



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

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

Especialidad de Geografía, Historia e Historia del Arte

**“Aprender Historia con nuestras historias: una propuesta basada en
metodologías activas para 1º ESO”**

Alumna: **Amanda Garrido Granado**

Tutor: Francisco Javier Alonso Magaz

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES,
SOCIALES Y DE LA MATEMÁTICA.

CURSO: 2024/2025

"El objetivo principal de la educación es formar seres capaces de pensar y no simplemente de repetir lo que otros han pensado."

Jean Piaget

RESUMEN:

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) presenta una programación didáctica anual atendiendo al marco legislativo vigente recogido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre o LOMLOE y en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, para el curso de 1º de ESO de la materia de Geografía e Historia. El trabajo está dividido en dos partes: la primera constituye una programación anual, compuesta a partir de 10 situaciones de aprendizaje, y la segunda desarrolla en profundidad la situación de aprendizaje 6: *"el misterio de los yacimientos prehistóricos del Parque Ribera de Castilla"*. El principal objetivo de este trabajo es ofrecer un enfoque competencial, a través una propuesta educativa integradora y contextualizada, diseñada a partir de metodologías activas que permitan al alumno participar de forma significativa en el proceso de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE:

Prehistoria, 1º ESO, metodología activa, gamificación, cooperación, creatividad.

ABSTRACT:

This Master's Thesis (TFM) presents an annual teaching program in accordance with the current legislative framework set out in Organic Law 3/2020, of December 29, or LOMLOE, and Decree 39/2022, of September 29, for the 1st year of ESO course in the subject of Geography and History. The project is divided into two parts: the first constitutes an annual program, composed of 10 learning situations, and the second develops in depth learning situation 6: "the mystery of the prehistoric sites of the Ribera de Castilla Park." The main objective of this project is to offer a competency-based approach through an integrative and contextualized educational proposal, designed from active methodologies that allow students to meaningfully participate in the learning process.

KEY WORDS:

Prehistory, 1st year of secondary school, active methodology, gamification, cooperation, creativity.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	5
2.1. <i>Introducción: conceptualización y características de la materia.</i>	5
2.2. <i>Secuencia y temporalización de situaciones de aprendizaje.</i>	8
2.3. <i>Desarrollo de los contenidos y criterios en cada situación de aprendizaje</i>	10
2.3.1. <i>Tabla de contenidos por Situaciones de Aprendizaje</i>	10
2.3.2 <i>Tabla de criterios por situaciones de aprendizaje</i>	16
2.4. <i>Contenidos de carácter transversal</i>	18
2.5 <i>Metodología didáctica</i>	26
Aprendizaje basado en problemas	29
Aprendizaje por descubrimiento.....	30
Aprendizaje vivencial	30
Aprendizaje-Servicio.....	31
Aprendizaje basado en juegos / Gamificación	31
Aprendizaje basado en TIC	32
2.6 <i>Recursos didácticos de desarrollo curricular</i>	33
2.7 <i>Actividades extraescolares y complementarias</i>	35
2.8. <i>Medidas de atención a la diversidad (DUA)</i>	37
2.9. <i>Medidas que promueven el hábito de la lectura</i>	39
2.10. <i>Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje</i>	40
2.10.1 <i>Procedimiento de evaluación de la programación didáctica</i>	41
3. <i>DESARROLLO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</i>	43
3.1. <i>Presentación</i>	43
3.2. <i>Fundamentación curricular</i>	44
3.3. <i>Desarrollo de las sesiones.</i>	50
3.4. <i>Metodología y recursos</i>	54
3.5 <i>Evaluación del alumnado</i>	60
3.5.1 <i>Evaluación de la unidad temporal de programación</i>	61
4. <i>Conclusiones</i>	64
5. <i>Referencias bibliográficas</i>	66
5.1 <i>Referencias</i>	66
5.2 <i>Legislación</i>	68
6. <i>Anexos</i>	70

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster se enmarca en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, dentro de la especialidad de Geografía, Historia e Historia del Arte. Su objeto es elaborar una programación didáctica anual para el curso 2025/2026 en la asignatura de Geografía e Historia. Esta propuesta está inspirada en la observación, análisis y reflexión crítica ejercida durante mi experiencia durante el periodo de prácticas, en un centro educativo de la provincia de Valladolid. Esta labor me ha permitido ampliar y enriquecer significativamente mi perspectiva sobre la labor pedagógica que ejerce un docente durante esta etapa.

La elaboración de este trabajo se ajusta al marco legislativo vigente recogido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre o LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación), así como por el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de la ESO en Castilla y León, Con la intención de formular una propuesta didáctica contextualizada y fundamentada que responda al cuadro teórico y normativo propuesto, a través de una metodología activa significativa reflejada en las **10 situaciones de aprendizaje**, enfocadas a favorecer la adquisición de las competencias clave y objetivos de etapa establecidos. He enfocado esta programación atendiendo al currículo actual para el curso de 1º de ESO de la materia de Geografía e Historia, en lo que se refiere a los objetivos, competencias y criterios de evaluación.

La estructura de este trabajo se divide en **dos grandes bloques**: en primer lugar, partiendo de la secuencia y temporalización de las situaciones de aprendizaje planteadas, de acuerdo con el calendario escolar de Castilla y León del curso 2025/2026, junto a la asociación de los contenidos y criterios de evaluación, se podrá describir su “contextualización” y “producto final”. A continuación, se explican detalladamente los contenidos transversales y la metodología didáctica empleada en las 10 situaciones de aprendizaje propuestas, fundamentadas en un variado conjunto de referencias bibliográficas. Se dedica un apartado a señalar los recursos y materiales didácticos utilizados con el fin de facilitar el aprendizaje del alumnado. Seguidamente se exponen las actividades complementarias y extraescolares que se llevarán a cabo a lo largo del curso escolar, así como las medidas de atención a la diversidad, todo ello, en consonancia con la normativa de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Posteriormente, se explican las estrategias empleadas para fomentar la lectura, y finalmente, el procedimiento de evaluación que se va a emplear en esta programación didáctica.

