12. Civilización India	
Explicación del profesor/a	Duración: 20 min
Se tratarán las características principales de la civilización India: Contexto Histórico, Sociedad, Cultura, Religión y Arte.	
Actividad	Duración: 35 min

Se aportarán una serie de piezas de obras de arte relacionadas con la antigua civilización china. Estas piezas deberán de escanearlas con Google Lens. Tras buscar las imágenes deberán de investigar los principales datos de dichas piezas (nombre, año o siglo en que fue realizada, material en el que está fabricado y una breve descripción de lo que representa)

11.4. Metodología y Recursos

La metodología utilizada en la Unidad ‘Las Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia, Egipto, China e India’ sigue las estrategias explicadas en el punto 4 ‘Metodología didáctica. Esta unidad en concreto se apoyará en las estrategias de gamificación, sobre todo en la situación de aprendizaje ‘El Mundo de Ultratumba’. Dentro de la Webquest se meterán en el rol de un aventurero junto a un personaje animado llamado Reno Jackson, un explorador sacado del videojuego ‘Hearthstone’, un juego de cartas del rol inspirado en el juego World of Warcraft. El personaje se encarga de explicar la actividad que van a realizar junto a breves explicaciones en torno al arte egipcio. Dentro de la propia webquest la gamificación también se hace presente dentro de las propias tumbas, al ser modelos 3d el alumno/a deberá de moverse dentro de ellas con el cursor o las flechas.

Las explicaciones también vendrán marcadas por estrategias de gamificación. La sesión vendrá acompañada del videojuego ‘Assassin's Creed Origins’ del estudio francés Ubisoft. Este contó en el año 2018 con una actualización que añadía el modo ‘Descubrimiento’ que alejaba al jugador de cualquier acción u violencia del juego para dejar al jugador total libertad de movimiento por el mapa completo del Antiguo Egipto con visitas guiadas en los lugares más icónicos de este periodo (un total de 75). Este modo de juego fue añadido debido a que la compañía ya recibió mensajes de docentes que utilizaban sus videojuegos con una finalidad docente debido al realismo histórico que tienen sus escenarios. (Mora, D. L. Q. 2018)

Ahora bien, uno de los problemas que se puede originar a la hora de traer un videojuego al aula es la potencia de los propios ordenadores del centro, ya que un videojuego de estas características requeriría de muchos recursos para su ejecución. Una solución a este problema es el juego en la nube. Este tipo de servicios que han nacido hace un par de años ofrecen una experiencia completa al jugador sin necesidad de invertir una alta

cantidad de dinero en un ordenador o consola. El juego en la nube permite que sólo a través de internet puedas acceder de forma remota a un hardware de alto rendimiento dentro de los servidores de la compañía que lo ofrece. Dentro de las compañías que ofrecen este servicio la mejor opción es Nvidia con GeForce Now ya que tiene la opción de jugar gratis en su plataforma durante sesiones de una hora.

En cuanto a la última situación de aprendizaje relacionada con las civilizaciones de China e India se usará la metodología relacionada con las estrategias en las TIC. Se utilizará la herramienta Google Lens. A través de esta herramienta online buscarán las imágenes facilitadas por el profesor y a partir de ahí realizar una pequeña ficha mostrando los elementos principales de la obra de arte.

Sesión	Tipo de Recurso	Referencia
1	Video	Daniel Geohistoria. (2021, 8 febrero).  <i>La Antigua MESOPOTAMIA</i>  <i>Historia y resumen</i> 🌿 <i>Fácil y divertido</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=L yjgVCkzGI0
2	Video	Daniel Geohistoria. (2021, 8 febrero).  <i>La Antigua MESOPOTAMIA</i>  <i>Historia y resumen</i> 🌿 <i>Fácil y divertido</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=L yjgVCkzGI0
3	Video	Pascu y Rodri. (2021, 28 julio). <i>Gilgamesh / Destripando la Historia</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=C r-hpNA9NuU
	Imágen	Alfabeto Sumerio (Consultar Anexo 14.1 ‘Anexos: Escritura Cuneiforme’)
4	Material	Arcilla
6	Video	Memorias de Pez. (2021, 28 octubre).  <i>La HISTORIA del ANTIGUO EGIPTO en 10 minutos / Resumen de La historia de Egipto (1/3)</i> [Vídeo].

		YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=txuQJxONUe
	Webquest	Tumba 1: https://iterhistoriae.wixsite.com/inicio/tumba-1
	Herramienta online	Padlet
7	Video	Pascu y Rodri. (2022, 15 junio). <i>Ra (Polloman) / Destripando la Historia</i> [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Zcc4_rQA64
	Webquest	Tumba 2: https://iterhistoriae.wixsite.com/inicio/tumba-2
	Herramienta online	Padlet
8	Webquest	Tumba 3: https://iterhistoriae.wixsite.com/inicio/tumba-3
	Herramienta online	Padlet
9	Webquest	Tumba 4: https://iterhistoriae.wixsite.com/inicio/tumba-4
	Herramienta online	Padlet
11	Herramienta online	Google Lens
12	Herramienta online	Google Lens

11.5. Evaluación del Alumnado

Proceso de Evaluación del alumnado				
Instrumento de evaluación 1: Situación de Aprendizaje 1 ‘Escritura Cuneiforme’				
Indicadores de Logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
5.1.1. Diferencia los distintos grupos sociales de la sociedad Mesopotámica.	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
5.1.2. Razona sobre los distintos poderes que tenían los reyes de la Antigua Mesopotamia	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
6.1.1. Sitúa espacial y cronológicamente las primeras civilizaciones	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
6.1.2. Conoce las principales características de las primeras civilizaciones	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
6.1.3. Ubica las distintas etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
Identifica las principales	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica

representaciones artísticas y construcciones de la Antigua Mesopotamia				
6.1.5. Reconoce las principales características de la religión mesopotámica	5%	Rúbrica	Profesor	Durante la Unidad Didáctica
Instrumento de evaluación 2: ‘Mundo de Ultratumba’				
Indicadores de Logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1.1.1. Elabora un documento Word de manera correcta con los contenidos solicitados	10%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
5.1.1. Sitúa espacial y cronológicamente Antiguo Egipto	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
5.1.2. Conoce las principales características de la civilización egipcia	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
5.2.1. Razona sobre los distintos poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
6.1.1. Identifica las principales construcciones del Antiguo Egipto	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest

7.2.1. Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D.	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
7.2.2. Distingue e los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3D.	5%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la webquest
Instrumento de evaluación 3: ‘Una mirada al Lejano Oriente a Través del Arte’				
Indicadores de Logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		
1.2.1. Busca la información relacionada con las imágenes de manera correcta	4%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de aprendizaje
6.2.1. Identifica las características principales de la civilización China	3%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de aprendizaje
6.2.2. Identifica las características principales de la civilización india	3%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de aprendizaje
7.2.1. Valora el patrimonio histórico de las civilizaciones China e India	3%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de aprendizaje
7.2.2. Analiza los elementos	3%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de

principales del arte chino				aprendizaje
7.2.3. Analiza los elementos principales del arte indio	3%	Rúbrica	Profesor	Tras finalizar la situación de aprendizaje

A continuación, se representarán las rúbricas de las tres situaciones de aprendizaje:

Situación de Aprendizaje 1				
Indicador de logro	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Diferencia los distintos grupos sociales de la sociedad mesopotámica.	Demuestra una comprensión profunda de los distintos grupos sociales, definiendo sus características principales.	Demuestra una comprensión clara de los distintos grupos sociales y nombra sus características principales	Demuestra una comprensión adecuada de los distintos grupos sociales y nombra algunas de sus características principales	No demuestra una comprensión clara de los distintos grupos sociales, ni define sus características principales.
Razona sobre los distintos poderes que tenían los reyes de la Antigua Mesopotamia	Razona de forma profunda y precisa los poderes políticos y religiosos de la civilización mesopotámica.	Razona de forma clara sobre los poderes políticos y religiosos de la civilización mesopotámica.	Razona de forma adecuada sobre los poderes políticos y religiosos de la civilización mesopotámica	No razona sobre los poderes políticos y religiosos de la civilización mesopotámica
Sitúa espacial y cronológicamente las civilizaciones fluviales	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente las cuatro civilizaciones fluviales	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente las tres civilizaciones fluviales	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente las dos civilizaciones fluviales	No sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente las civilizaciones fluviales
Conoce las principales características de las civilizaciones fluviales.	Conoce y enumera las características principales de las civilizaciones fluviales	Conoce y enumera la mayoría de las características de las civilizaciones fluviales	Conoce y enumera algunas de las características de las civilizaciones fluviales	No conoce las características de las civilizaciones fluviales.

