

# Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras



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

## **La fundación de la polis y la vida en la Grecia Antigua: Una propuesta didáctica para la asignatura de Geografía e Historia en 1º de la ESO**

Alumno: Martín Fernández Suárez

Tutora: M<sup>a</sup> Raquel Vázquez Ramil

Curso 2023-2024

## **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Máster aborda una propuesta de programación didáctica anual para la asignatura de Geografía e Historia en el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. A lo largo de este se trabajan, por un lado, contenidos de carácter geográfico como la ubicación espacial o los accidentes del relieve, y, por otro, contenidos de carácter histórico, que van desde la aparición del ser humano moderno en la Prehistoria hasta la caída del Imperio Romano, que inaugura la Edad Media. Mediante esta programación se pretende no sólo que los alumnos adquieran estos conocimientos, sino que también aprendan un conjunto de saberes básicos necesarios para la vida en sociedad.

Palabras clave: Programación didáctica, Historia Antigua, Grecia, sociedades.

## **Abstract**

This Master's Thesis presents a proposal for an annual didactic program for the subject of Geography and History in the first year of Compulsory Secondary Education. Throughout this program, both geographical content such as spatial location and landforms, and historical content, ranging from the emergence of modern humans in Prehistory to the fall of the Roman Empire, which marks the beginning of the Middle Ages, are covered. This program aims not only for students to acquire this knowledge but also to learn a set of basic skills necessary for life in society

**Key words:** • Didactic program, Ancient History, Greece, Societies.

Introducción.....	4
Programación Didáctica .....	5
Conceptualización y características de la materia .....	5
Secuencia y temporalización de unidades de programación .....	8
Desarrollo de cada unidad temporal de programación .....	9
Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia .....	14
Metodología didáctica .....	20
Recursos didácticos de desarrollo curricular .....	22
Actividades extraescolares y complementarias .....	26
Medidas de atención a la diversidad (DUA) .....	27
Medidas que promueven el hábito de la lectura .....	28
Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje.....	29
Procedimiento de evaluación de la programación didáctica .....	30
Desarrollo de una situación de aprendizaje.....	33
Presentación.....	33
Fundamentación curricular.....	35
Desarrollo de las sesiones.....	46
Metodología y recursos .....	51
Bibliografía para la actualización científico-docente .....	53
Evaluación de alumnado.....	54
Conclusiones .....	56
Referencias bibliográficas .....	57
Anexos.....	58

# Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster se encuadra en el Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas con especialidad en Geografía, Historia e Historia del Arte. El trabajo se propone desarrollar una programación didáctica para la asignatura de Geografía e Historia en el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con la normativa educativa dada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Asimismo, es necesario apuntar que la programación didáctica está pensada para implementarse en un instituto de la ciudad de Valladolid.

El trabajo se estructura en dos partes, a saber; en primer lugar, un bloque dedicado a la presentación de las características particulares de la docencia y los discentes en el primer curso de la ESO, así como al desarrollo de la programación didáctica anual; y, en segundo lugar, un bloque enfocado a desgranar una de las situaciones de aprendizaje en concreto.

De este modo, este Trabajo de Fin de Máster pretende crear una propuesta didáctica que contribuya al aprendizaje por parte de los alumnos de conceptos que les permitan reconocer el paisaje de su entorno y ubicarse en el espacio, así como ser conocedores de los principales accidentes geográficos y de los problemas climatológicos que debemos afrontar en la actualidad.

Asimismo, a lo largo de la programación didáctica se ahondará, a través de varias situaciones de aprendizaje, en los períodos históricos de la Prehistoria y la Edad Antigua, aportando al estudiante las herramientas necesarias para la comprensión del pasado y la reflexión sobre el presente.

Por otro lado, en la segunda parte del trabajo se desarrollarán los contenidos correspondientes a la Grecia de la Edad Antigua, poniendo énfasis en el periodo de formación de la polis y los diferentes elementos que la integran, así como en la importancia que esta etapa histórica tiene a la hora de comprender la realidad socio política actual o el sustrato helénico presente en las sociedades occidentales de nuestro tiempo.

En conclusión, este trabajo busca elaborar una propuesta creativa y novedosa, a la vez que efectiva, que sirva para mejorar el aprendizaje de los jóvenes en etapa de formación académica.

# Programación Didáctica

## Conceptualización y características de la materia

Tal como establece la LOMLOE y el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, la asignatura de Geografía e Historia constituye un pilar fundamental para la formación integral de los alumnos, ya que esta, además de facilitar conocimientos relevantes acerca del pasado, también permite la reflexión crítica sobre el presente, así como contribuye sustancialmente a la formación del espíritu ciudadano.

Esta asignatura, que se concreta para la comunidad autónoma castellanoleonesa a través del 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; cuenta con tres bloques diferenciados: “Retos del mundo actual”, “Sociedades y territorios” y “Compromiso cívico, local y global”.

El primero de estos bloques, “Retos del mundo actual”, presenta contenidos principalmente geográficos y pretende capacitar a los alumnos para desenvolverse en el mundo. De este modo, aquí se encuentran conocimientos como la ubicación en un plano, la importancia del paisaje, el uso de mapas y otras herramientas de orientación o las causas y consecuencias de la emergencia climática global.

El segundo bloque, “Sociedades y territorios”, está más enfocado a los conocimientos históricos. En él se encuentran los planteamientos más importantes acerca del origen y la evolución de las distintas sociedades hasta la actualidad, destacando aspectos como los conflictos, los sistemas políticos y económicos, la religión o la cultura de un modo general.

Por último, el bloque de “Compromiso cívico, local y global” pretende incentivar al alumno a la creación y el fortalecimiento de una sociedad más justa y democrática, e incide en la importancia de valores como el respeto o la igualdad.

La programación didáctica está diseñada para ser implementada en el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Esto significa que la mayoría de los alumnos tendrán una edad comprendida entre los 11 y los 13 años, es decir, se encuentran en una etapa intermedia, de transición, entre la infancia y la adolescencia en la que tienen lugar cambios sustanciales en su forma de relacionarse con el mundo.

Conviene tener en cuenta que los alumnos están pasando por una fase en la que sus capacidades cognitivas se desarrollan rápidamente. No obstante, a pesar de que están empezando a aumentar sus capacidades en materia de abstracción y pensamiento lógico, es muy probable que aún se les resistan algunos conceptos si estos son demasiado complejos. Por otro lado, debe considerarse que siempre existen diferencias entre los procesos de desarrollo de unos y otros.

A consecuencia de estos cambios cognitivos, es habitual que los alumnos a esta edad varíen algunos de sus comportamientos sociales, dado que se encuentran en un momento en el que su identidad personal está empezando a conformarse. Por tanto, en esta etapa se empieza a cuestionar la autoridad, representada normalmente por los padres en el hogar y los profesores en el centro, y se busca una independencia alejándose de la misma. Como respuesta a este rechazo hacia las figuras que durante los primeros años habían regido su vida, los jóvenes acostumbran a buscar la protección de un grupo formado por sus iguales y entregarse casi por completo a él.

Dejando a un lado el desarrollo psico-social del alumnado, para que la docencia sea impartida correctamente, resulta imprescindible atender a las diferencias en cuanto a clase social que puedan existir en una misma aula. Dependiendo de múltiples factores -la ciudad, el centro, el aula, etc.-, la situación material puede cambiar sustancialmente entre unos y otros. Como es lógico pensar, aquellos alumnos con mayores dificultades económicas acostumbran a presentar también mayores dificultades académicas, dado que, por un lado, no cuentan con un contexto motivador en casa -capital cultural, en términos de Bourdieu-, y por otro, carecen de la posibilidad de ser ayudados externamente por padres o docentes particulares (Martín Criado, 2018, pp. 5-6).

En lo relativo al aprendizaje de las Ciencias Sociales, los alumnos muestran una motivación variable. No obstante, muchos de ellos perciben las asignaturas de este área como aburridas y poco estimulantes. Esta falta de interés por asignaturas como Geografía e Historia, entre otras, proviene, principalmente, de dos focos: Por un lado, de la concepción social de las Ciencias Sociales como saberes poco relevantes y, por otro, de las metodologías que tradicionalmente se han empleado, que obligaban al discente a memorizar conceptos sin dejar lugar para la reflexión (Prats Cuevas, 2017, pp. 18-19).

Además de las ya mencionadas dificultades para la memorización sistemática, los alumnos encuentran problemas a la hora de llevar a cabo la asimilación de conceptos

históricos, la comprensión del tiempo o el entendimiento de la causalidad y la multicausalidad (Prats Cuevas, 2017, p. 26).

## Secuencia y temporalización de unidades de programación

2023				2024					
Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
1 Vi	1 Do	1 Mi	1 Vi	1 Sa	1 Ju	1 Vi	1 Lu	1 Mi	1 Sá
2 Sá	2 Lu <sup>40</sup>	2 Ju	2 Sá	2 Ma	2 Ví	2 Sá	2 Ma <sup>14</sup>	2 Ju	2 Do
3 Do	3 Ma	3 Vi	3 Do	3 Mi	3 Sá	3 Do	3 Mi	3 Vi	3 Lu <sup>23</sup>
4 Lu <sup>36</sup>	4 Mi	4 Sá	4 Lu <sup>49</sup>	4 Ju	4 Do	4 Lu <sup>10</sup>	4 Ju	4 Sá	4 Ma
5 Ma	5 Ju	5 Do	5 Ma	5 Vi	5 Lu <sup>6</sup>	5 Ma	5 Vi	5 Do	5 Mi
6 Mi	6 Vi	6 Lu <sup>45</sup>	6 Mi	6 Sá	6 Ma	6 Mi	6 Sá	6 Lu <sup>19</sup>	6 Ju
7 Ju	7 Sá	7 Ma	7 Ju	7 Do	7 Mi	7 Ju	7 Do	7 Ma	7 Vi
8 Vi	8 Do	8 Mi	8 Vi	8 Lu <sup>2</sup>	8 Ju	8 Vi	8 Lu <sup>15</sup>	8 Mi	8 Sá
9 Sá	9 Lu <sup>41</sup>	9 Ju	9 Sá	9 Ma	9 Vi	9 Sá	9 Ma	9 Ju	9 Do
10 Do	10 Ma	10 Vi	10 Do	10 Mi	10 Sá	10 Do	10 Mi	10 Vi	10 Lu <sup>24</sup>
11 Lu <sup>37</sup>	11 Mi	11 Sá	11 Lu <sup>50</sup>	11 Ju	11 Do	11 Lu <sup>11</sup>	11 Ju	11 Sá	11 Ma
12 Ma	12 Ju	12 Do	12 Ma	12 Vi	12 Lu <sup>7</sup>	12 Ma	12 Vi	12 Do	12 Mi
13 Mi	13 Vi	13 Lu <sup>46</sup>	13 Mi	13 Sá	13 Ma	13 Mi	13 Sá	13 Lu <sup>20</sup>	13 Ju
14 Ju	14 Sá	14 Ma	14 Ju	14 Do	14 Mi	14 Ju	14 Do	14 Ma	14 Vi
15 Vi	15 Do	15 Mi	15 Vi	15 Lu <sup>3</sup>	15 Ju	15 Vi	15 Lu <sup>16</sup>	15 Mi	15 Sá
16 Sá	16 Lu <sup>42</sup>	16 Ju	16 Sá	16 Ma	16 Vi	16 Sá	16 Ma	16 Ju	16 Do
17 Do	17 Ma	17 Vi	17 Do	17 Mi	17 Sá	17 Do	17 Mi	17 Vi	17 Lu <sup>25</sup>
18 Lu <sup>38</sup>	18 Mi	18 Sá	18 Lu <sup>51</sup>	18 Ju	18 Do	18 Lu <sup>12</sup>	18 Ju	18 Sá	18 Ma
19 Ma	19 Ju	19 Do	19 Ma	19 Vi	19 Lu <sup>8</sup>	19 Ma	19 Vi	19 Do	19 Mi
20 Mi	20 Vi	20 Lu <sup>47</sup>	20 Mi	20 Sá	20 Ma	20 Mi	20 Sá	20 Lu <sup>21</sup>	20 Ju
21 Ju	21 Sá	21 Ma	21 Ju	21 Do	21 Mi	21 Ju	21 Do	21 Ma	21 Vi
22 Vi	22 Do	22 Mi	22 Vi	22 Lu <sup>4</sup>	22 Ju	22 Vi	22 Lu <sup>17</sup>	22 Mi	22 Sá
23 Sá	23 Lu <sup>43</sup>	23 Ju	23 Sá	23 Ma	23 Vi	23 Sá	23 Ma	23 Ju	23 Do
24 Do	24 Ma	24 Vi	24 Do	24 Mi	24 Sá	24 Do	24 Mi	24 Vi	24 Lu <sup>26</sup>
25 Lu <sup>39</sup>	25 Mi	25 Sá	25 Lu <sup>52</sup>	25 Ju	25 Do	25 Lu <sup>13</sup>	25 Ju	25 Sá	25 Ma
26 Ma	26 Ju	26 Do	26 Ma	26 Vi	26 Lu <sup>9</sup>	26 Ma	26 Vi	26 Do	26 Mi
27 Mi	27 Vi	27 Lu <sup>48</sup>	27 Mi	27 Sá	27 Ma	27 Mi	27 Sá	27 Lu <sup>22</sup>	27 Ju
28 Ju	28 Sá	28 Ma	28 Ju	28 Do	28 Mi	28 Ju	28 Do	28 Ma	28 Vi
29 Vi	29 Do	29 Mi	29 Vi	29 Lu <sup>5</sup>	29 Ju	29 Vi	29 Lu <sup>18</sup>	29 Mi	29 Sá
30 Sá	30 Lu <sup>44</sup>	30 Ju	30 Sá	30 Ma		30 Sá	30 Ma	30 Ju	30 Do
	31 Ma		31 Do	31 Mi		31 Do		31 Vi	