En el segundo bloque se lleva a cabo la contextualización detallada de una de las 10

situaciones de aprendizaje propuestas en la programación anual. He seleccionado la SA 6 que se denomina “*El misterio de los yacimientos prehistóricos del Parque Ribera de Castilla*”, inspirada en el trabajo realizado durante mi periodo en prácticas. Este trabajo aspira, en última instancia, a colaborar con el desarrollo profesional docente, impulsando una enseñanza reflexiva, contextualizada e involucrada con la mejora de la calidad educativa en el aula.

2. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2.1. Introducción: conceptualización y características de la materia.

El primer curso de Educación Secundaria Obligatoria adquiere especial importancia, por constituir el punto de partida de una etapa clave en la transición de primaria a secundaria, lo que permite una evolución gradual hacia formas de pensamiento más complejas, en lo que se refiere a la perspectiva histórica y a la realidad que les rodea. En consonancia con la materia de Geografía e Historia, el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre destaca que “*contribuye a la percepción y el análisis de una realidad cada vez más diversa y cambiante. La comprensión de su devenir a través del tiempo y el análisis del cambio como fruto de la acción humana implica concebir el aprendizaje del alumnado como una invitación al conocimiento de sí mismo y del mundo que le rodea, a la participación y al compromiso social. También permite interactuar en el entorno y comprender las relaciones que establecemos en la búsqueda del fin de la pobreza, la igualdad de género y la redistribución de las desigualdades*” (Decreto 39/2022, p.p. 49144). Esto implica que dicha materia supera la mera transmisión de contenidos y funciona como canal para la formación de ciudadanos críticos, responsables y conscientes ante retos globales actuales.

La estructura y organización de los contenidos de esta materia en el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria se estructura temáticamente en dos bloques. Por un lado, las cinco primeras situaciones de aprendizaje de la programación anual corresponden a los contenidos de geografía. Estos apartados comprenden aspectos actuales como la sostenibilidad, el medioambiente, la producción y el consumo responsable. El marco estructural y organizativo de esta primera sección tiene como finalidad facilitar el estudio del espacio y territorio que nos rodea, a través de su vinculación a realidades cercanas al contexto del alumnado. Al mismo tiempo, se establece relación con áreas de conocimiento como la política, la economía y la sociedad.

El segundo bloque temático corresponde a los contenidos de historia. Este apartado comprende un eje temporal que abarca desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, incluyendo el

Imperio romano, ocupando en la programación anual las últimas cinco situaciones de aprendizaje. Su organización se centra en un enfoque analítico, crítico y reflexivo, a través del cual, los educandos pueden comprender los cambios y similitudes que componen los ciclos de la historia (a través de dinámicas activas de indagación y descubrimiento). Por esta razón, el alumnado tendrá la capacidad de desarrollar un rico pensamiento histórico que le permita relacionar el pasado con el presente y comprender el carácter cíclico de la historia.

Otra de las grandes aportaciones didácticas y pedagógicas que permite desarrollar esta materia es el trabajo simultáneo de otras ciencias, es decir: *“la historia junto con la geografía tiene la posibilidad de constituirse como eje que estructura diversas ciencias, por lo que, a través del estudio de estas disciplinas en la escuela se produce acercamiento a las diversas perspectivas de conocimiento social: actividad económica, antropología, derecho y política, expresión artística”* (Prats, 2011, p 11). Esta potencialidad es aprovechada por el currículo para ofrecer la posibilidad de diseñar situaciones de aprendizaje significativas.

Entre los principales aportes pedagógicos de esta materia destaca la capacidad de: comparar, explicar, analizar, describir y memorizar. Todo esto, enriquece las habilidades intelectuales y personales del alumnado, que les permiten manejar adecuadamente métodos y técnicas de investigación. Es importante subrayar los beneficios del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que han favorecido un acceso igualitario a herramientas educativas de diferente índole.

Esta programación didáctica se enmarca en un contexto concreto: el centro educativo en el que realicé mi experiencia en prácticas. Esto significa que, hay que adaptarse a un marco socioeconómico y cultural concreto. Por lo que, será imprescindible para el diseño de esta programación didáctica tener en cuenta los rasgos psicosociales de los estudiantes y de sus familias puesto que, lo que acontece en el horario extraescolar tiene un reflejo inmediato en el espacio escolar y en las condiciones de educabilidad.

Por tanto, de acuerdo con lo establecido, el perfil sociológico propio del rango de edades de un grupo de 1º ESO se caracteriza por atender a las etapas de crecimiento de la preadolescencia y adolescencia. Además, en este caso destaca la diversidad multicultural del aula; por un lado, la incorporación de estudiantes de etnia gitana, que presentan problemas relacionados con el absentismo, repeticiones de curso y en determinadas ocasiones con un incumplimiento reiterado de las normas del

centro y, por otro lado, tendremos población extranjera procedente de Latinoamérica, que en su mayoría habitan en el barrio de la Rondilla. En líneas generales, estas familias parten de una situación socioeconómica baja, y de contextos familiares vulnerables. Es importante puntualizar que, en este grupo se cuenta con una parte del alumnado que acumulan dos repeticiones, lo cual, da lugar a una significativa diferencia de edad que se refleja en las relaciones entre compañeros y en el proceso de aprendizaje. En esta amalgama de perfiles es esencial tener en consideración la importancia del papel del docente a la hora de favorecer su integración, especialmente con aquellos que muestran un rechazo severo hacia el mundo escolar, para poder lograr una atmósfera de confianza y seguridad entre alumno y profesor.

En cuanto al aprendizaje de las ciencias sociales, se puede calificar como positivo, aunque se perciben carencias. Entre los problemas genéricos que acumulan todo el alumnado se destaca uno, por ser el más común: la dificultad para mantener la atención de forma constante, lo que tiene su efecto en la comprensión de los contenidos. Circunstancia que está estrechamente relacionada con el excesivo uso y abuso de los dispositivos móviles.