Ubica las distintas etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia	Ubica de manera correcta y detallada las diferentes etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia	Ubica de manera adecuada la mayoría de las etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia	Ubica algunas de las etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia	No ubica las etapas e imperios que se sucedieron en la Antigua Mesopotamia
Identifica las principales representaciones artísticas y construcciones del Antigua Mesopotamia	Identifica las principales representaciones artísticas y construcciones de la Antigua Mesopotamia, identificando su función y características principales	Identifica la mayoría de las principales representaciones artísticas y construcciones de la Antigua Mesopotamia, identificado su función y características principales	Identifica algunas representaciones artísticas y construcciones de la Antigua Mesopotamia e identifica su función y características principales	No identifica las principales construcciones ni representaciones artísticas de la Antigua Mesopotamia
Reconoce las principales características de la religión mesopotámica	Reconoce de manera clara las principales características de la religión mesopotámica, identificando los principales dioses y sus roles	Reconoce de manera correcta las principales características de la religión mesopotámica, identificando la mayoría de los dioses y sus roles	Reconoce algunas de las principales características de la religión mesopotámica, así como algunos de sus dioses y roles.	No reconoce las principales características de la religión mesopotámica ni sus principales dioses
Situación de Aprendizaje 2				
Indicadores de logro	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Elabora un documento Word de manera correcta con los contenidos solicitados	Elabora un documento Word de manera correcta con los contenidos solicitados	Elabora un Word de manera clara con la mayoría de los contenidos solicitados	Elabora un Word de manera clara con la algunos de los contenidos solicitados	No elabora un documento Word de manera correcta con los contenidos solicitados
Sitúa espacial y cronológicamente Antigua Egipto	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente los imperios y periodos intermedios del Antigua Egipto	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente la mayoría de los imperios y los periodos intermedios	Sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente algunos de los imperios y periodos intermedios	No sitúa de forma precisa espacial y cronológicamente el Antigua Egipto

Conoce las principales características de la civilización egipcia	Conoce las principales características de la civilización egipcia	conoce la mayoría de las características principales de la civilización egipcia	Conoce algunas de las características principales de la civilización egipcia	No conoce las principales características de la civilización egipcia
Razona sobre los distintos poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto	Razona de manera clara los distintos poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto	Razona de manera correcta los distintos poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto	Razona sobre algunos de los poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto	Razona de manera clara los distintos poderes que tenían los faraones en el Antiguo Egipto
Identifica las principales construcciones del Antiguo Egipto	Identifica las principales construcciones del Antiguo Egipto, identificando su función y características principales	Identifica la mayoría de las principales construcciones del Antiguo Egipto identificado su función y características principales	Identifica algunas construcciones del Antiguo Egipto e identifica su función y características principales	No identifica las principales construcciones del Antiguo Egipto
Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D.	Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D, identificando de manera clara las ubicaciones marcadas	Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D, identificando de manera clara la mayoría de las ubicaciones marcadas	Valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D, identificando de manera clara algunas de las ubicaciones marcadas	No valora el patrimonio artístico del Antiguo Egipto a través de la búsqueda correcta de las recreaciones 3D, identificando de manera clara las ubicaciones marcadas
Distingue e los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3D.	Distingue los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3d de manera clara	Distingue los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3d de manera correcta	Distingue los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3d de manera suficiente	No Distingue los distintos elementos arquitectónicos y artísticos de la civilización egipcia en las recreaciones 3d de manera clara