Días no lectivos													
Primera situación de aprendizaje: Ubicación espacial													
Segunda situación de aprendizaje: Geografía física													
Tercera situación de aprendizaje: Zonas climáticas y emergencia													
Cuarta situación de aprendizaje: Tecnologías de la información y sociedad del conocimiento													
Quinta situación de aprendizaje: Métodos de investigación y fuentes históricas													
Sexta situación de aprendizaje: El mundo de la Prehistoria													
Séptima situación de aprendizaje: La escritura													
Octava situación de aprendizaje: De la cueva a la ciudad													
Novena situación de aprendizaje: La fundación de la Polis													
Décima situación de aprendizaje: La cultura Romana													
Undécima situación de aprendizaje: La antigüedad en la Península Ibérica													



## Desarrollo de cada unidad temporal de programación

A la hora de diseñar una programación didáctica resulta prioritario plantear cada una de las situaciones de aprendizaje de forma que suponga un reto motivador, claro y resoluble para el alumno. Además, a través del producto final se materializan y sintetizan los conocimientos asimilados en algo concreto, tangible, que les permite establecer una relación más estrecha con su trabajo. Siguiendo esta idea, en la siguiente tabla figuran las diferentes situaciones de aprendizaje de la programación, junto a sus retos y productos finales correspondientes.

<b>Título de la situación de aprendizaje</b>	<b>Retos: pregunta desencadenante, contexto motivador</b>	<b>Producto final</b>
Ubicación espacial	¿Cómo te gustaría que fuera tu ciudad?	Creación de un plano de ciudad sostenible
Geografía física	¿Qué lugares de Europa te gustaría conocer?	Planificación de una expedición exploradora
Emergencia climática	¿Qué podemos hacer nosotros para mejorar la situación climática?	Creación de un festival ecológico en el centro
Tecnologías de la comunicación	¿Cómo debemos actuar en las redes sociales?	Vídeo divulgativo sobre la responsabilidad en internet
Métodos de investigación	¿Cómo conocemos el pasado?	Scape Room
Prehistoria	¿Qué significan las pinturas prehistóricas?	Dibujo y explicación de una pintura rupestre
El origen de las sociedades complejas	¿Qué cambia con la llegada de la escritura?	Tablilla de barro con escritura cuneiforme
Repaso Prehistoria y Protohistoria	¿Qué son las sociedades complejas?	Debate
<b>Grecia</b>	<b>Diseña tu polis ideal</b>	<b>Creación de una polis</b>
Roma	¿Cómo se gobernaba la Antigua Roma?	Redacción y representación de una obra teatral
La Antigüedad en la Península Ibérica	¿Cómo era tu ciudad hace 2000 años?	Redacción de un diario

- Tabla de contenidos por situaciones de aprendizaje

En la tabla que se presenta a continuación se detallan los contenidos curriculares que se trabajarán en cada una de las situaciones de aprendizaje. De este modo queda plasmado que la programación didáctica cumple con los requisitos propuestos por la LOMLOE y otorga a los alumnos un aprendizaje completo de los saberes básicos de la asignatura de Geografía e Historia.

<b>CONTENIDOS</b>	<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S4</b>	<b>S5</b>	<b>S6</b>	<b>S7</b>	<b>S8</b>	<b>S9</b>	<b>S10</b>	<b>S11</b>
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).											
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.											
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.											
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.											
Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de la información.											
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.											
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías											

del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.										
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.										
Análisis multidisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. El nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder desde la Prehistoria. Formación de oligarquías. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia en la Prehistoria.										
Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. El estatus social en la Antigüedad. Expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.										
Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: el nacimiento de las polis. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos desde los hoplitas. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo. Origen y etapas de la historia de Roma. Monarquía, República e Imperio. Los civiles durante las guerras. La expansión por el Mediterráneo. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.										
Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. España										



retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).											
Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).											
Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3).											
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).											
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)											
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).											
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).											
Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).											
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).											
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).										
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 responsabilidades y compromisos propios de la edad en el ámbito familiar, en el entorno escolar y comunitario y valorando la riqueza que aportan las relaciones intergeneracionales. (CCL2, CPSAA5, CC1, CC2, CE2)										
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 demás y con los otros seres vivos, tomando conciencia de la importancia de promover el propio desarrollo personal. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC3)										
Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC1).										

## Contenidos de carácter transversal que se trabajarán desde la materia

La propuesta de programación trata de incluir todos aquellos contenidos transversales que figuran en el Real Decreto 217/2022, así como en el Decreto 39/2022, a través de las diferentes actividades. Estos contenidos, que se detallarán continuación y no son específicos de la materia de Geografía e Historia, contribuyen a la formación integral del alumno y procuran un desarrollo pleno de las habilidades imprescindibles para la vida en sociedad.

### Compresión lectora

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.5. S.11.

Tratándose Geografía e Historia de una de las asignaturas de la Educación Secundaria con un importante contenido humanístico, la comprensión lectora debe jugar un papel central en toda programación docente. Se trata, además, de una formación que cobra una relevancia especial en el contexto digital actual, en el que el hábito de la lectura se ha perdido por parte de muchos jóvenes que acostumbran a estar más familiarizados con la

fugacidad y falta de profundidad propia de la escritura en redes sociales y medios digitales.

Por tanto, los alumnos serán expuestos a lo largo del curso escolar a diferentes tipos de textos que les permitan acceder a saberes de índole histórica o geográfica. En cualquier caso, la comprensión lectora es un contenido que se subraya en las situaciones de aprendizaje S.5 y S. 11. En la primera, tendrán que atender a varios textos que les permitan reconstruir una historia sencilla, mientras que en la segunda deberán hacer una lectura atenta de la WebQuest para asimilar los contenidos y así poder elaborar correctamente el diario.

### **Expresión oral y escrita**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.6, S.8, S.9, S.10, S.11.

Siguiendo lo planteado en el apartado anterior en relación con la comprensión lectora, resulta igualmente importante que los alumnos aprendan no sólo a asimilar contenidos sino también a crearlos y expresarlos correctamente. Para conseguir este objetivo se han diseñado diferentes situaciones de aprendizaje. En la S.6, por ejemplo, los alumnos tendrán que preparar una breve exposición en la que intenten adivinar el significado de la pintura rupestre diseñada por alguno de sus compañeros. Asimismo, en la S.8 deberán simular un debate al estilo de la antigüedad y, para ello, deberán plantear sus ideas y contraponerlas para tratar de llegar a acuerdos.

Por otro lado, en la S.9 deberán redactar diferentes escritos como el mito fundacional (poesía) o los estatutos legales de su polis. En la S.10 tendrán que escribir los diferentes papeles de la obra, así como representarlos en una pequeña obra teatral. Por último, en la S.11 trabajarán con la redacción narrativa a través de la creación de un diario personal inspirado en la Hispania Romana.

### **Comunicación audiovisual**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.4.

A pesar de que la presente programación didáctica pone numerosos esfuerzos en fomentar competencias tradicionales como la comprensión y la expresión, también quiere preparar a los alumnos para las formas de comunicación contemporánea. En un momento en el que

el consumo cultural está principalmente copado por contenido audiovisual, resulta imprescindible que los alumnos reconozcan y sepan emplear también este lenguaje.

Para ello, en la S.1 y S.2 tendrán que emplear recursos visuales y de edición, como Google Maps o PicsArt, por ejemplo, para diseñar su plano y su mapa. Asimismo, en la S.4 deberán grabar un corto en el que den a conocer los peligros de las redes sociales, así como diferentes consejos para un uso responsable de las mismas.

### **Competencia digital**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.4.

La competencia digital es otro de los contenidos que se trabajará a lo largo de toda la programación didáctica, ya que en todas las situaciones de aprendizaje, en mayor o menor medida, harán uso de buscadores para enriquecer la información aportada en las clases expositivas. De este modo, se incidirá de un modo especial en la importancia de visitar páginas webs fiables.

En cualquier caso, estando estrechamente vinculada al desarrollo de contenido audiovisual, la competencia digital gozará de una importancia central en la S.1, la S.2, la S.4, por lo mencionado en el apartado inmediatamente anterior.

### **Emprendimiento social y empresarial**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.3.

La capacidad de emprender en las diferentes áreas es una de las aptitudes más valoradas en la actualidad. Es por esta razón que las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas tratan de incorporar algún componente emprendedor, en el que el alumno pueda ser protagonista y adoptar una actitud propositiva.

En la S.1, por ejemplo, a través del plan urbanístico sostenible, o en la S.3, con la organización del festival, se invita al alumno a que tome partido y explote sus mejores ideas para resolver los problemas que se presentan.

### **Fomento del espíritu crítico y científico**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.3, S.6, S.8.

La capacidad de plantear y resolver preguntas aplicando la lógica y el conocimiento científico es otro de los pilares que permite crear personas capaces y críticas que puedan



desenvolverse correctamente en sociedad. Se trata, además, de un contenido en el que las humanidades juegan un papel fundamental, por lo que tienen de reflexivo.

Para ello, en todas las situaciones de aprendizaje los alumnos tendrán que reflexionar y argumentar sus decisiones, aunque lo harán de una forma más evidente en la S.1, cuestionando el urbanismo de su ciudad, en la S.3, buscando formas ingeniosas de contribuir al bienestar ecológico y social, en la S.6, buscando posibles interpretaciones para las pinturas rupestres, y en la S.8, donde tendrán que emplear argumentos y contraargumentos en el debate.

### **Educación emocional y en valores**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.3, S.4, S.8.

La educación emocional y en valores es un ámbito que debe acentuarse no sólo desde las asignaturas sino también desde el centro de una forma general a través de propuestas que involucren a sus diferentes integrantes.

En cualquier caso, en la materia de Geografía e Historia puede llevarse a cabo su enseñanza a través de actividades como las propuestas en la S.3, en la que toda la clase ganará conciencia de la importancia de la cooperación y el apoyo mutuo. Asimismo, a lo largo de la S.4 se pondrá el foco en la importancia de la empatía y en la falta de ella en redes sociales, y la S.8 pretende que los alumnos aprendan no sólo a debatir correctamente sino también a manejar sus emociones ante una disputa dialéctica.

### **Igualdad de género**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.4, S.8.

La igualdad de género es uno de los puntos más importantes que debe trabajarse en la Educación Obligatoria. Por tanto, la ideología de género debe incluirse de forma transversal en todas las aulas, materias y clases; y no debe ser una isla a la que se le dedique tan sólo un momento concreto del curso.