La diversidad del aula permite una intervención en diferentes niveles de aprendizaje, por lo que, trabajar por competencias y situaciones de aprendizaje favorece que el alumno explore diferentes áreas de aprendizaje, abriéndose la posibilidad de conocer nuevas habilidades. Igualmente, contar con varias calificaciones es ampliamente beneficioso para contribuir a un necesario proceso de motivación a la hora de abordar la materia.

Los objetivos de etapa constituyen un elemento clave para el perfil de salida, de acuerdo con el **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el cual se determina la disposición y contenidos de la Educación Secundaria Obligatoria que deben alcanzarse para disponer de una educación integral, definidos como los “*logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave*”. Todo el currículo que compone la materia de Geografía e Historia permite que los estudiantes desarrollen las capacidades necesarias para alcanzar los siguientes objetivos propuestos:

- *Asumir con responsabilidad la ejecución de sus deberes, así como el desarrollo de una perspectiva crítica y consciente de sus derechos.*
- *Desarrollar rutinas de disciplina y responsabilidad de manera autónoma y en equipo*
- *Respetar y reconocer la diversidad de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre*

ellos.

- *Reforzar sus mentalidades afectivas.*
- *Adquirir habilidades sociales orientadas a la prevención y resolución de conflictos de manera pacífica.*
- *Fomentar un pensamiento crítico ante el uso de fuentes de información.*
- *Entender la utilidad del conocimiento científico para la formación de un saber integrado.*
- *Impulsar el desarrollo de un pensamiento basado en un espíritu emprendedor que estimule la confianza en sí mismo.*
- *Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos.*
- *Entender y expresar con precisión información oral y escrita.*
- *Identificar, valorar y respetar los elementos clave del patrimonio cultural e histórico propio y ajeno.*
- *Comprender y aceptar el funcionamiento de nuestro propio cuerpo y promover el respeto a la diversidad corporal.*
- *Reconocer la importancia del cuidado de la salud a través de hábitos saludables de alimentación y de higiene.*
- *Conocer y valorar críticamente la realidad social del mundo en que se vive.*

2.2. Secuencia y temporalización de situaciones de aprendizaje.

A continuación, se indica el calendario escolar publicado por la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León para el curso 2025/2026, que servirá para crear la temporalización de las 10 situaciones de aprendizaje.

CALENDARIO ESCOLAR 2025-2026

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

A continuación, se plantea el cronograma anual de la asignatura con la distribución de las 10 situaciones de aprendizaje:

	Primer trimestre																				Segundo trimestre															Tercer trimestre														
	Septiembre					Octubre				Noviembre				Diciembre					Enero				Febrero				Marzo					Abril				Mayo				Junio										
Sem anas	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5						
SA 1						F																																												
SA 2																																																		
SA 3																																																		
SA 4																																																		
SA 5																																																		
SA 6																																																		
SA 7																																																		
SA 8																																																		
SA 9																																																		
SA 10																																																		

	Vacaciones	
F	Semana con festivos	X
	Prueba escrita	

Las 10 **situaciones de aprendizaje** planteadas se reparten a lo largo de tres trimestres, en los días: martes, jueves y viernes, en sesiones de 50 minutos. La X señala la fecha en la que se realizarán pruebas escritas.

En la siguiente tabla se presenta la numerología de cada situación de aprendizaje, junto a su título.

SA	ENUNCIADO
SA.1	Planeta a la vista: localizamos y describimos el nuevo planeta.
SA.2	Geografía en tus manos: representa el mundo que te rodea.
SA.3	Alerta climática: plan de acción ante desastres naturales.
SA.4	Vivir según el paisaje: un viaje por los ecosistemas del mundo.
SA.5	Geógrafos, el conocimiento está en vuestras manos.
SA.6	El misterio de los yacimientos prehistóricos del parque Ribera de Castilla.
SA.7	En busca de la hostia pérdida de las primeras civilizaciones.
SA.8	Grecia en escena.
SA.9	Senadores por un día: salvemos la República Romana.
SA.10	Guardianes de la Hispania Antigua.

2.3. Desarrollo de los contenidos y criterios en cada situación de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje fijadas se han definido bajo una contextualización determinada, que tiene como objetivo final un producto y reto con el ánimo de que el alumnado tenga una motivación mayor, así como una implicación significativa con los propios contenidos. Además, queda abierta la flexibilización de cara a colaborar con docentes del mismo departamento o de otros.

2.3.1. Tabla de contenidos por Situaciones de Aprendizaje

En este apartado se presentan las tablas de las diferentes situaciones de aprendizaje, contenidos y criterios donde aparece la información que anteriormente se ha señalado. En esta primera tabla se muestran los retos y el producto final propio que se va a elaborar:

Título	SA	Reto	Producto final
SA 1	Planeta a la vista: localizamos y describimos el nuevo planeta.	¿Serías capaz de volver a llegar al planeta que descubriste? Los alumnos asumen el rol de astronautas que, a lo largo de una expedición espacial, descubren un nuevo planeta, con características similares a la Tierra. Sin embargo, para que este espacio pueda seguir siendo explorado, en grupos de tres deben documentar con precisión las características geográficas (tamaño, forma, localización, movimiento...) de este nuevo hallazgo.	La elaboración de un mini documental científico de 7-10 minutos donde cada grupo presentará su planeta a través de mapas, coordenadas, gráficos y simulaciones.
SA 2	“Geografía en tus manos: representa el mundo que te rodea”	¿Conoces los efectos que puede tener el relieve terrestre sobre los diferentes ecosistemas y la vida humana? Los estudiantes se convierten en geólogos con la misión de investigar la diversidad física del planeta. Para ello, en grupos de 4 deben investigar el relieve (montañas, valles, llanuras...), clima, formación (pliegues, fallas, volcanes, terremotos...) y vida del ser humano en un determinado espacio.	Creación de una maqueta física, en la que se reflejen las principales características geográficas de un espacio concreto. Esta elaboración será expuesta en el aula y visitada por otros cursos.
SA3	“Alerta climática: plan de acción ante desastres naturales”	¿Estáis preparados para prevenir y resolver los efectos del cambio climático? Los alumnos participan en la simulación de un evento catastrófico como consecuencia del cambio climático. En grupos de 5, ocuparán la posición de los diferentes sectores sociales implicados en el suceso: ciudadanos, científicos, alcalde y ONG. Cada miembro desde su posición deberá explicar qué problemáticas les han afectado, y las soluciones que proponen para prevenirlo.	Se crea una mesa de debate para establecer una negociación conjunta, con el objetivo de llegar a un acuerdo que beneficie a todos los sectores implicados, así como a una acción común de prevención.
SA4	“Vivir según el paisaje: un viaje por los ecosistemas del mundo”	¿Cómo describirías un ecosistema a alguien que nunca lo ha visto? Los alumnos simulan un viaje virtual por el mundo para descubrir los diferentes tipos de paisajes (ecuatoriales, tropicales, desérticos, oceánicos, mediterráneos, continentales y fríos) y cómo afecta a la vida del ser humano. En grupos de tres se les adjudica un paisaje sobre el que tendrán que investigar a partir de los recursos digitales y analógicos proporcionados por el docente.	Realización de un podcast en el que se describen los rasgos de un ecosistema concreto.
SA5	Geógrafos, el conocimiento está en vuestras manos	¿Qué utilidad crees que tienen los atlas para la sociedad? Han desaparecido misteriosamente todos los atlas del mundo, lo que ha generado un vacío de conocimiento en el entendimiento del mundo que nos rodea. Para recuperar esta información los estudiantes cumplen con la misión de agruparse en parejas y documentar información geográfica sobre los espacios de África, América, Asia, Oceanía y la Antártida.	Composición de un atlas digital, a partir de la unión del trabajo elaborado por cada grupo de alumnos.
SA6	El misterio de los yacimientos prehistóricos del	¿Qué información nos puede proporcionar los restos arqueológicos? En la reforma del parque de Ribera de Castilla se han descubierto	Exposición oral ante sus compañeros, con el rol de jóvenes arqueólogos que presentan ante la ciudad de Valladolid sus hipótesis sobre los

parque Ribera de Castilla	tres yacimientos arqueológicos, correspondientes al periodo prehistórico. En cada uno de estos yacimientos han aparecido diversos restos óseos de humanos y animales, así como herramientas y utensilios. Por lo que, los científicos creen que cada yacimiento pertenece a una etapa de la prehistoria distinta: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Para entender este hallazgo, necesitamos responder a una gran pregunta: <i>¿Qué nos pueden contar estos restos sobre la forma de vida de las personas que vivieron allí hace miles de años?</i> Para descubrirlo, la Cumbre Internacional de Arqueología ha seleccionado a un grupo de jóvenes arqueólogos cercanos al yacimiento, y vosotros habéis sido seleccionados. El hallazgo puede cambiar nuestra comprensión de la evolución del ser humano. <i>¿Estáis preparados para ser parte de este descubrimiento que podría reescribir los libros de historia?</i>	restos arqueológicos encontrados en el Parque Ribera de Castilla, utilizando como material de apoyo los elementos visuales elaborados a lo largo de la situación de aprendizaje.
SA7 En busca de la hostia perdida de las primeras civilizaciones	¿Qué harías para demostrar la veracidad de tus palabras como historiador? En 2085 la inteligencia artificial ha comenzado a reescribir el pasado histórico con datos erróneos, esto ha generado un falso conocimiento de nuestro pasado por la población. Para evitarlo, se ha seleccionado a un grupo de historiadores para viajar al pasado y demostrar la verdad histórica. En esta misión, viajarán en parejas a las primeras civilizaciones en busca de evidencias e información, que plasmarán en un conjunto de cartas y objetos que serán llevados al futuro.	Diario de aventuras histórico colectivo, elaborado a partir del fragmento de cartas y materiales de cada grupo de alumnos.
SA8 “Grecia en escena”	¿Sabrías resolver problemas cotidianos propios de un ciudadano de Esparta o Atenas? Los alumnos asumen el rol de ciudadanos de una poli griega. En grupos de 4, deberán elegir una escena que parta de una problemática (social, económica, política, religiosa o cultural) y representarla. El público, que será el resto de los compañeros en el aula, podrá intervenir al final de la representación para proponer una solución basada en los contenidos históricos tratados.	Escenificación teatral. Tras esta, los grupos de estudiantes que observan podrán proponer soluciones al problema representado.
SA9 “Senadores por un día: salvemos la República Romana”	¿Como miembro del Senado romano, serías capaz de salvar la crisis política que está atravesando Roma? Los estudiantes simulan ser miembros del Senado de la república romana que debe hacer frente a una crisis política. Deberán representar un debate para proponer soluciones a problemas que afecten al imperio. Todo este proceso de negociación y debate les hará investigar sobre la situación económica, política, social y cultural de Roma.	A partir de la asignación a cada grupo de una carta temática en la que se expone una problemática, deben improvisar un simulacro parlamentario y defenderlo a partir de la información que han aprendido a lo largo de las actividades.
SA10	¿Crees que un museo puede ser interesante y divertido a la	Creación de un museo virtual interactivo , con

“Guardianes de la Hispania Antigua”	¿vez? Se ha difundido la falsa creencia de que los museos son entornos aburridos y poco interesantes para los jóvenes. Se les otorga la misión de desmentir esta afirmación, por lo que tendrán la oportunidad de crear un museo interactivo y virtual sobre Hispania antigua. Cada grupo de tres personas debe crear una sala de exposición.	recorridos digitales por salas temáticas elaboradas con Genially, Google Sites o Canva que incluyan imágenes, vídeos, paneles, y actividades como trivias o retos para el visitante.
--	--	---

2.3.2 Tabla de contenidos por situaciones de aprendizaje

CONTENIDOS	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S 10
Retos del mundo actual										
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).	x				x					
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.	x				x					
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.			x							
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.			x	x	x					
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.					x					
Sociedad del conocimiento. Introducción a los objetivos y estrategias de las Ciencias Sociales y al uso de sus				x	x				x	

procedimientos, términos y conceptos. Uso de plataformas digitales										
B. Sociedades y territorios.										
Métodos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.				x			x			
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.						x	x	x	x	x
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.						x				
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.							x			
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								x	x	