Situación de Aprendizaje 3				
Indicadores de logro	Excelente	Satisfactorio	Mejorable	Insuficiente
Busca la información relacionada con las imágenes de manera correcta	Busca la información relacionada con las imágenes de manera correcta utilizando fuentes fiables.	Busca la mayoría de la información de manera correcta utilizando fuentes fiables	Busca la información relacionada con la imagen, pero no utiliza fuentes fiables	No busca la información relacionada con las imágenes
Identifica las características principales de la civilización China	Identifica de manera clara las principales características de la civilización china (política, religión, cultura y cronología)	Identifica la mayoría de las características principales de la civilización china. (política, religión cultura y cronología)	Identifica algunas de las características de la civilización china (política, religión cultura y cronología)	No identifica las características principales de la civilización china.
Identifica las características principales de la civilización india	Identifica de manera clara las principales características de la civilización india (política, religión, cultura y cronología)	Identifica la mayoría de las características principales de la civilización india. (política, religión cultura y cronología)	Identifica algunas de las características de la civilización india (política, religión cultura y cronología)	No identifica las características principales de la civilización india
Valora el patrimonio histórico de las civilizaciones China e India	Valora el patrimonio histórico de ambas civilizaciones y lo muestra de manera clara a la hora de realizar su trabajo	Valora el patrimonio histórico de ambas civilizaciones y lo muestra de manera adecuada a la hora de realizar su trabajo	Valora el patrimonio histórico de ambas civilizaciones y lo muestra de manera suficiente a la hora de realizar su trabajo	No valora el patrimonio histórico de las civilizaciones china e india
Analiza los elementos principales del arte chino	Analiza los principales elementos del arte chino de manera clara.	Analiza la mayoría de los principales elementos del arte chino de manera clara	Analiza algunos de los principales elementos del arte chino de manera clara	No analiza los elementos principales del arte chino

Analiza los elementos principales del arte indio	Analiza los principales elementos del arte indio de manera clara.	Analiza la mayoría de los principales elementos del arte hindú de manera clara	Analiza algunos de los principales elementos del arte indio de manera clara	No analiza los elementos principales del arte indio
--	---	--	---	---

12. Conclusiones

El desarrollo de este trabajo final de máster ha pretendido crear una programación didáctica que busca que el alumnado trabaje dentro del aula y que ese trabajo diario suponga la nota íntegra de la materia. Esta se conseguirá a partir de las situaciones de aprendizaje que giran en torno a la metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP). Como se ha mencionado con anterioridad en el apartado de metodología el ABP es una estrategia de aprendizaje que posee una gran cantidad de beneficios de cara a la adquisición de competencias y conocimientos por parte del alumnado, además de que suele motivar y gustar más la materia al aplicar este tipo de estrategias.

En cuanto al desarrollo de la unidad didáctica se ha buscado conseguir crear una serie de situaciones de aprendizajes que busque la palabra ‘innovar’ por completo, basando gran parte de su metodología en la gamificación, campo bastante novedoso dentro de la educación y que se sigue investigando hoy en día. También dentro de esa innovación la inclusión de China e India es completamente necesaria para que el alumnado tenga una visión completa del mundo antiguo más allá de la clásica visión europeísta que ha traído la Historia a lo largo de los siglos pasados, El simple hecho de incluir nuevas perspectivas, formas de ver el mundo, manifestaciones artísticas y culturales alejados de los cánones típicos de su entorno ayuda a comprender y respetar más el mundo globalizado en el que vivimos.

13. Bibliografía

- Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León, Boletín Oficial de Castilla y León, 190, de 30 de septiembre de 2022, 48850 a 49542

- Di Domenico, A., Perna, G., Trevisan, M., Vassio, L., & Giordano, D. (2021). A network analysis on cloud gaming: Stadia, geforce now and psnow. *Network*, 1(3), 247-260.
- Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21.
- Juan, E. (2005). *La enciclopedia del estudiante: Historia Universal* (Vol. 7). Santillana.
- Juan, E. (2005). *La enciclopedia del estudiante: Historia del Arte* (Vol. 17). Santillana.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868 a 122953.
- Mora, D. L. Q. (2018). Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto. *Clío*, (44), 54-81.
- Moreira, M. A., Romero, O. C., & García, L. F. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. *Educatio Siglo XXI*, 36(2 Jul-Oct), 229-254.
- Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, (5), 71-98.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado, 76, de 30 de marzo de 2022, 41571 a 41789.
- Rivière, P. (2004). *El gran libro de las civilizaciones antiguas*. Editorial de Vecchi
- Trigueros, I. M. G. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16.