Dicho esto, si hubiera que remarcar las situaciones de aprendizaje en las que se pondrá más en relieve en la S.1, en la que los alumnos deberán tener en cuenta el urbanismo de género para ubicar puntos violetas, en la S.4, donde se incidirá en el trato que reciben las mujeres en las redes sociales, y en la S.8, en la que se remarcará la diferencia sexual que surge con la aparición de las sociedades complejas.

## **Creatividad**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.3, S.4, S.6, S.7, S.8, S.9, S.10, S.11.

Como se ha venido advirtiendo, la creatividad es uno de los pilares fundamentales de esta programación didáctica. En un momento en el que el desarrollo tecnológico ha permitido el almacenamiento y el acceso a información de una forma prácticamente instantánea, creo que es de vital importancia reivindicar el valor de la creatividad. Por tanto, todas las situaciones de aprendizaje incorporan, de un modo u otro, elementos para que los alumnos puedan sentirse libres de expresar y compartir sus ideas.

En la S.1 y S.2 tendrán que valerse de su ingenio para diseñar el plano y el mapa, mientras que en la S.3 y la S.4 deberán llevar a cabo el proyecto del vídeo y del festival desde cero, teniendo en todo momento la posibilidad de tomar decisiones en función de lo que crean conveniente. Por otro lado, las S.6, S.7, S.9, S.10 y S.11, cada una a su manera y empleando diferentes recursos (desde la pintura hasta la redacción o la representación teatral), buscan tomar conceptos históricos como las pinturas rupestres o la polis para que los alumnos trabajen y se relacionen con ellos a través de la imaginación.

## **Educación para la salud**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.4.

La educación para la salud comporta el proceso de enseñanza que procura la promoción, el mantenimiento o la restauración de la salud. Por tanto, en este ámbito se ve involucrada tanto la salud física como la mental o la afectivo sexual.

Se trata de un contenido que tendrá un especial protagonismo en las situaciones de aprendizaje S.1, otorgando importancia a la relación entre urbanismo, entorno y salud; y S.4, en la que se pondrán de manifiesto los riesgos a los que estamos sometidos en el mundo digital.

## **Formación estética**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.6, S.7, S.9, S.10.

La formación estética atiende a la enseñanza para la apreciación y comprensión de lo artístico y lo bello y está estrechamente vinculada al aprendizaje de la historia y de cómo la idea de belleza ha ido mutando con los años.

Se trata, por tanto, de un contenido transversal que puede encontrarse en cada momento de la asignatura, pero que adquiere una importancia especial en la S.1, dando a conocer el urbanismo de su ciudad y sus posibilidades de cambio, en la S.2, creando un itinerario que visite varias de las manifestaciones artísticas más importantes de Europa, en la S.6, donde se trabajará con la idea de arte en la Prehistoria o en la S.10, en la que los alumnos deberán ser los protagonistas y llevando a cabo una representación.

### **Educación para la sostenibilidad y el consumo responsable**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.3.

La sostenibilidad y el consumo responsable son dos valores muy a tener en cuenta en las sociedades contemporáneas, y estrechamente vinculados tanto al desarrollo de la persona como al perfil de salida.

Por tanto, desde la asignatura de Geografía e Historia se tratará de dar nociones acerca de la importancia de la sostenibilidad y del cuidado del planeta que se harán evidentes en la S.1, pues el plano de la ciudad deberá tener en cuenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible, y en la S.3, donde todo orbitará en torno a estos principios.

### **Respeto mutuo**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.3, S.4, S.5, S.6, S.7, S.8, S.9, S.10, S.11.

El respeto entre personas constituye el pilar fundamental a la hora de construir sociedades democráticas y libres, así como individuos con conciencia ciudadana y social.

Así, el respeto mutuo tendrá un peso importante en la mayoría de las situaciones de aprendizaje planteadas, ya que todas ellas tienen una parte de diálogo y trabajo en equipo. No obstante, este contenido gozará de un especial protagonismo en la S.1, por la creación de una ciudad sostenible en la que todos los espacios y comunidades sean respetados, en la S.3, por la concienciación con respecto a la importancia del cuidado de la naturaleza, y en la S.8, por la realización del debate en el que los alumnos deberán aprender a respetar los turnos de palabra y las opiniones de sus compañeros.

## **Cooperación entre iguales**

Este contenido transversal se trabaja en las situaciones de aprendizaje: S.1, S.2, S.3, S.4, S.5, S.6, S.7, S.8, S.9, S.10, S.11.

Enseñar a cooperar entre iguales, manteniendo como base el respeto entre compañeros y poniendo énfasis en el trabajo en equipo, es uno de los retos para la docencia en el presente. En una sociedad que cada vez pone más en alza valores individualistas y de competitividad extrema, considero especialmente relevante aportar por lo colectivo y hacer entender a los alumnos que serán mejores profesionales, y también mejores personas, si aprender a trabajar conjuntamente.

Como se ha adelantado anteriormente, toda la programación está diseñada para que los alumnos cooperen y aprendan a aprovechar los puntos fuertes de cada uno de ellos, compartiendo opiniones y dejándose ayudar por los demás. No obstante, la cooperación entre iguales es un contenido que tendrá un peso superior en aquellas situaciones de aprendizaje que se desarrollen por equipos, es decir, en la S.3, donde toda la clase formará un gran grupo para la organización del festival, en la S.8, donde se formarán dos o más equipos para el debate, en la S.9, en la que tendrán que trabajar conjuntamente para diseñar su propia polis, y en la S.10, en la que harán lo propio para crear la obra teatral.

## **Metodología didáctica**

La metodología empleada a lo largo de la programación didáctica está fundamentada en los principios de metodología activa, de acuerdo con lo propuesto por la LOMLOE, aunque también incorpora, minoritariamente, elementos de metodología expositiva. Este segundo estilo de docencia se emplea para que el docente pueda centrarse en los aspectos que considere más relevantes, así como para agilizar el aprendizaje al haber sido los contenidos previamente sistematizados (Hernández Jorge, 2017, p. 20). No obstante, se tendrá en cuenta en todo momento la participación del alumno, realizando preguntas que inviten a la reflexión y en cuestionamiento. De este modo se procura un aprendizaje significativo, es decir, en palabras de Ausubel, que “supone la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado” (Ausubel, 2002, p. 25).

Las metodologías activas, por su parte, han ganado un gran protagonismo en la enseñanza a lo largo de los últimos diez años. Se trata de nuevas formas de docencia que buscan

incentivar la participación del alumno y convertirlo en el protagonista de su aprendizaje, invirtiendo la relación docente-discente tradicional, y que han ofrecido resultados positivos en lo relativo tanto a la adquisición de conocimientos como a la motivación y satisfacción personal del estudiante (Escamilla y Muriel, 2022, p. 175).

Teniendo esto en cuenta, la propuesta de programación didáctica privilegia el desarrollo de la creatividad. En la época del algoritmo y la inteligencia virtual, en la que el trabajo memorístico puede ser realizado por cualquier ordenador o dispositivo digital, considero de especial relevancia reivindicar la creatividad como capacidad a preservar y trabajar en las aulas. De acuerdo con Ken Robinson “la creatividad es el proceso de tener ideas originales que sean de utilidad” y uno de los principios básicos que deberían tenerse en cuenta de cara a la docencia

Hay otros dos conceptos que debemos tener presentes: la imaginación y la innovación. La imaginación es el motor de la creatividad. Nos permite pensar cosas que no percibimos a través de los sentidos. Creatividad es poner a trabajar la imaginación; es imaginación aplicada. La innovación consiste en llevar a la práctica nuevas ideas. Existen falsos mitos con respecto a la creatividad. El primero es que únicamente aquellas personas a las que se consideran especiales son creativas; el segundo, que se limita al ámbito de las artes; la tercera, que no puede enseñarse; y la cuarta, que solo es posible si uno se expresa sin inhibiciones. Nada de esto es cierto. La creatividad se nutre de muchas capacidades que todos poseemos por el simple hecho de ser humanos. Se manifiesta en todas las facetas de la vida: en la ciencia, las artes, las matemáticas, la tecnología, la gastronomía, la enseñanza, la política, los negocios; en todo. Y, al igual que muchas otras capacidades humanas, el talento creativo puede cultivarse y perfeccionarse. Este proceso comporta un dominio cada vez mayor de destrezas, conocimientos e ideas (Robinson, 2015, p. 158).

Por otro lado, buena parte de las situaciones de aprendizaje se basan en los principios del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Este enfoque pretende ofrecer a los alumnos la posibilidad de desarrollar sus capacidades a través de la creación de proyectos que les resulten atractivos y motivadores. Estos contextos se orquestan a partir de preguntas y retos interesantes que sirvan como punto de partida a partir del cual los estudiantes llevan a cabo su trabajo. Juan José Vergara plantea que esta metodología enseñanza aporta mejores resultados que las formas tradicionales porque

El Aprendizaje Basado en Problemas, proyectos y/o casos de la compleja vida real siempre implica aprendizaje distribuido; al indagar, experimentar en las condiciones reales de los contextos vitales, el sujeto aprende el qué, el cómo, pero también el cuándo, el dónde y el para qué, tan útiles para promover la transferencia de lo aprendido a situaciones desconocidas y novedosas (Pérez Gómez, 2015, p. 14).

Este modelo de aprendizaje contribuye, además, a que los alumnos vean el resultado de su trabajo de una forma más tangible y aplicable a la vida real.

Otra de los estilos de enseñanza activa que figuran en la programación es el Aprendizaje Servicio, que consiste en que los conocimientos sean asimilados mientras se lleva a cabo un servicio para la comunidad. Este estilo de enseñanza se evidencia de forma clara en la tercera situación de aprendizaje, en la que el festival ecológico funciona como un servicio para sus compañeros de centro, o en la undécima, en la que se podría acordar una representación de la obra teatral en una residencia de ancianos, por ejemplo.

Además, el Aprendizaje Servicio contribuye notablemente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ya que, como afirma Rosa Batlle:

aporta una brújula al talento y nos ayuda a orientar la excelencia y la creatividad hacia la transformación social, se convierte en una herramienta útil para alinear la educación hacia los ODS y para transformar la sensibilización en compromiso (Batlle, 2020, p. 17)

Por último, para que el aprendizaje sea acorde a la sociedad actual, resulta imprescindible que se tengan en cuenta las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Con el objetivo de que los alumnos descubran y asimilen las posibilidades que ofrece el nuevo entorno digital, se implementarán en el aula el uso de aplicaciones como Google Earth o Google Maps, para la primera situación de aprendizaje, así como otras herramientas y redes sociales: Canva, Instagram, etc. La inclusión de estos elementos en el aula, además, favorece al trabajo en equipo y prepara a los estudiantes para el mundo profesional.