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 en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria y Edad Antigua. La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León.						x		x	x	x
C. Compromiso Cívico.										
Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.	x	x	x							
Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.								x		
Dignidad humana y derechos universales. Convención sobre los derechos del Niño.					x					
Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.						x				
Convivencia cívica y cultura democrática. Incorporación e implicación en la sociedad civil en procesos democráticos. Participación en proyectos comunitarios.	x								x	x
Ciclos vitales, uso del tiempo libre y hábitos de consumo: Diferencias y cambios en las formas de vida en sociedades actuales y del pasado.									x	
Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible. El espacio público.				x						

2.3.2 Tabla de criterios por situaciones de aprendizaje

CRITERIOS	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
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).	x			x	x	x				x
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).					x		x	x		
2.1 Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos geográficos e históricos, contrastando y valorando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3).			x							
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).	x	x	x		x					
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).			x							
3.3 Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual. (CCL2, STEM4, CD3).	x	x		x	x		x			
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).	x	x		x	x					
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)							x	x	x	
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).								x	x	
6.1 Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas							x			

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).									
6.2 Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, identificando aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, destacando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados. (CCL5, CC2).							x	x	
7.1 Relacionar las culturas y civilizaciones que se han desarrollado a lo largo de la historia antigua, con las diversas identidades colectivas que se han ido construyendo hasta la actualidad, reflexionando sobre los múltiples significados que adoptan y aportaciones de cada una de ellas a la cultura humana y universal. (CC1, CC2, CC3).							x	x	
7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3, CCEC1, CCEC3).					x				x
8.1 Tomar conciencia del ciclo vital y analizar cómo han cambiado sus características, necesidades y obligaciones en distintos momentos históricos, así como las raíces de la distribución por motivos de género del trabajo doméstico, asumiendo las 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)								x	
8.2 Relacionar los cambios en los estilos de vida tradicional y contrastarlos con los que son saludables y sostenibles en su entorno, a través de comportamientos respetuosos con la salud propia, con la de los demás y con los otros seres vivos, tomando conciencia de la importancia de promover el propio desarrollo personal. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC3).			x						
9.1 Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC1).					x				x

2.4. Contenidos de carácter transversal

En el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, artículo 6.5, se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, donde se definen una serie de contenidos de carácter transversal a lo largo de todo el curso académico: *“sin perjuicio de su tratamiento específico, la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad se trabajarán en todas las materias” (...)* *“En todo caso, se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo sexual, la formación estética, la educación para la sostenibilidad y el consumo responsable, el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.”* Esta ley educativa subraya el valor de proporcionar un aprendizaje interdisciplinar durante la Educación Secundaria Obligatoria. Gracias a esta, los estudiantes pueden trabajar contenidos y habilidades propias de otras materias. Explicado de otra forma: *“la característica principal de los contenidos que denominamos temas transversales es la de desbordar una sola área. Su función consiste en conectar y articular conocimiento y formación, estableciendo conexiones entre saber, hacer, ser y convivir”* (Mallart y Navarra, 2020, p. 25).

El conjunto de contenidos señalados se trabaja en cada una de las materias, es decir, *“por su relevancia formativa no pueden confinar en el ámbito de una determinada disciplina o área curricular, sino que deben ser objeto de tratamiento en todas o en una pluralidad de ellas”* (Rosales, 2015, p 144). Por ello, estos contenidos se trabajan a través de las situaciones de aprendizaje con la finalidad de conseguir una educación humanista e integradora, desde un enfoque transversal y competencial.

Su integración en el currículum permite tratar temas de interés social, con el objetivo de dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias para afrontar los retos del mundo sociolaboral del siglo XXI. Para este motivo, se emplean metodologías activas enfocadas a proporcionar un trabajo de indagación, basado en la investigación y en la resolución de problemas, en busca del desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo. Esta perspectiva fomenta la motivación intrínseca ante la adquisición de contenidos, asimismo, asegura una calidad educativa que debe constar de la colaboración del grupo docente para su programación. Su incorrecta aplicación puede ocasionar una carga excesiva de contenidos o su fragmentación (González y Tiscar, 2011).

En resumen, los docentes desempeñan un papel fundamental en el ejercicio de esta estructura curricular, su labor como orientadores y guías es crucial para ampliar su campo de visión y descubrir nuevos campos de desarrollo (Torres Valdés, Núñez Gómez, Hanninen, 2018). Por esta razón, en la

presente programación didáctica de Geografía e Historia de 1º ESO, se plantea un conjunto de 10 situaciones de aprendizaje con relación transversal que constan de metodologías activas y significativas en proyectos y, que contemplan la inclusión de los elementos descritos. En el siguiente apartado pasamos a detallar a continuación a través de los siguientes contenidos:

La comprensión lectora: Se refleja en todas las situaciones de aprendizaje a través de la lectura y la comprensión e interpretación de textos de diferente índole. De este modo, en la SA1 se analizan textos científicos, entre estos se encuentra un informe astronómico del nuevo planeta del que deben extraer los datos sobre su ubicación, rotación, gravedad, clima.... En la SA3 a partir de la lectura de varios artículos sobre desastres naturales, el alumnado debe extraer las causas y consecuencias de dichos sucesos. También, se ve reflejado en la SA5 a través de la lectura y comprensión de la disposición organizativa de un atlas, así como en la SA7 que refuerza la lectura y el análisis a través del conocimiento de textos históricos sumerios y egipcios, como el “Poema de Gilgamesh” y el Himno a Atón.

También, este carácter transversal se ve reflejado en la búsqueda de información. De este modo, podemos destacar la SA4, en la que el alumnado obtiene información en páginas web como National Geographic y Kids Meteored para completar la *ficha de información clave* sobre su ecosistema. En la SA8 deben investigar en varias *webs sides* acerca del rol que van a interpretar en el producto final. Igualmente, la comprensión lectora se trabaja en la formulación de hipótesis y conclusiones como ocurre en la SA2, en la que el docente ofrece una serie de textos que describen la geografía de un espacio concreto para poder interpretar de qué espacio se trata.