14. Anexos

14.1. Anexo: 'Escritura Cuneiforme'



14.2. Anexo: 'Mundo de Ultratumba'

- Tumba 1

El Mundo de Ultratumba

Actividad: Debéis de identificar los siguiente elementos en estas versiones de 3d de tumbas Egipcias. Tendréis que subir las captura de pantalla y las respuestas al Padlet ubicado en la parte inferior de la pagina web. Para realizar una captura de pantalla tendreis que pulsar **windows+mayusculas+S**. **LAS CAPTURAS DEBEREIS DE PEGARLAS EN UN WORD Y SUBIRLAS AL MURAL QUE HAY DEBAJO** ¡Suerte en vuestra búsqueda!

1ª Tumba: La Tumba de Mehu

Busca en al tumba:

- Puerta de acceso falsa
- Representación de Mehu con su esposa
- Escena de Agricultura

Sube las imágenes y la información en este muro. Acordaros de poner vuestro **nombre** y **curso**. Para subirlo al muro debeis de pulsar el

Pincha en la imagen para acceder a la tumba

- Tumba 2

ITER HISTORIA

Inicio Mundo de Ultratumba El Robo del Siglo Sobre mí Members

Actividad: Debéis de identificar los siguiente elementos en estas versiones de 3d de tumbas Egipcias. Tendréis que subir las captura de pantalla y las respuestas al Padlet ubicado en la parte inferior de la pagina web. Para realizar una captura de pantalla tendréis que pulsar **windows+mayusculas+s**. **LAS CAPTURAS DEBEREIS DE PEGARLAS EN UN WORD Y SUBIRLAS AL MURAL QUE HAY DEBAJO** ¡Suerte en vuestra búsqueda!

2ª Tumba: La Tumba de Ti

- Identifica el pozo que da acceso al sarcófago
- Busca una escena donde se represente a egipcios haciendo ofrendas.
- ¿En que partes se divide Egipto?
- ¿Quién fue el primer faraón de Egipto?

Sube las imágenes y la información en este muro. Acordaros de poner vuestro **nombre y curso**. Para subirlo al muro debéis de pulsar el **+**

Pincha en la imagen para acceder a la tumba



- Tumba 3

ITER HISTORIA

Inicio Mundo de Ultratumba El Robo del Siglo Sobre mí Members

Actividad: Debéis de identificar los siguiente elementos en estas versiones de 3d de tumbas Egipcias. Tendréis que subir las captura de pantalla y las respuestas al Padlet ubicado en la parte inferior de la pagina web. Para realizar una captura de pantalla tendréis que pulsar **windows+mayusculas+s**. **LAS CAPTURAS DEBEREIS DE PEGARLAS EN UN WORD Y SUBIRLAS AL MURAL QUE HAY DEBAJO** ¡Suerte en vuestra búsqueda!

3ª Tumba: La Tumba del Faraón Djoser

- Localiza el sarcófago del faraón
- Sal de la tumba
- Enumera los distintos poderes que ayudaban al faraón a administrar el imperio
- ¿Cuánto tiempo dura el Imperio Antiguo?

Sube las imágenes y la información en este muro. Acordaros de poner vuestro **nombre y curso**. Para subirlo al muro debéis de pulsar el **+**

Pincha en la imagen para acceder a la tumba



- Tumba 4

IIER
INSTITUTO

Inicio Mundo de Ultratumba El Robo del Siglo Sobre mí Members

Actividad: Debeis de identificar los siguiente elementos en estas versiones de 3d de tumbas Egipcias. Tendréis que subir las captura de pantalla y las respuestas al Padlet ubicado en la parte inferior de la pagina web. Para realizar una captura de pantalla tendreis que pulsar **windows+mayusculas+s**. **LAS CAPTURAS DEBEREIS DE PEGARLAS EN UN WORD Y SUBIRLAS AL MURAL QUE HAY DEBAJO** ¡Suerte en vuestra búsqueda!

4ª Tumba: Abu Simbel

- Identifica el Santuario del Templo
- ¿Qué representa cada una de las imágenes?
- Busca las salas del tesoro
- ¿Cuánto tiempo dura el Imperio Nuevo?
- ¿Cuántas dinastias de faraones gobernaron Egipto?
- ¿Hubo mujeres que llegaron a ser faraones? Si es así nómbrame una de ellas y busca algún dato sobre ella.