## Recursos didácticos de desarrollo curricular

<b>Recursos audiovisuales</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Referencia</b>	<b>Situación de aprendizaje</b>
ZEUS   Destripando la Historia   Canción	Pascu y Rodri (2019, 24 de julio). ZEUS   Destripando la Historia   Canción [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/o2W3jfvZU4w?si=rneEX5XXiwbHVpwP">https://youtu.be/o2W3jfvZU4w?si=rneEX5XXiwbHVpwP</a>	S.9
TOP LAS MEJORES PINTURAS RUPESTRES DEL	El Cubil de Peter (2017, 2 de julio). TOP LAS MEJORES PINTURAS RUPESTRES DEL PALEOLITICO. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/AqEy7vTjKZM?si=IXF8JMXXjYsYEUGT">https://youtu.be/AqEy7vTjKZM?si=IXF8JMXXjYsYEUGT</a>	S.6

ARTE PALEOLÍTICO		
El Imperio Romano en 10 minutos	Academia Play (2017, 24 de julio). El Imperio Romano en 10 minutos. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/UF_yHrFP1Ls?si=PkgdfteR6nhLpe9">https://youtu.be/UF_yHrFP1Ls?si=PkgdfteR6nhLpe9</a>	S.10
La caída del Imperio romano	Academia Play (2024, 7 de marzo). La caída del Imperio romano. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rZfXv-7leqQ&amp;t=1s&amp;pp=ygUcTGEgY2HDrWRhIGRlbCBJbXB1cmIvIHJvbWFubw%3D%3D">https://www.youtube.com/watch?v=rZfXv-7leqQ&amp;t=1s&amp;pp=ygUcTGEgY2HDrWRhIGRlbCBJbXB1cmIvIHJvbWFubw%3D%3D</a>	S.10
El origen de la escritura	UTPL - Universidad Técnica Particular de Loja (2021, 22 de marzo). El origen de la escritura. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/XHfCm8ps2_k?si=VgCp-sVsOHIEQXPK">https://youtu.be/XHfCm8ps2_k?si=VgCp-sVsOHIEQXPK</a>	S.7
Ciudades Sostenibles del mundo: ¿Qué son?, ¿Cómo se construyen? Apréndelo aquí.	Bancolombia (2020, 4 de marzo). Ciudades Sostenibles del mundo: ¿Qué son?, ¿Cómo se construyen? Apréndelo aquí. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/2fn4NW4NWF4?si=723GRBaOTa95tn1g">https://youtu.be/2fn4NW4NWF4?si=723GRBaOTa95tn1g</a>	S.1
¿CUÁNTOS MONUMENTOS DE EUROPA CONOCES? 🏰 Pon a prueba tus conocimientos en este quiz de geografía	Sierra Sur Viajes (2022, 8 de septiembre). ¿CUÁNTOS MONUMENTOS DE EUROPA CONOCES? 🏰 Pon a prueba tus conocimientos en este quiz de geografía. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/hNLwUavlJro?si=ZVZqofxRv-Vgg5yx">https://youtu.be/hNLwUavlJro?si=ZVZqofxRv-Vgg5yx</a>	S.2
🌍 La GEOGRAFÍA de GRECIA	Clases Particulares en Ávila (2022, 18 de octubre). 🌍 La GEOGRAFÍA de GRECIA. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/UWqwwLMR_k?si=5dx2cTVArkPUwMbm">https://youtu.be/UWqwwLMR_k?si=5dx2cTVArkPUwMbm</a>	S.9
Los DIOSES GRIEGOS del OLIMPO   Draw My Life en Español	Draw My Life en Español (2020, 17 de julio). Los DIOSES GRIEGOS del OLIMPO   Draw My Life en Español. [Vídeo]. YouTube. <a href="https://youtu.be/GyBC0R8JH2o?si=hV9LEKVVv-vb0Kg2P">https://youtu.be/GyBC0R8JH2o?si=hV9LEKVVv-vb0Kg2P</a>	S.9
La POLÍTICA en la ANTIGUA GRECIA: La	Clases particulares en Ávila (2002, 9 de diciembre). La POLÍTICA en la ANTIGUA GRECIA: La DEMOCRACIA en ATENAS y la MONARQUÍA en ESPARTA. [Vídeo]. YouTube.	

DEMOCRACIA en ATENAS y la MONARQUÍA en ESPARTA	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lz0oir98uDs&amp;pp=ygUrc2lzdGVtYYSBwb2xpdGljbyB5IGVjb25vbWljbyBhbnRpZ3VhIGdyZWNPYQ%3D%3D">https://www.youtube.com/watch?v=Lz0oir98uDs&amp;pp=ygUrc2lzdGVtYYSBwb2xpdGljbyB5IGVjb25vbWljbyBhbnRpZ3VhIGdyZWNPYQ%3D%3D</a>	
✘ La ANTIGUA GRECIA para niños en 5 minutos   HISTORIA	Clases Particulares en Ávila (2022, 10 de enero). ✘ La ANTIGUA GRECIA para niños en 5 minutos   HISTORIA. [Video]. YouTube. <a href="http://www.youtube.com/watch?v=VIABWS-OEcs&amp;pp=ygUnaGlzdG9yaWEgZGUgZ3JlY2lhIGFudGlnbWEgcGFyYSBuacOxb3Mg">www.youtube.com/watch?v=VIABWS-OEcs&amp;pp=ygUnaGlzdG9yaWEgZGUgZ3JlY2lhIGFudGlnbWEgcGFyYSBuacOxb3Mg</a>	

<b>Recursos cinematográficos</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Referencia</b>	<b>Situación de aprendizaje</b>
En busca del fuego	Annaud, J.J. (Director). (1981). En busca del fuego [Película]. Canada-France: International Cinema Corporation.	S.6
El dilema de las redes	Orlowski, J. (Director). (2020). <i>El dilema de las redes</i> [Documental]. Netflix.	S.4
Roma	Heller, J., & Milius, J. (Creators). (2005-2007). <i>Roma</i> [Serie]. HBO.	S.10
Nuestro planeta	Fothergill, A., Scholey, K., & Hughes, H. (Productor ejecutivo). (2019). <i>Nuestro Planeta</i> [Documentary]. Silverback Films; Netflix.	S.3
La excavación	Stone, S. (Director). (2021). <i>La excavación</i> [Película]. Netflix.	S.5
El guardián de la cueva	Brose, T. (Director). (2022). <i>El guardián de la cueva</i> [Documentary]. RTVE.	S.6
Alejandro Magno: La creación de un Dios	Gómez, L. (Productor). (2023). <i>Alejandro Magno: La creación de un Dios</i> [Serie]. Netflix.	S.9



<b>Recursos literarios</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Referencia</b>	<b>Situación de aprendizaje</b>
Odisea	Homero. <i>Odisea</i> ; introducción de Begoña Ortega Villaro y traducción de José Manuel Pabón. Biblioteca Clásica Gredos, 10. Editorial Gredos, 2019.	S.9
Ilíada	Homero. <i>Ilíada</i> ; introducción, traducción y notas de Emilio Crespo Güemes. Biblioteca Clásica Gredos, 150. Editorial Gredos, 1996.	S.9

<b>Recursos hemerográficos</b>		
Calle estación valladolid	Salvador, A. (2024, enero 12). Este día se reabre al tráfico la calle Estación de Valladolid. El Español. <a href="https://www.msn.com/es-es/noticias/other/este-d%C3%ADa-se-reabre-al-tr%C3%A1fico-la-calle-estaci%C3%B3n-de-valladolid/ar-BB1pdk2z?ocid=BingNewsVerp">https://www.msn.com/es-es/noticias/other/este-d%C3%ADa-se-reabre-al-tr%C3%A1fico-la-calle-estaci%C3%B3n-de-valladolid/ar-BB1pdk2z?ocid=BingNewsVerp</a>	S.1
Contaminación Valladolid	Sanz Olandía, B. (2024, enero 6). Valladolid respiró aire contaminado por encima de los nuevos límites legales durante todo 2023. Cadena SER. <a href="https://www.msn.com/es-es/salud/other/valladolid-respir%C3%B3-aire-contaminado-por-encima-de-los-nuevos-l%C3%ADmites-legales-durante-todo-2023/ar-BB1ovxRA?ocid=BingNewsVerp">https://www.msn.com/es-es/salud/other/valladolid-respir%C3%B3-aire-contaminado-por-encima-de-los-nuevos-l%C3%ADmites-legales-durante-todo-2023/ar-BB1ovxRA?ocid=BingNewsVerp</a>	S.3

<b>Aplicaciones Web</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Referencia</b>	<b>Situación de aprendizaje</b>
Google Maps	Google LLC. (s.f.). Google Maps. Recuperado el 6 de julio de 2024, de <a href="https://www.google.com/maps">https://www.google.com/maps</a>	S.1, S.2
Google Earth	Google LLC. (s.f.). Google Earth. Recuperado el 6 de julio de 2024, de <a href="https://www.google.com/earth/">https://www.google.com/earth/</a>	S.2, S.9
Canva	Canva. (s.f.). Software de diseño gráfico increíblemente sencillo. Recuperado el 6 de julio de 2024, de <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>	S.3
Instagram	Instagram. (s.f.). Instagram. Recuperado el 6 de julio de 2024, de <a href="https://www.instagram.com/">https://www.instagram.com/</a>	S.4
TikTok	TikTok. (s.f.). TikTok. Recuperado el 6 de julio de 2024, de <a href="https://www.tiktok.com/">https://www.tiktok.com/</a>	S.4

## Actividades extraescolares y complementarias

Para acompañar y enriquecer esta programación anual, desde la asignatura se proponen dos salidas didácticas que pretenden consolidar los contenidos impartidos en el aula con el objetivo de que los alumnos puedan comprender mejor la relación entre lo aprendido y el mundo real.

La primera de estas salidas se encuadra dentro de la primera situación de aprendizaje y busca que los alumnos reconozcan los elementos más relevantes de su ciudad y asimilen los conceptos espaciales y de urbanismo. Para ello, la clase realizará un recorrido por Valladolid, visitando sus lugares más relevantes y reflexionando acerca de su trazado y construcciones. Los alumnos contarán, en un primer momento, con un plano impreso de la ciudad, sobre el que se les enseñará a ubicarse y en el que tendrán que ir haciendo anotaciones de los diferentes emplazamientos. No obstante, durante la segunda parte de la visita el plano de la ciudad será sustituido por su versión digital, es decir, se les permitirá hacer uso de sus dispositivos móviles para situarse espacialmente.

La visita se realizará tomando como referencia tres elementos urbanísticos indistinguibles, a saber: el cauce del río Esgueva, el parque Campo Grande y la Plaza Mayor. Asimismo, se hará hincapié en tres edificios característicos de la ciudad: la

Academia de Caballería, la Catedral de Nuestra Señora de la Asunción y la iglesia de San Pablo.

A través de esta visita, se pretende conseguir, por un lado, que los estudiantes adquieran referencias urbanísticas de su ciudad que les permitan situarse y desplazarse correctamente por ella y, por otro, que aprendan a emplear las herramientas geográficas, tanto analógicas como digitales.

La segunda de las salidas ideadas se enmarca en la undécima situación de aprendizaje y está prevista para desarrollarse en la Villa Romana de Olmeda. Este conjunto arqueológico, situado en la provincia de Palencia, concretamente en el municipio de Pedrosa de la Vega, es uno de los restos de la civilización romana más importantes de la comunidad autónoma castellanoleonesa.

La visita de este complejo resulta enriquecedora para los alumnos que en ese momento del curso estarán trabajando los contenidos de la Hispania Romana ya que podrán ver de forma tangible los conceptos tratados en el aula, así como empezar a ser conscientes del papel que juega la arqueología en la construcción del conocimiento histórico. Además, contribuye al reconocimiento del patrimonio cultural nacional.

## Medidas de atención a la diversidad (DUA)

Dentro de una misma aula, cada alumno tiene un contexto y características determinadas. Por tanto, para que una programación didáctica pueda ser aplicada correctamente se deben tener en consideración las necesidades de cada uno de ellos y aplicar en cada caso diferentes estrategias de enseñanza adaptativa. Es decir, que la programación debe ser modificable para poder atender a las necesidades de cada caso concreto.

En primer lugar, deben tenerse en cuenta los diferentes niveles de implicación frente al aprendizaje, pues cada alumno se enfrenta a su educación de una forma distinta y su motivación en este ámbito puede variar sustancialmente en función de infinidad de motivos, como su entorno familiar o su experiencia previa. A sabiendas de esto, las diferentes situaciones de aprendizaje han sido diseñadas procurando llamar la atención del estudiante y buscando su implicación para con cada proyecto. Además, éstas han sido pensadas para desarrollarse de forma diferente, de forma que algunas funcionan en grupo

mientras que otras lo hacen individualmente, tratando de posibilidades tanto a los alumnos más independientes como a los que se desenvuelven bien trabajando en equipo.

En segundo lugar, a la hora de plantear las situaciones de aprendizaje se ha intentado utilizar todos los modos de representación, es decir, se incorporan materiales y se realizan actividades en diferentes formatos (textual, vídeo, imagen) de forma que los alumnos con diferentes formas de captación de la información podrán relacionarse con la asignatura de la manera que consideren más conveniente.

Por último, resulta indispensable prestar atención al resultado del aprendizaje y a cómo los estudiantes plasman lo aprendido. Para conseguir que esta expresión del conocimiento sea lo más plural y adaptable posible, se proponen productos finales muy diversos y de distinta índole, además de dejar siempre cierta libertad al alumno en la realización de estos.