La expresión oral y escrita: Se trabaja en todas las situaciones de aprendizaje a través de la transmisión de una comunicación oral y escrita clara, eficaz y coherente. En la SA1 se trabaja en la elaboración del guión del minidocumental. En la SA2 se refleja en la redacción de unas tarjetas informativas que acompañan a la maqueta en 3D, estas deben estar compuestas a partir de un vocabulario técnico, claro y conciso. En cuanto a la SA4, ocurre algo muy similar a la SA1, ya que los alumnos también deben elaborar un guión, pero en este caso para un podcast.

En la SA5, redactan fichas descriptivas para el atlas a partir de un lenguaje claro, preciso y formal, incluyendo apartados como ubicación, clima, relieve, población, cultura o economía. En la SA7 se refleja en la escritura de cartas de carácter narrativo, compuestas a partir de una correcta síntesis a partir de los datos más significativos y en la SA10, especialmente reseñable en la elaboración de paneles explicativos y atractivos para las salas de exposición del museo. La expresión oral destaca

especialmente en las situaciones de aprendizaje 3, 8 y 9 en las que se hacen escenificaciones teatrales. En estas los alumnos deben defender los intereses y valores de su rol.

La comunicación audiovisual: Se trata de toda la información que se transmite simultáneamente por imagen y sonido a través de medios digitales. Es un contenido transversal clave en la vida de un preadolescente y adolescente, ya que están conectados diariamente a los medios audiovisuales. Por lo que, es una buena oportunidad para que los docentes enseñen a los alumnos los beneficios de utilizar este medio como herramienta didáctica para el aprendizaje.

En esta programación didáctica este contenido transversal está orientado a reforzar la explicación y entendimiento de los contenidos teóricos, para ello, se utiliza material audiovisual en el aula como anuncios publicitarios, videos de YouTube, fragmentos de películas, contenidos de redes sociales, entre otros. Pero, más específicamente se trabaja en el producto final de la SA1 y SA4 a partir de la grabación y edición de un mini documental y de un podcast, en este proceso los estudiantes deben cumplir con la función principal de informar a través de imágenes y videos, junto a una narración. En la SA6 se refleja en la elaboración de un video que simula una rueda de prensa, y otra actividad titulada “Teatralización de la prehistoria” ya que a través de gestos y sonidos se pretende transmitir un mensaje

La competencia digital: En esta programación didáctica la competencia digital se trabaja en la capacidad de usar con responsabilidad, eficacia y sentidos críticos las tecnologías digitales, con el propósito de llevar a cabo actividades de investigación, evaluación y comunicación. Este contenido transversal es muy importante, ya que ha pasado de ser *“una simple herramienta de apoyo en las aulas a convertirse en una parte indisociable de los procesos pedagógicos actuales”* (Marín-Díaz, 2023, p. 86). Los alumnos están conectados diariamente a la red, por lo que, enseñarles a utilizar nuevos recursos enfocados al mundo del aprendizaje es ampliamente útil para hacer de este ejercicio una práctica más didáctica y atractiva.

Todas las situaciones de aprendizaje presentan este contenido al hacer uso del Power Point, la pizarra digital, plataformas digitales, aplicaciones de trabajo como Google Drive, Padlet, o actividades de gamificación (Genially, Kahoot, Book Creator). Pero, más específicamente se refleja en las SA1 y SA4, SA10 en el uso de herramientas para grabar, editar, y montar un documental, un podcast y un museo virtual, a través del manejo de aplicaciones como Canva, Genially o Powtoon, así como en la difusión del producto final, mediante plataformas escolares. De manera más precisa, en la SA10 existe el diseño de elementos digitales opcionales como folletos, códigos QR y el uso de Geocaching para esconder tesoros.

En la búsqueda de información podemos señalar la SA2, con la obtención de imágenes satélite o material cartográfico en aplicaciones como Google Earth o SIGs. En la SA3 mediante el empleo de fuentes de información proporcionadas por el docente, que permiten acceder a artículos en línea para elaborar la defensa sobre las soluciones propuestas por el desastre del cambio climático. En la SA8 y SA9, se les concede una serie de enlaces a modo de ejemplarización acerca del producto final que van a elaborar (la representación teatral). En la SA5 con la creación de un atlas digital será fundamental la utilización de la aplicación Book Creator, Genially que se apoyará en otras aplicaciones de uso geográfico como Google My Maps, Scribble Maps, Google Slides o Inkarnate

El **emprendimiento social y empresarial**: Se desempeña cuando en las situaciones de aprendizaje se promueven valores de cooperación y solidaridad con el objetivo de trabajar en proyectos que tengan una finalidad beneficiosa para el conjunto de la sociedad.

Se trabaja en profundidad en la SA1: el emprendimiento social se ve reflejado en el producto final, ya que los estudiantes deben proporcionar los datos necesarios para que el nuevo planeta pueda ser encontrado por otros astronautas en futuras expediciones. A la vez, se plantea un emprendimiento empresarial, ya que la primera actividad consiste en crear una “agencia espacial” de la cual, deberán concretar un nombre y unos objetivos. Todo esto, fomenta el trabajo de planificación y responsabilidad, lo que a su vez los prepara para las situaciones de la vida real y en concreto del mundo laboral. En la SA3 vemos el emprendimiento social en la colaboración de los alumnos por un plan positivo para el conjunto de la comunidad tras la simulación de un desastre catastrófico como efecto del cambio climático. Por consiguiente, a través del uso de la negociación y el diálogo en una mesa de negociación conjunta, compuesta por todos los sectores sociales implicados en el suceso, deben de buscar un plan de acción común en beneficio de toda la comunidad. El emprendimiento empresarial se trabaja en una de las últimas actividades, donde tienen que evaluar los daños económicos y gestionar los recursos disponibles para solucionar y prevenir este tipo de problemáticas.