Pincha en la imagen para acceder a la tumba



Sube las imágenes y la información en este

- Padlet

↓

Jose Antonio López Domínguez + 40 · 3me

Mundo de Ultratumba 1º de ESO

1º Tumba 2º Tumba 3º Tumba 4º

Añadir comentario

Anónimo 4me
dani, paula y pao 1 B

DOCX
Documento1

Anónimo 4me
dani paula y pao

DOCX
Documento2

Anónimo 4me
Daniela y Amaya

Añadir comentario

Anónimo 4me
Daniela y Amaya

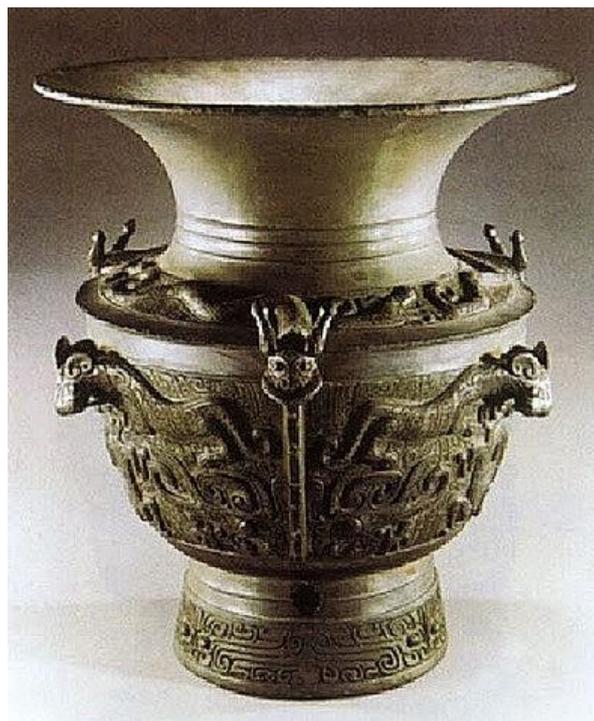
Made with Padlet

14.3. Anexo: 'Una mirada al Lejano Oriente a Través del Arte'

- Recipientes rituales de vino con tapa. dinastía Zhou Occidental.



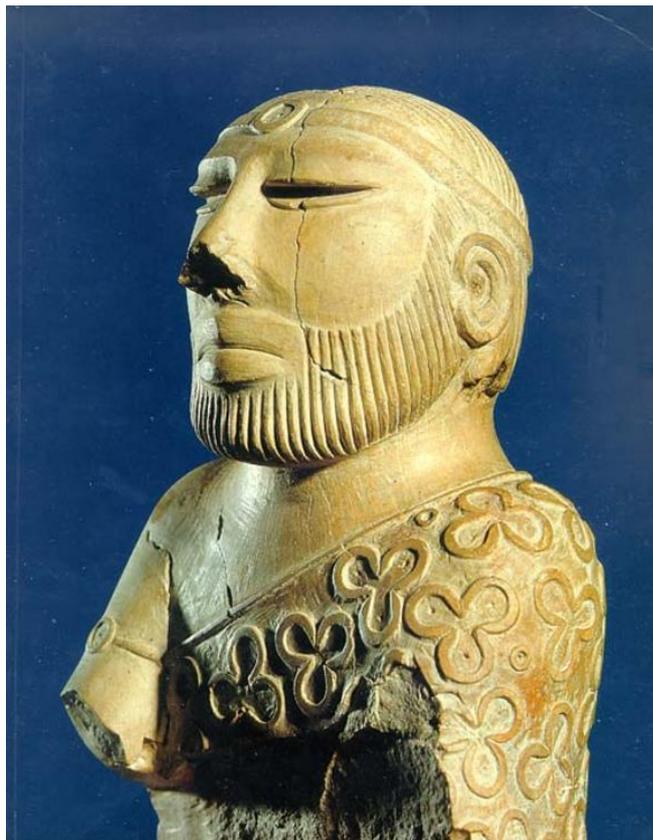
- Bronze Zun



- Contenedor de Vino. Dinastia Zhou.



- Efigie del rey sacerdote Mohenjo Daro



- Ruinas de Mohenjo Daro 2000 a.C.



- Tumba de la dinastía Xia