## Medidas que promueven el hábito de la lectura

Como es esperable en una asignatura de Ciencias Sociales, la lectura juega un papel fundamental. En este momento, en el que el ocio de los jóvenes está copado por pantallas y dispositivos digitales, resulta complicado hacer que estos se sientan atraídos por las páginas de un libro. Por tanto, es de vital importancia que desde las instituciones de enseñanza se ponga el foco en este aspecto, pues a través de la lectura se incentivan capacidades como la concentración o la reflexión.

Para promover el hábito de la lectura, desde esta programación se proponen una serie de obras que se relacionan directamente con el currículum y que pueden resultar interesantes para los alumnos, a saber: adaptaciones de clásicos de la literatura griega, cómics, sagas como Percy Jackson, etc.

Además, se llevará a cabo el Proyecto “Cuenta tu historia”, en el que aquellos alumnos con un mayor gusto por la lectura podrán acordar con el docente la realización de una breve exposición en la que cuenten al resto de la clase cuál es su libro favorito, cuál están leyendo ahora mismo, o, en general, compartir cualquier pensamiento en relación con este ámbito. El objetivo de esta idea es que se lleve a cabo un aprendizaje entre iguales, que los alumnos puedan contagiarse su gusto por la lectura entre ellos, sin que este venga dado desde arriba por el profesor.

## Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje

Los instrumentos y formas de evaluación que se emplearán durante el año escolar tratarán de ser diversas y motivadoras para el alumnado. Además, se buscará promover la evaluación continua con el objetivo de acostumbrar a los estudiantes a trabajar día a día en los diferentes aspectos de la materia, intentando así disminuir los niveles de ansiedad y preocupación que estos puedan tener frente a exámenes o pruebas concretas.

En lo relativo a la evaluación del aprendizaje basado en proyectos, Itziar Rekalde y Jon García plantean que

esta se debe abordar desde su sentido más holístico, poniendo en juego técnicas, instrumentos y dinámicas de evaluación que sintonicen los resultados del aprendizaje con las evidencias que el alumnado aporta, dando cabida, no sólo, a la heteroevaluación, sino a instrumentos de autoevaluación y evaluación entre pares. En este sentido, un centro que apuesta por el ABP y es una escuela que desea aprender y para ello debe evaluarse. De ahí que la evaluación no se deba centrar sólo en el alumnado sino en diseñar dinámicas que impliquen procesos de introspección también de su profesorado, familias y entorno (Rekalde y García, 2015, pp. 230-231)

Siguiendo esta línea de pensamiento, a principio del curso tendrá lugar una primera prueba, no evaluable, que servirá como primera toma de contacto del docente con el alumno, para conocer el nivel general de la clase, así como para ir atisbando las fortalezas y debilidades concretas de cada uno de sus integrantes.

A partir de ese momento, y a lo largo del curso, se establecerá, cuatro tipologías de evaluación, a saber: la observación del progreso individual, la participación oral, las pruebas escritas y la entrega de materiales.

En primer lugar, la observación juega un papel fundamental ya que permite conocer mejor que cualquier otro método la progresión del alumno. Por tanto, se tendrá siempre en consideración cuál era su punto inicial y cómo ha ido evolucionando con el discurrir de las actividades, y esto contará con un peso del 10%.

En segundo lugar, se valorará positivamente la participación en clase, así como el interés y la implicación a la hora de realizar las distintas actividades. Este aspecto tendrá un peso del 20%, y en todo momento se tratará de incentivar planteando preguntas o invitando a realizar reflexiones. Asimismo, a través de distintos procedimientos se pondrá el foco en fomentar las intervenciones de aquellos alumnos tímidos o con más dificultades para la comunicación.

En tercer lugar, se realizarán pruebas escritas de distinta índole que contarán con un valor del 20%. A pesar de que la programación pretende disminuir la importancia de los exámenes tradicionales, también se valora la importancia de enseñar a los alumnos a enfrentarse a ellos. En cualquier caso, serán pruebas sencillas y poco memorísticas, en las que serán introducidos a comentarios de texto breves.

Por último, el grueso de la evaluación tendrá lugar en la presentación o muestra de los materiales o productos finales de cada situación de aprendizaje, que tendrán un valor del 50%. Además, será en este punto cuando tendrá lugar la coevaluación, ya que se dará la posibilidad a los alumnos de que evalúen el trabajo de cada uno de sus compañeros, pudiendo otorgarles hasta un 10% del total de su calificación.

## Procedimiento de evaluación de la programación didáctica

A continuación se presenta una rúbrica diseñada para valorar los diferentes aspectos que componen la programación didáctica, a saber: los objetivos de aprendizajes, el tratamiento de los contenidos, la metodología empleada, los recursos didácticos que se ponen al servicio del alumno, los sistemas de evaluación, la adaptabilidad ante situaciones de diversidad y la temporalización.

	<b>Insuficiente</b>	<b>Correcto</b>	<b>Notable</b>	<b>Excelente</b>
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Los objetivos no están claros, no son medibles y no están alineados con los estándares curriculares.	Los objetivos son vagos o difíciles de medir y la alineación con los estándares curriculares es limitada.	Los objetivos están definidos y son medibles, pero la alineación con los estándares curriculares es parcial.	Los objetivos están claramente definidos, son medibles y están alineados con los estándares curriculares.
<b>Contenidos</b>	El contenido no es relevante, está desorganizado y no es adecuado para el nivel de los estudiantes.	El contenido es relevante pero desorganizado o no completamente adecuado para el nivel de los estudiantes.	El contenido es relevante y organizado, pero podría mejorarse en términos de adecuación al nivel de los estudiantes.	El contenido es relevante, bien organizado y apropiado para el nivel de los estudiantes.
<b>Metodología</b>	Las estrategias de enseñanza son monótonas y no	Las estrategias de enseñanza son limitadas y fomentan	Las estrategias de enseñanza son variadas y	Las estrategias de enseñanza son variadas, innovadoras

	fomentan el aprendizaje activo.	en menor medida el aprendizaje activo.	fomentan el aprendizaje activo, aunque no son muy innovadoras.	y fomentan el aprendizaje activo.
<b>Recursos didácticos</b>	Los recursos son inapropiados, limitados y no están integrados en la programación.	Los recursos son limitados en variedad o no están completamente integrados en la programación.	Los recursos son apropiados y se integran bien en la programación, pero no son muy variados.	Los recursos son variados, apropiados y se integran perfectamente en la programación.
<b>Evaluación</b>	Los métodos de evaluación no son justos, son limitados y no están alineados con los objetivos de aprendizaje.	Los métodos de evaluación son limitados en variedad y su alineación con los objetivos de aprendizaje es parcial.	Los métodos de evaluación son justos y están alineados con los objetivos de aprendizaje, pero no son muy variados.	Los métodos de evaluación son variados, justos y están alineados con los objetivos de aprendizaje.
<b>Adaptación a la diversidad</b>	La programación no incluye estrategias para atender la diversidad del alumnado.	La programación incluye pocas estrategias para atender la diversidad del alumnado y son poco claras o efectivas.	La programación incluye algunas estrategias para atender la diversidad del alumnado, pero podrían ser más claras o efectivas.	La programación incluye estrategias claras y efectivas para atender la diversidad del alumnado.
<b>Temporalización</b>	La temporalización es no es realista ni está bien detallada, lo que impide el desarrollo adecuado de las actividades.	La temporalización es poco realista o no está bien detallada, lo que podría dificultar el desarrollo adecuado de algunas actividades.	La temporalización es adecuada, aunque podría estar mejor detallada o ser más realista en algunos aspectos.	La temporalización es realista y está bien detallada, permitiendo un desarrollo adecuado de todas las actividades





# Desarrollo de una situación de aprendizaje

## Presentación

<b>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</b>	
Título: La Grecia Antigua: Fundación y funcionamiento de la polis	
Contextualización: La fundación de la polis en la Grecia Antigua, durante el periodo arcaico (siglos VIII-VI a.C.), marcó el inicio de una nueva forma de organización social y política. Las polis eran ciudades-estado independientes con su propio gobierno y leyes, constituidas por una ciudad principal y su territorio. Este modelo permitió una mayor cohesión social y participación ciudadana en los asuntos públicos. La polis no solo fue un centro político, sino también cultural y religioso, y ha influido en las ideas modernas de democracia y ciudadanía.  Esta situación de aprendizaje pretende que el alumno asimile los principales elementos que conformaban las polis griegas, así como que reconozca la importancia de este momento histórico para la constitución de los diferentes sistemas sociopolíticos. Para ello, la pregunta que se les plantea es la siguiente: ¿Cómo sería vuestra sociedad ideal si vivieseis en la Grecia Antigua?	
Producto final: Un dossier donde se vean reflejados los diferentes aspectos de su polis, desde el geográfico hasta el económico, social o cultural.	
Trimestre: Tercer trimestre	Número de sesiones: 12

La situación de aprendizaje que se desarrollará a continuación ocupa el noveno lugar dentro de la programación didáctica avanzada anteriormente. Se trata de un conjunto de actividades pensadas para llevarse a cabo en cuatro semanas, doce sesiones, aunque es flexible tanto para acortarse como para extenderse, si esto fuera necesario. Por otro lado, la intervención está planteada para que los alumnos trabajen en grupos pequeños, de cuatro o cinco integrantes, aunque, del mismo modo que con el tiempo, este aspecto es modificable en función del contexto.



## Fundamentación curricular

<b>Fundamentación curricular</b>				
Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación y descriptores	Indicadores de logro	Actividades (título de las actividades)
<b>Componentes básicos y formas de relieve. Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa. (Bloque A)</b>  <b>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. (Bloque B)</b>	CE.1	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).	1.2.1 Manifiesta interés por el contenido tratado y toma partido en las explicaciones del docente	<b>Actividad 1: Presentación de la geografía griega</b>
			1.2.2 Reconoce los diferentes elementos geográficos del entorno griego	
			1.2.3 Se desenvuelve correctamente en el uso de mapas y otras representaciones geográficas	
	CE. 4	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).	4.1.1 Demuestra capacidad de análisis a la hora de enfrentarse a las problemáticas geográficas	
4.1.2 Elabora reflexiones acerca de la relación entre los diferentes entornos geográficos y los estilos de vida de las sociedades que los habitan				
4.1.3 Distingue los diferentes elementos que constituyen el paisaje natural de la Grecia Antigua				
<b>Utilización de recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Componentes básicos y formas de relieve. (Bloque A)</b>	CE. 1	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).	1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación	<b>Actividad 2: Selección de un territorio e investigación sobre el mismo</b>
			1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua	
			1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos	
	CE. 4	4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje,	4.1.1 Demuestra capacidad de análisis a la hora de enfrentarse a las problemáticas geográficas	

<b>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Interpretación del territorio y del paisaje. (Bloque B)</b>		identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).	4.1.2 Elabora reflexiones acerca de la relación entre los diferentes entornos geográficos y los estilos de vida de las sociedades que los habitan	
			4.1.3 Distingue los diferentes elementos que constituyen el paisaje natural de la Grecia Antigua	
<b>Utilización de recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Componentes básicos y formas de relieve. (Bloque A)</b>	CE. 1	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).	1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación	<b>Actividad 3: Continúa la investigación del territorio</b>
			1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua	
1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos				
<b>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Interpretación del territorio y del paisaje. (Bloque B)</b>	CE. 4	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).	4.1.1 Demuestra capacidad de análisis a la hora de enfrentarse a las problemáticas geográficas	
			4.1.2 Elabora reflexiones acerca de la relación entre los diferentes entornos geográficos y los estilos de vida de las sociedades que los habitan	
			4.1.3 Distingue los diferentes elementos que constituyen el paisaje natural de la Grecia Antigua	
<b>El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</b>	CE. 1	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).	1.2.1 Manifiesta interés por el contenido tratado y toma partido en las explicaciones del docente	<b>Actividad 4: Clase expositiva sobre la religión en la Grecia Antigua</b>
			1.2.2 Reconoce los diferentes personajes de la mitología y religión griega	
			1.2.3 Muestra comprensión de las fuentes para en conocimiento histórico	