En cuanto a las SA2 (maqueta física), SA4 (podcast), SA5 (atlas digital), SA9 (escenificación teatral), SA10 (museo virtual), todas presentan un emprendimiento social, ya que el producto final es compartido con el conjunto de la comunidad estudiantil, con el fin de enriquecer otros proyectos similares. De este modo, conseguimos darle un valor social real.

El espíritu crítico: Zona López y Gibson definen el pensamiento crítico como “*un proceso complejo en el que interactúan diferentes actividades cognitivas como la resolución de problemas,*

el pensamiento lógico, la perspectiva, la percepción de ideas, el análisis, la evaluación y la toma de decisiones” (Zona López, 2017, p. 125). De acuerdo con esta definición, se trabaja la capacidad de los alumnos para analizar, reflexionar, cuestionar y evaluar la información y opiniones de manera objetiva y lógica. Es decir, implica no admitir toda la información como verdadera. En las diferentes actividades se trabaja en el análisis de fuentes de información y en la escucha activa de opiniones distintas a la propia (Romero García y Buzón García, 2021).

En la SA3 en la mesa de negociación conjunta se analizan y evalúan las causas y consecuencias del desastre que ha generado el cambio climático. Esto implica una preparación previa enfocada a la defensa de una idea a través de la formulación de una serie de argumentos compuestos a partir de una mirada crítica, reflejados en la formulación de cuestiones, búsqueda de información y escucha de opiniones. También, en la SA4 deben desarrollar un pensamiento crítico al plantear cómo los diferentes tipos de climas pueden afectar, pero también, beneficiar al ser humano. En las SA5, SA6, SA,10 los alumnos aprenden a buscar y detectar fuentes de información fiable, tanto digitales como físicas, ya que en la SA5 deben de comprender la rigurosidad con la que se tiene que cuidar la información que se ingresa en un atlas. Lo mismo ocurre en la SA6: los estudiantes tienen la misión de volver al pasado para recuperar la veracidad histórica sobre las primeras civilizaciones fluviales, ya que la inteligencia artificial está proporcionando información errónea sobre el pasado. Con respecto a las situaciones de aprendizaje 8 y 9, la mirada crítica se enfoca en la capacidad de analizar la opinión del otro desde una perspectiva analítica, objetiva y reflexiva; por ejemplo, en el caso de la 8 se deja un espacio tras la finalización de la teatralización para exponer soluciones a la problemática expuesta en escena, y en la 9 se fomenta un espíritu crítico en el análisis de las formas de gobierno de Roma, ya que deben cuestionarse si el modelo de ciudadanía romano era justo para todos los grupos sociales.

El uso de la creatividad: El docente ofrece un conjunto de situaciones de aprendizaje abiertas a la elaboración de nuevas ideas y propuestas desde un enfoque innovador y original. Por este motivo, en todas estas se trabaja este carácter transversal. En líneas generales se refleja en la libertad que se ofrece para desarrollar sus propias ideas en el transcurso de las actividades. Las ventajas de este enfoque pedagógico radican en la motivación para que los estudiantes sigan inmersos en el proceso de aprendizaje. Tal como expresa Romero García *“los alumnos que carecen de una motivación adecuada tienden a dilatar en el tiempo el momento de ponerse a trabajar, se concentran menos, estudian con menor frecuencia y de una forma más superficial y suelen rendirse primero ante aquellas dificultades con que se van encontrando”* (Romero García, 2021,

p 548).

De manera más concreta, en la SA1, en la primera actividad deben proponer un nombre para el nuevo planeta, así como el establecimiento de las posibles formas de vida que se podrían desarrollar en este espacio. En la SA2 se refleja notoriamente en el diseño del producto final, una maqueta en 3D, ya que se les ofrece la libertad de agregar detalles relacionados como el clima, la vegetación, la actividad humana. En la SA4 los alumnos juegan con diferentes recursos para proyectar una mirada profesional y original sobre el podcast, lo que implica añadir pequeños “*jump cuts*” o “cortes” con toque humorístico. En la SA10 ocurre lo mismo, se ofrece la posibilidad de trabajar con efectos visuales y sonoros que hagan del museo un espacio divertido para los jóvenes, lo que incluye la integración de actividades de gamificación, como: encontrar tesoros, desbloquear salas a modo de *escape room*, etc.

Respecto a las situaciones de aprendizaje 3, 8 y 9 que conllevan una puesta en escena, se valora la espontaneidad con la que se participa en el producto final. Es decir, la capacidad de ambientar el espacio de acuerdo con la temática que se está representando, ya sea respecto al diseño del guion, vestuario, expresiones faciales y corporales...

La igualdad de género: Está presente en todas las situaciones de aprendizaje, a través de una estructura de trabajo respetuosa, alejada de estereotipos de género. Se fomentan valores como la equidad entre hombre y mujer, en el reparto equitativo de las tareas y roles a ocupar (Franco Martínez, 2023). Además, en determinadas actividades se analiza el papel de la mujer a lo largo de la historia, como ocurre en la SA1 y SA2: se proporcionan referentes femeninos de la astronáutica y de la geología, lo que visibiliza el papel de la mujer en el mundo de la ciencia y el medio ambiente. En la SA6 se trabaja la igualdad de género en la explicación de la función que desempeñaban los hombres y las mujeres en las tribus de la prehistoria.

En la SA8, SA9 y SA10 se reflexiona sobre el rol de la mujer en la sociedad. En cuanto, a la primera situación de aprendizaje se dedica una actividad para analizar la posición o papel que le era otorgado a la mujer en la Antigua Grecia a partir de la interpretación de una serie de textos primarios de índole filosófica y literaria. En la SA9 se reflexiona acerca del papel de la mujer en la vida pública de Roma, concretamente en la actividad “juicio a la república: la exclusión de la mujer”, los alumnos redactan una carta ficticia en la que explican lo que no se permite a la mujer en la vida social y política de Roma. Finalmente, en la SA10 se dedica una actividad, titulada: “Representación de la mujer en Hispania” la cual consiste en crear una sala de museo sobre las formas artísticas en las que era representada la mujer.