<p align="center"><b>(Bloque B)</b></p> <p><b>Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.</b></p> <p align="center"><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 3	3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	<p>3.2.1 Es capaz de llevar a cabo análisis completos acerca de las etapas históricas relevantes, valiéndose además de fuentes variadas y diferentes entre sí</p> <p>3.2.2 Contrasta la información y verifica que esta sea correcta antes de integrarla a su conjunto de conocimientos sociohistóricos</p> <p>3.2.3 Encuentra similitudes y diferencias entre dos o más momentos históricos, extrayendo las principales características de estos</p>	
<p><b>El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</b></p> <p align="center"><b>(Bloque B)</b></p> <p><b>Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.</b></p> <p align="center"><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 1	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>1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación</p> <p>1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua</p> <p>1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos</p>	<p><b>Actividad 5: Selección de un dios principal e indagación sobre el mismo</b></p>
CE. 3	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>3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados</p> <p>3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos</p> <p>3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados</p>		

<p><b>El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. Arte y cultura.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p> <p><b>Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.</b></p> <p><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 1	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).	1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación 1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua 1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos	<p><b>Actividad 6: Creación del mito fundacional de la polis</b></p>
	CE. 3	3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados 3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos 3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados	
<p><b>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias</b></p>	CE. 1	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).	1.2.1 Manifiesta interés por el contenido tratado y toma partido en las explicaciones del docente 1.2.2 Reconoce los diferentes sistemas políticos y económicos de la Grecia Antigua 1.2.3 Muestra comprensión de las fuentes para en conocimiento histórico	<p><b>Actividad 7: Clase expositiva sobre los sistemas políticos y económicos en la Grecia Antigua</b></p>

<p><b>e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p> <p><b>Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios.</b></p> <p><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 3	3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	3.2.1 Es capaz de llevar a cabo análisis completos acerca de las etapas históricas relevantes, valiéndose además de fuentes variadas y diferentes entre sí 3.2.2 Contrasta la información y verifica que esta sea correcta antes de integrarla a su conjunto de conocimientos sociohistóricos 3.2.3 Encuentra similitudes y diferencias entre dos o más momentos históricos, extrayendo las principales características de los mismos	
	CE. 5	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).	5.2.1 Identifica y explica diversos sistemas y estructuras sociales de la Grecia Antigua, incluyendo aspectos como la organización social, la educación y el papel de la ciudadanía, destacando cómo estas contribuyeron al ejercicio de derechos y libertades 5.2.2 Explica eventos históricos significativos de la Grecia Antigua, como las guerras persas y el impacto de los juegos olímpicos, y cómo estos eventos reflejan y promueven el desarrollo de derechos y libertades individuales y colectivas 5.2.3 Establece conexiones entre las experiencias históricas de la Grecia Antigua y el desarrollo posterior de derechos y libertades, explicando cómo estas experiencias han influido en la evolución de la sociedad y la cultura a lo largo de la historia hasta la actualidad	
<p><b>Las raíces clásicas de la cultura occidental. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Economía y sociedad. Las formulaciones estatales en el mundo Antiguo.</b></p>	CE. 1	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).	1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación 1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua 1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos	<b>Actividad 8: Selección e indagación sobre un sistema político</b>

<p align="center"><b>(Bloque B)</b></p> <p align="center"><b>Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios.</b></p> <p align="center"><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 3	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>3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados</p> <p>3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos</p> <p>3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados</p>	
	CE. 5	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>5.1.1 Identifica y describe los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa en diferentes civilizaciones a lo largo de la historia, destacando sus características y funciones esenciales</p> <p>5.1.2 Analiza y explica los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común en distintas civilizaciones, como códigos legales, sistemas de justicia, instituciones sociales y prácticas religiosas</p> <p>5.1.3 Interpreta y explica cómo han evolucionado los modelos de organización social, política, económica y religiosa desde las primeras sociedades hasta las civilizaciones más avanzadas, señalando las influencias y cambios más significativos en la regulación de la convivencia</p>	
<p align="center"><b>Las raíces clásicas de la cultura occidental. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y</b></p>	CE. 1	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	<p>1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos</p> <p>1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua</p>	<p align="center"><b>Actividad 9: Selección e indagación sobre los sistemas económicos</b></p>



<b>colonización. Economía y sociedad.</b>  <b>(Bloque B)</b>		relevantes del presente y del pasado. (CD1, CD2, CC1).	1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos
	CE. 3	3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).	3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados
			3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos
			3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados
	CE. 5	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)	5.1.1 Identifica y describe los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa en diferentes civilizaciones a lo largo de la historia, destacando sus características y funciones esenciales
			5.1.2 Analiza y explica los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común en distintas civilizaciones, como códigos legales, sistemas de justicia, instituciones sociales y prácticas religiosas
5.1.3 Interpreta y explica cómo han evolucionado los modelos de organización social, política, económica y religiosa desde las primeras sociedades hasta las civilizaciones más avanzadas, señalando las influencias y cambios más significativos en la regulación de la convivencia			


<p><b>Grecia: desde sus orígenes hasta el imperio de Alejandro Magno. Violencia y conflictos armados.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p> <p><b>Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.</b></p> <p><b>(Bloque C)</b></p>	CE. 3	3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).	3.2.1 Es capaz de llevar a cabo análisis completos acerca de las etapas históricas relevantes, valiéndose además de fuentes variadas y diferentes entre sí	<b>Actividad 10: Clase expositiva sobre los eventos y conflictos más importantes de la Grecia Antigua</b>
			3.2.2 Contrasta la información y verifica que esta sea correcta antes de integrarla a su conjunto de conocimientos sociohistóricos	
			3.2.3 Encuentra similitudes y diferencias entre dos o más momentos históricos, extrayendo las principales características de los mismos	
<p><b>Ubicación espacial: representación del espacio, orientación y escalas. Componentes básicos y formas de relieve.</b></p> <p><b>(Bloque A)</b></p> <p><b>Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. Economía y sociedad. La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Grecia: desde</b></p>	CE. 1	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).	1.1.1 Es capaz de buscar y extraer información relevante, así como de plasmarla correctamente en tablas, esquemas y otros formatos de su propia creación	<b>Actividad 11: Exposición de las polis</b>
			1.1.2 Presenta contenidos propios y creativos empleando los conceptos y elementos que constituyeron las sociedades de la Grecia Antigua	
			1.1.3 Expone sus resultados de forma clara y ordenada, permitiendo una comprensión de los procesos históricos	
	CE. 3	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	3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados	

<p><b>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.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p>		<p>proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p>	<p>3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos</p>	
			<p>3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados</p>	
	CE. 4	<p>4.1 Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes. (CCL2, STEM5, CD1, CC4, CE1).</p>	<p>4.1.1 Demuestra capacidad de análisis a la hora de enfrentarse a las problemáticas geográficas</p>	
			<p>4.1.2 Elabora reflexiones acerca de la relación entre los diferentes entornos geográficos y los estilos de vida de las sociedades que los habitan</p>	
			<p>4.1.3 Distingue los diferentes elementos que constituyen el paisaje natural de la Grecia Antigua</p>	
	CE. 5	<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>5.1.1 Identifica y describe los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa en diferentes civilizaciones a lo largo de la historia, destacando sus características y funciones esenciales</p>	
		<p>5.1.2 Analiza y explica los mecanismos que han regulado la convivencia y la vida en común en distintas civilizaciones, como códigos legales, sistemas de justicia, instituciones sociales y prácticas religiosas</p>		
		<p>5.1.3 Interpreta y explica cómo han evolucionado los modelos de organización social, política, económica y religiosa desde las primeras sociedades hasta las civilizaciones más avanzadas, señalando las influencias y cambios más significativos en la regulación de la convivencia</p>		

<p><b>Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.</b></p> <p><b>(Bloque C)</b></p> <p><b>La organización política del ser humano el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p>	<p>CE. 3</p>	<p>3.2 Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se ha enfrentado la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos plantear y resolver en torno a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (CCL3, CD2, CPSAA3, CC3, CC4, CE1).</p>	<p>3.2.1 Es capaz de llevar a cabo análisis completos acerca de las etapas históricas relevantes, valiéndose además de fuentes variadas y diferentes entre sí</p> <p>3.2.2 Contrasta la información y verifica que esta sea correcta antes de integrarla a su conjunto de conocimientos sociohistóricos</p> <p>3.2.3 Encuentra similitudes y diferencias entre dos o más momentos históricos, extrayendo las principales características de los mismos</p>	<p><b>Actividad 12: Creación de alianzas entre los diferentes grupos</b></p>
<p><b>Violencia y conflictos armados.</b></p> <p><b>(Bloque B)</b></p>	<p>CE. 3</p>	<p>3.1 Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados. (CCL1, STEM3, CD1, CD2).</p>	<p>3.1.1 Formula preguntas de investigación relevantes sobre el mundo actual y la historia, y recopila información de diversas fuentes confiables, demostrando una comprensión profunda de los fenómenos y problemas estudiados</p> <p>3.1.2 Elabora productos que reflejen su comprensión de los temas abordados, como informes, presentaciones, ensayos, etc. utilizando evidencia y argumentos bien fundamentados para comunicar sus descubrimientos</p> <p>3.1.3 Trabajar en proyectos tanto de forma individual como en equipo, aplicando estrategias de resolución de problemas y colaborando eficazmente con sus compañeros para crear productos que demuestren un entendimiento crítico y creativo de los fenómenos y problemas investigados</p>	<p><b>Actividad 13: Planteamiento y resolución de un problema</b></p>
<p><b>Contenidos de carácter transversal:</b> Contenidos transversales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la competencia digital, el respeto entre iguales o la educación emocional y en valores se trabajan a lo largo de las diferentes actividades de la situación de aprendizaje. No obstante, como puede observarse, es la creatividad el que ocupa un lugar protagónico, dejando en prácticamente todo momento libertad al alumno para que se exprese como considere y aproveche al máximo su ingenio.</p>				

**Atención a las diferencias individuales:** Para que la situación de aprendizaje suponga una asimilación significativa de los contenidos, resulta importante que se lleven a cabo la atención a la diversidad de forma pertinente, teniendo en cuenta lo plural que el estudiantado de una misma clase puede llegar a ser. Para ello, sobre esta situación de aprendizaje se pueden realizar ajustes como: la creación de grupos de concretos por parte del profesor, teniendo siempre en cuenta las fortalezas y debilidades de cada uno de los integrantes; la adaptación de materiales escritos; la dedicación de una mayor o menor cantidad de tiempo a un contenido en función de la dificultad que esté presente para los alumnos; etc. Por otro lado, también se pueden realizar adaptaciones individuales para aquellos estudiantes que presenten un mayor interés, ofreciendo una mayor bibliografía, o para aquellos que cuenten con una motivación menor, simplificando los contenidos.

## Desarrollo de las sesiones

Sesión 1	
Actividad 1: Presentación de la geografía griega	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>En esta actividad se llevará a cabo una clase expositiva que aporte a los alumnos la información clave acerca de la geografía física de Grecia, incidiendo especialmente en la importancia que esta tenía en las sociedades antiguas. La actividad se desarrollará en el aula y el recurso empleado es un mapa físico de Grecia. Además, se presentará a los alumnos el vídeo “La geografía de Grecia”, a través de YouTube, para repasar los contenidos impartidos. A continuación, se les harán una serie de preguntas que incentiven su atención y sirvan como comprobante de que han asimilado los conceptos. Finalizada la presentación, se utilizarán los últimos 15 minutos de la clase para la creación de grupos de 4 o 5 integrantes, que correrá a cargo del docente. Estas formaciones se mantendrán a lo largo de toda la situación de aprendizaje.</p> <p>Espacio: aula Agrupamiento: individual Recursos: libro de texto,  La GEOGRAFÍA de GRECIA <a href="https://youtu.be/UWoqwwLMR_k?si=V-RTf7zl3xXjH8II">https://youtu.be/UWoqwwLMR_k?si=V-RTf7zl3xXjH8II</a></p>	

Sesión 2	
Actividad 2: Selección de un territorio e investigación sobre el mismo	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Los diferentes grupos deberán seleccionar un tipo de territorio sobre el que asentarán su polis, pudiendo elegir entre tres tipologías: isla, península o zona continental. Esta decisión debe ser tomada en base a la información impartida y asimilada en la sesión anterior, y se plasmará a través de la elección de unas cartas diseñadas por el docente. A lo largo de esta actividad los diferentes grupos deberán investigar sobre las características geográficas y climáticas del territorio que hayan seleccionado, haciendo uso de internet y otras fuentes. Posteriormente, deberán volcar la información en el dossier.</p> <p>Espacio: aula Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes Recursos: cartas de territorio aportadas por el docente, dossier para el trabajo y buscadores online</p>	

Sesión 3	
Actividad 3: Continúa la investigación del territorio	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Durante la segunda parte de esta sesión, los alumnos tienen que continuar su investigación acerca del espacio que hayan seleccionado, pero esta vez lo harán tratando contenidos de geografía política. En primer lugar, deberán averiguar qué sociedad poblaba su territorio en la antigüedad y tratar de conocer su cultura y costumbres. Del mismo modo, posteriormente deberán investigar acerca de la situación de dicho territorio en la actualidad. Por último, deberán volcar toda esta información en la parte correspondiente del dossier.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes  Recursos: buscadores online, libro de texto y dossier de prácticas</p>	

Sesión 4	
Actividad 4: Clase expositiva sobre la religión en la Grecia Antigua	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Una vez seleccionado el territorio sobre el que los alumnos “asentarán” su polis, llega el momento de introducirlos en otro de los grandes conceptos de la sociedad helena: la religión. Para ello, esta primera sesión se dedicará a la impartición de los contenidos de una forma expositiva, aunque siempre buscando la participación de los estudiantes a través de preguntas.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: individual  Recursos: libro de texto</p>	

Sesión 5	
Actividad 5: Selección de un dios principal e indagación sobre el mismo	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>La siguiente actividad que deberán realizar los alumnos es la de seleccionar un dios principal para su polis de entre: Zeus, Hera, Poseidón, Ares, Hermes, Hefesto, Afrodita, Atenea, Apolo, Artemisa, Dioniso y Hades. Del mismo modo que ocurría con el territorio, se pondrán a su disposición unas cartas que represente cada uno de estas figuras. Siguiendo el mismo procedimiento que con el espacio geográfico, los alumnos tendrán que investigar acerca del dios elegido y, cuando hayan recopilado suficiente información, redactarla en el dossier.</p>	

<p>Espacio: aula  Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes  Recursos: buscadores online, libro de texto y dossier para el trabajo</p>
--

Sesión 6	
Actividad 6: Creación del mito fundacional de la polis	Duración: 20 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Durante la primera parte de esta sesión, se proyectarán vídeos musicales en YouTube del canal <i>Destripando la Historia</i> para que los alumnos repasen lo aprendido en las dos sesiones anteriores. Estos vídeos irán acompañados de preguntas acerca de los mismos que aseguren la atención de los estudiantes. Asimismo, se leerán algunos versos de la Odisea o la Ilíada que acerquen a los alumnos a la fuente primaria. La segunda mitad de la sexta sesión se dedicará a que los alumnos redacten el mito fundacional de su polis. Este deberá hacerse en verso, para trabajar la competencia literaria, y en él tendrán que volcar sus conocimientos acerca de mitología griega. Finalmente, y con la aprobación del profesor, pasarán la poesía al dossier, dando por terminada las sesiones dedicadas a las divinidades.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: individual  Recursos: ZEUS   Destripando la Historia   Canción  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o2W3jfvZU4w&amp;pp=ygUcZGVzdHJpcGFuZG8gbGEgaGlzdG9yaWEgemV1cw%3D%3D">https://www.youtube.com/watch?v=o2W3jfvZU4w&amp;pp=ygUcZGVzdHJpcGFuZG8gbGEgaGlzdG9yaWEgemV1cw%3D%3D</a> , dossier para el trabajo</p>	

Sesión 7	
Actividad 7: Clase expositiva sobre los sistemas políticos y económicos en la Grecia Antigua	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>En esta sesión se impartirá una clase expositiva en la que se darán a conocer a los alumnos los principales sistemas políticos y económicos de la Antigua Grecia. Del mismo modo que en las clases expositivas anteriores, se procurará que los alumnos sean participativos e intervengan a través de preguntas y comentarios. Para finalizar la sesión, y a modo de repaso, se proyectará un vídeo en el que se detallen los aspectos más importantes de los distintos sistemas políticos de la Grecia Antigua.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: individual  Recursos: libro de texto, ● La POLÍTICA en la ANTIGUA GRECIA: La DEMOCRACIA en ATENAS y la MONARQUÍA en ESPARTA  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Lz0oir98uDs&amp;pp=ygUrc2lzdGVtYSBwb2xpdG1jbyB5IGVjb25vbWljbyBhbnRpZ3VhIGdyZWVpYQ%3D%3D">https://www.youtube.com/watch?v=Lz0oir98uDs&amp;pp=ygUrc2lzdGVtYSBwb2xpdG1jbyB5IGVjb25vbWljbyBhbnRpZ3VhIGdyZWVpYQ%3D%3D</a></p>	



--

Sesión 8	
Actividad 8: Selección e indagación sobre un sistema político	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Una vez explicados los diferentes sistemas políticos, los alumnos deberán seleccionar uno para su polis entre la tiranía, la oligarquía o la democracia. Del mismo modo que en actividades anteriores, deberán investigar acerca de estos conceptos y definir cómo se aplicaría en su polis.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamientos: grupos de 4-5 integrantes  Recursos: buscadores online y dossier para el trabajo</p>	

Sesión 9	
Actividad 9: Selección e indagación sobre un sistema económico	Duración: 40 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Así como se realizó en la sesión anterior, los estudiantes deberán elegir tres de los cuatro sistemas económicos (agricultura y ganadería, pesca, comercio y manufacturas, conquista y saqueo) y jerarquizarlos en función de cuál va a tener más peso en su sociedad. Además, deberán buscar información y plasmarla en el dossier, así como justificar correctamente su elección y orden.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes  Recursos: buscadores online y dossier para el trabajo</p>	

Sesión 10	
Actividad 10: Clase expositiva sobre los eventos y conflictos más importantes de la Grecia Antigua	Duración: 50 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>La décima sesión es la última de las clases expositivas de la situación de aprendizaje. Una vez los alumnos hayan comprendido los conceptos fundamentales de las sociedades de la Grecia Antigua, se les explicará los diferentes eventos y conceptos que tuvieron lugar en este período (Guerras Médicas, Guerra del Peloponeso, sistema de ligas y alianzas, etc.). Para finalizar esta sesión se proyectará un vídeo explicativo sobre la Historia de Grecia, que sirva como pequeño resumen de los contenidos anteriormente</p>	

explicados, así como un fragmento de la serie “Alejandro Magno: la creación de un dios”, que sirvan como repaso

Espacio: aula

Agrupamiento: individual

Recursos: libro de texto, ✕ La ANTIGUA GRECIA para niños en 5 minutos | HISTORIA

[www.youtube.com/watch?v=VIABWS-OEcs&pp=ygUnaGlzdG9yaWEgZGUgZ3JlY2lhIGFudGlndWEgcGFyYSBuacOxb3](http://www.youtube.com/watch?v=VIABWS-OEcs&pp=ygUnaGlzdG9yaWEgZGUgZ3JlY2lhIGFudGlndWEgcGFyYSBuacOxb3)

Mg, película “Alejandro Magno: La creación de un Dios”

### Sesión 11

Actividad 11: Exposición de las polis

Duración: 30 minutos

Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):

Llegados a este punto, tendrá lugar la exposición frente al resto de la clase del trabajo realizado a lo largo de las sesiones anteriores. Para ello, los alumnos deberán salir a la pizarra y, habiendo elegido un portavoz, transmitir a sus compañeros cuáles son las características que han elegido para su polis.

Espacio: aula

Agrupamiento: grupos de 4-5 personas

Recursos: dossier para el trabajo

Actividad 12: Creación de alianzas entre los diferentes grupos

Duración: 20 minutos

Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):

Una vez los diferentes grupos conozcan cómo son las polis de sus compañeros, estos deberán crear un sistema de alianzas. De este modo, se permitirá la unión de hasta tres grupos, que deben buscar complementarse entre sí, teniendo en cuenta la proximidad geográfica, los sistemas políticos y económicos y los dioses principales. Además, la elección de las alianzas se hará siguiendo el sistema político que hayan decidido, es decir, si un grupo ha elegido la tiranía, sólo el portavoz podrá elegir con quien se alían, si han elegido la oligarquía, será el portavoz junto a otro integrante de su elección, mientras que, si han elegido la democracia, se tendrá en cuenta la opinión de todos los integrantes del grupo. Finalmente, deberán plasmar en el dossier cuál es su sistema de alianzas y por qué lo han elegido así.

Espacio: aula

Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes, que formarán grupos más grandes de 12-15

Recursos: dossier para el trabajo

Sesión 12	
Actividad 13: Planteamiento y resolución de un problema	Duración: 35 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>En esta última sesión, con las polis y las alianzas ya constituidas, se pondrá a los alumnos frente a un problema de la época. Este puede ir desde una invasión externa, hasta una revuelta interna, un golpe de estado o una crisis agrícola. El problema será seleccionado por el profesor en función de las características de la polis de cada grupo. A partir de ahí, los alumnos deben ofrecer una solución que sea creativa y realista, como solicitar ayuda a una de sus polis aliadas, variar el sistema económico o político, etc. Es en este momento cuando deberán emplear todo lo aprendido y utilizar su imaginación para la resolución del problema. Finalmente, y como es lógico, deberán redactar su solución, correctamente justificada, en el dossier.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: grupos de 4-5 integrantes  Recursos: dossier para el trabajo</p>	
Actividad 14: Coevaluación por parte de los otros grupos	Duración: 15 minutos
<p>Explicación de la actividad (indicando además espacio, agrupamiento y recursos didácticos concretos):</p> <p>Antes de dar por concluida la situación de aprendizaje, los alumnos deberán valorar la labor de sus compañeros. Para ello, en primer lugar, se hará verbalmente, comentando entre todos los puntos fuertes y débiles de cada grupo, y posteriormente se les pasará una rúbrica de evaluación que cada alumno deberá rellenar y que en total tendrán un valor de un 10% en la nota de la situación de aprendizaje.</p> <p>Espacio: aula  Agrupamiento: individual  Recursos: rúbrica de evaluación</p>	

## Metodología y recursos

El enfoque metodológico aplicado en esta situación de aprendizaje busca que el alumno adquiera las competencias específicas correspondientes al primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Con este objetivo, se han empleado, mayoritariamente, métodos activos, aunque estos han sido combinados, en sesiones concretas, con planteamientos más expositivos.

Las clases de corte más tradicional se emplean para dar a conocer al alumno la información básica para que pueda elaborar el proyecto ya que, de acuerdo con Dolors

Quinquer, “la clase expositiva es un método adecuado para presentar informaciones, explicaciones y síntesis que difícilmente se encuentran en los libros de texto, por ejemplo, panoramas generales o estados de la cuestión sobre un determinado tema” (Quinquer, 2004, p. 3). Siguiendo esta idea, se han dedicado tres sesiones a la presentación magistral de contenidos, que siempre será complementada con recursos que puedan enganchar a los alumnos y mantener su atención, como vídeos didácticos.

Las metodologías activas, por su parte, con las que ocupan un papel principal en esta situación de aprendizaje. En primer lugar, en las sesiones posteriores a las se incentivará un aprendizaje por descubrimiento, que, según Espinoza-Freire:

se sustenta en principios tales como: el conocimiento real es aprendido por uno mismo; el significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal; el conocimiento verbal es la clave de la transferencia; el método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido; el aprendizaje se centra en la identificación de problemas para luego ser resueltos; el proceso de descubrimiento se estructura de manera eficiente, para ser utilizado más adelante; y cuando el estudiante posee mayor motivación para explorar y aprender no requiere de la ayuda de otros, este se desarrolla de manera autónoma (Espinoza-Freire, 2022, p. 79).

De este modo, en las actividades 2, 3, 5, 6, 8 y 9 los alumnos tendrán que llevar a cabo su propia investigación acerca de los conceptos más importantes de la sociedad de la Grecia Antigua, un proceso a través del cual obtendrán un aprendizaje más significativo. Además, será en estas sesiones cuando se implemente el uso de las TICs a través del uso de buscadores online.

Por otro lado, en la sesión 13 se llevará a cabo un aprendizaje basado en la resolución de problemas. En este momento, los alumnos deberán emplear el conocimiento aprendido a lo largo de las sesiones anteriores, así como cooperar entre ellos para ofrecer la mejor respuesta posible a la encrucijada que el docente les asigne.

Finalmente, es importante destacar también que la situación de aprendizaje se realizará en su mayoría en equipos de trabajo. De acuerdo con Giovanni Sánchez, esta metodología “estratégicamente planificadas y gestionadas, permitirían abordar grandes cantidades de conocimientos en menor tiempo, si lo contrastamos con el uso de métodos expositivos y tradicionales de enseñanza” (Sánchez, 2015).

Además, así, los alumnos podrán ayudarse mutuamente para reforzar lo aprendido, establecer nuevas redes de conocimiento y, además, mejorar las relaciones interpersonales y el ambiente en el aula.

En cuanto a los recursos de aprendizaje, se ha procurado que estos sean lo más variados e interesantes posible, incorporando, vídeos, canciones, recursos cartográficos y fuentes primarias.

### Bibliografía para la actualización científico-docente

- Boardman, J. (1986). *Los griegos en ultramar: sus primeras colonias y comercio*. Ediciones Akal.
- Kagan, D. (2009). *La guerra del Peloponeso*. Capitán Swing.
- Pomeroy, S. B., Burstein, S. M., Donlan, W., & Roberts, J. T. (2009). *Historia de la antigua Grecia: Política, sociedad y cultura* (2ª ed.). Alianza Editorial.
- Wood, M. (1987). *En busca de la guerra de Troya*. Ediciones B.
- Loureaux, N. (2004). *Las experiencias de Tiresias*. Acantilado.
- Sebillote, V. (2015). Regímenes de género y Antigüedad griega clásica (siglos V-IV a.C.). *Revista de Historiografía de la Universidad de París*, nº22, pp. 51-81. <https://e-revistas.uc3m.es/index.php/REVHISTO/article/view/2646>
- García Gual, C. (1999). Identidad y mitología. *Apuntes sobre un ejemplo griego para una reflexión. Identidad humana y fin de milenio*. *Thémata*. 23. 69-80.  
<https://institucional.us.es/revistas/themata/23/04%20garcia%20gual.pdf>.

## Evaluación de alumnado

En función de si ha comprendido o no los diferentes conceptos impartidos, y de si ha sabido conjugarlos coherentemente a la hora de diseñar su polis.

Actividad (título)	Peso de la actividad en la calificación final de la SA	Instrumento	Agente	Criterios de evaluación a los que se vincula	Peso de cada criterio en la actividad
Actividad 1: Presentación de la geografía griega	2%	Observación	Profesor	1.2 4.1	50% 50%
Actividad 2: Selección de un territorio e investigación sobre el mismo	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 4.1	50% 50%
Actividad 3: Continúa la investigación del territorio	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 4.1	50% 50%
Actividad 4: Clase expositiva sobre la religión en la Grecia Antigua	2%	Observación	Profesor	1.2 3.2	50% 50%
Actividad 5: Selección de un dios principal e indagación sobre el mismo	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 3.1	50% 50%
Actividad 6: Creación del mito fundacional de la polis	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 3.1	50% 50%
Actividad 7: Clase expositiva sobre los sistemas políticos y económicos en la Grecia Antigua	2%	Observación	Profesor	1.2 3.2 5.2	33% 33% 33%
Actividad 8: Selección e indagación sobre un sistema político	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 3.1 5.1	33% 33% 33%
Actividad 9: Selección e	4%	Rúbrica	Profesor	1.1 3.1	33% 33%

indagación sobre los sistemas económicos				5.1	33%
Actividad 10: Clase expositiva sobre los eventos y conflictos más importantes de la Grecia Antigua	2%	Observación	Profesor	3.2	100%
Actividad 11: Exposición de las polis	10%	Rúbrica	Profesor	1.1 3.1 4.1 5.1	25% 25% 25% 25%
Actividad 12: Creación de alianzas entre los diferentes grupos	10%	Rúbrica	Profesor	3.2	100%
Actividad 13: Planteamiento y resolución de un problema	10%	Rúbrica	Profesor	3.1	100%
Producto final: Dossier	38%		Profesor (75%) Compañeros (25%)	1.1 1.2 3.1 3.2 4.1 5.1 5.2	10% 10% 15% 20% 10% 15% 20%

## Conclusiones

A lo largo de este Trabajo de Fin de Máster se ha desarrollado una programación didáctica para la asignatura de Geografía e Historia en el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria conforme de acuerdo con la normativa educativa vigente (LOMLOE).

La programación didáctica ha sido cuidadosamente diseñada para alcanzar los objetivos curriculares demandados por la legislación vigente, asegurando así un aprendizaje significativo y relevante en el contexto actual. Para ello, se han tenido en cuenta las necesidades concretas de los alumnos de 1º de la ESO y se han configurado actividades de forma que les resulten estimulantes y motivadoras. Asimismo, se ha puesto el foco en integrar diferentes metodologías y recursos para fomentar la inclusión de todos los estudiantes.

Por otro lado, con esta programación no sólo se pretende que los alumnos adquieran los conocimientos básicos en las materias de geografía e historia, sino que también se procura ofrecer una formación en valores que les permita convertirse en ciudadanos críticos, respetuosos y con conciencia democrática y colectiva.

En lo relativo a la situación de aprendizaje *La Grecia Antigua: Fundación y funcionamiento de la polis*, esta ha buscado trabajar los contenidos correspondientes de una forma interesante e integradora, tratando de tener en cuenta cada uno de los elementos que constituían estas sociedades y deteniéndose a analizar las relaciones que se establecían entre ellos. Asimismo, el objetivo es que los estudiantes asimilen los conocimientos y expandan su creatividad, un valor que, a mi juicio, debería ponerse en alza en el panorama actual.

En cualquier caso, en este trabajo espero haber condensado lo aprendido a lo largo del Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas; y que la propuesta contribuya tanto a la práctica docente como al aprendizaje de los estudiantes.



## Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós Ibérica.
- Batlle, R., & Bosch, C. (2020). *Aprendizaje-servicio. Compromiso social en acción*. Santillana Activa.
- Escamilla, P. y Muriel, V. (2022). Acercamiento a las metodologías activas de aprendizaje: fases para su implementación a través de TIC. *Voces de la educación* 7(13), pp.174-199.
- Espinoza-Freire, G. (2022). Aprendizaje por descubrimiento vs aprendizaje tradicional. *Revista de Investigación Educativa*, 25(1), pp. 45-62.
- Hernández Jorge, C. (1997). Metodologías de enseñanza y aprendizaje en altas capacidades. *Superdotación: realidades y formas de abordarlo*, pp. 20-40.
- Martín Criado, E. (2018). Juventud y educación: cuestión de clase. *Revista Crítica de Ciencias Sociales*, 15, pp. 1-17.
- Prats, J. (2017). Retos y dificultades para la enseñanza de la historia. En P. Sanz Camañes, J. M. Molero García y D. Rodríguez González (Eds.) *La historia en el aula Innovación docente y enseñanza de la historia en la educación secundaria* (pp. 15-33). Milenio.
- Quinquer, D. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (40), pp. 7-22.
- Sánchez Chacón, G. (2015). Aprendizaje entre Iguales y Aprendizaje Cooperativo: Principios Psicopedagógicos y Métodos de Enseñanza. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 10 (1), pp. 103-123.
- Rekalde Rodríguez, I. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. *Innovación educativa*, 25, pp. 219-234.
- Robinson, K., y Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Grijalbo.
- Vergara Ramírez, J.J. (2015). *Aprendo porque quiero: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Editorial SM.

# Anexos

## Anexo I: Actividad acerca de la geografía griega

1. Elige, en este mapa, un lugar donde asentar tu polis. A continuación, busca información acerca de este territorio.





Mapa extraído de <https://ahombrosdeatlas.blogspot.com/2015/02/mar-eggeo.html>

## Anexo II: Cartas para la selección de territorios y dioses

 <p><b>Territorio continental</b></p> <p>Un territorio continental sin salida al mar es una porción de tierra que está completamente rodeada por tierra y no tiene acceso directo a ningún océano, mar. Estos territorios están aislados del agua salada y dependen de sus fronteras terrestres para la conectividad con otros países o regiones. Esto puede afectar su economía, desarrollo y acceso a recursos marinos, aunque pueden compensarlo con recursos terrestres como minerales, agricultura o industria.</p>	 <p><b>Isla</b></p> <p>Una isla es una porción de tierra completamente rodeada por agua y más pequeña que un continente. Puede estar ubicada en océanos, mares, ríos o lagos. Las islas pueden ser de origen volcánico, continental o coralino, y suelen tener ecosistemas únicos debido a su aislamiento.</p>	 <p><b>Península</b></p> <p>Una península es una porción de tierra que está rodeada de agua por todas partes excepto por una que, está conectada a tierra firme. Son importantes desde el punto de vista geográfico y estratégico, ya que a menudo conectan diferentes regiones o países y pueden tener características geográficas y climáticas distintivas debido a su exposición al agua.</p>
---	---	--

 <p><i>Poseidón</i></p> <p>Poseidón es el dios griego del mar, los terremotos y los caballos. Hermano de Zeus y Hades, es uno de los dioses olímpicos y gobierna todas las aguas. Poseidón es conocido por su temperamento violento y vengativo, así como por su tridente, que usa para causar tempestades.</p>	 <p><i>Zeus</i></p> <p>Zeus es el dios supremo en la mitología griega, gobernante del Monte Olimpo y dios del cielo, el trueno y la justicia. Hijo de Cronos y Rea, lideró a los dioses en la guerra contra los titanes y los vengó. También es conocido por sus numerosos romances y descendencia, así como por sus intervenciones en los asuntos humanos y divinos.</p>	 <p><i>Ares</i></p> <p>Ares es el dios griego de la guerra, conocido por su temperamento feroz y su gusto por el conflicto y la batalla. Hijo de Zeus y Hera, es uno de los doce dioses olímpicos. Ares representa los aspectos brutales y sangrientos de la guerra, en contraste con Atenea, quien simboliza la estrategia y la sabiduría militar. Es famoso por su relación amorosa con Afrodita y su poca popularidad entre los otros dioses y mortales.</p>	 <p><i>Artemis</i></p> <p>Artemis es la diosa griega de la caza, la naturaleza salvaje, la castidad y la luna. Hija de Zeus y Leto, y hermana gemela de Apolo, es una de las doce dioses olímpicas. Artemis es conocida por su habilidad con el arco y las flechas, así como por ser la protectora de las niñas y los animales salvajes. También es una diosa virgen que valora la independencia y la pureza.</p>
---	---	--	---

 <p><i>Atenea</i></p> <p>Atenea es la diosa griega de la sabiduría, la guerra estratégica, la justicia y las artes. Hija de Zeus, nació completamente armada de la frente de su padre. Es una de las doce dioses olímpicas y es conocida por su inteligencia, habilidad en la batalla y su carácter protector hacia los héroes griegos. Atenea es también la patrona de Atenas, ciudad que lleva su nombre, y es asociada con el olivo y el búho.</p>	 <p><i>Dioniso</i></p> <p>Dioniso es el dios griego del vino, la fertilidad, el teatro y la celebración. Lijjo de Zeus y la mortal Semele, es el único dios olímpico con una madre humana. Dioniso es conocido por su capacidad de inducir éxtasis y locura en sus seguidores, así como por su papel en los misterios religiosos y rituales de la antigua Grecia. Representa tanto el disfrute alegre como los aspectos peligrosos de la embriaguez y el desenfreno.</p>
--	--

Elaboración propia a través de la aplicación Canva