Educación emocional y valores: Esta perspectiva está marcadamente presente en muchas de las situaciones de aprendizaje al presentar una estructura que busca enseñar a los estudiantes a ser emocionalmente competentes, empáticos y responsables en una sociedad diversa. Permite trabajar aspectos como la empatía histórica, especialmente en la SA8 en las que se simula el rol de un determinado personaje con intereses y valores distintos a los propios. La realización satisfactoria de este tipo de actividades permite fomentar áreas como la autoestima y la escucha activa (Buxarrais Estrada y Martínez Martín, 2009).

En la SA1, por ser la primera situación de aprendizaje realiza en el curso se dedica una actividad titulada "Diario de emociones y aprendizajes" que consiste en ofrecer un espacio seguro al alumno para que comente como se ha sentido a lo largo del trabajo en grupo. La SA3, cuenta con una gran carga emocional, ya que deben gestionar un conflicto basado en hechos reales, que implique el beneficio de toda la comunidad, por lo que deben trabajar la empatía hacia sus compañeros y hacia comunidades que han pasado por un suceso parecido. Asimismo, se potencia su autoestima y motivación al hacerles partícipes de una misión o proyecto común. También se emplea la empatía en todas las situaciones de aprendizaje en la que los alumnos deben ocupar un rol, ya sea el de ciudadanos de Grecia, el de historiadores, geólogos, miembros del senado romano... En este sentido, se puede destacar la SA6 al poner en práctica el desarrollo de la empatía histórica, en la actividad de "pinturas rupestres", en la que los alumnos elaboran sus pinturas desde la perspectiva mental y emocional del ser humano de la prehistoria.

La educación para la salud, incluida la afectivo sexual, la formación estética: Se ve reflejado en algunas situaciones de aprendizaje como en la SA3, respecto al análisis del impacto que ha tenido la catástrofe a causa del cambio climático; se valora el posible estado emocional y físico de los afectados, la falta de recurso como el agua potable o la falta de higiene. En la SA4 se trabaja cuando se investiga cómo los climas pueden afectar a la vida humana, y como el ser humano se adapta a ellos, por consiguiente, se tratan temas relacionados con la alimentación, el acceso al agua, las temperaturas extremas, la sanidad, la educación, etcétera. En la SA8 y SA9, se abarca la temática acerca de los modelos de familia, la reproducción, la connotación de las personas mayores en estos contextos históricos, la higiene, los diferentes rangos sociales etcétera. Finalmente, en la SA 6 y SA10 se trabaja la educación afectivo-sexual, ya que se dedica un apartado al arte, por lo que se trabaja con connotaciones relacionadas con la fertilidad y la reproducción.

La educación para la sostenibilidad y el consumo responsable: Busca promover la educación para la sostenibilidad y la conciencia sobre los desafíos ambientales a los que se enfrenta el planeta en pleno siglo XXI, lo que está estrechamente relacionado con los modos de vida y ética de la sociedad (García Fortes, 2024, p. 75). En la SA1 se dedica una actividad basada en el respeto al medioambiente, consiste en plantar de qué forma evitarían destruir los recursos del nuevo planeta, es decir, proponer un plan ecológico para el cuidado del planeta. En la SA2, se dedica una actividad respecto a cómo influye el relieve sobre la vida del ser humano, donde entran en juego temas como formas de vida y de trabajo, recursos (minería, deforestación, planes turísticos etc.) y cómo deberían usarse de manera responsable con la sostenibilidad. En la SA3, se desarrolla un plan de acción común para evitar desastres a causa del cambio climático. En la SA4, se tratan temas claves sobre el impacto medioambiental sobre determinados ecosistemas, como la deforestación, urbanización masiva, contaminación de las aguas, pérdida de la biodiversidad o la desertización.

El respeto mutuo y la cooperación entre iguales: Se basa en el establecimiento de un trabajo en equipos cooperativo de aprendizaje, basado en el respeto entre “alumno-alumno” que permita que los objetivos puedan alcanzarse de manera satisfactoria. Esta disposición no es sencilla, ya que demanda el desarrollo de un estudio previo acerca de las estructuras sociales e intelectuales que componen el aula. Esta sistemática es de suma importancia, ya que en esta etapa de trabajo se experimenta la interrelación entre iguales, donde valores como la amistad, la solidaridad y el respeto tienen un peso fundamental (Montoro Cabrera, 2009).

Este contenido transversal está presente en todas las situaciones de aprendizaje al realizar actividades en grupos y parejas. Las actividades están dispuestas para reconocer y valorar las diferencias individuales. Esto implica que los alumnos van a tener que enfrentar el reto de trabajar con compañeros que poseen un nivel de aprendizaje distinto al suyo. En este sentido, a grandes rasgos se puede clasificar tres realidades de trabajo en función de la personalidad que ocupa cada integrante: el alumnado académicamente más destacado, por lo general, no siente la necesidad de cooperar o contar con la ayuda de otros alumnos más desaventajado en esta área “*ya que, de alguna forma, la escuela reproduce el esquema competitivo e individualista que impera en nuestra sociedad*” (Montoro Cabrera, 2009, p. 72). En muchos casos, este alumno tomará la iniciativa y los demás se limitarán a copiar lo que él hace o dice, de este modo, no se dan los bases para este tipo de trabajo: “*la participación equitativa y la interacción simultánea*” (Ferrández Arenaz, 1997). Por tanto, se trabaja de forma desestructurada. Por el contrario, si se trabaja de

forma semiestructurada, la tarea es repartida equitativamente, pero esta no es revisada, ni discutida, por lo cual, no existe la interacción simultánea. Para conseguir un desarrollo estructurado deben existir las dos bases citadas: participación equitativa y la interacción simultánea colaborativa.

Teniendo en cuenta lo comentado, en estas situaciones de aprendizaje se trabaja la capacidad de negociación y toma de decisiones compartidas a partir de un reto o problema. Por ejemplo, en las situaciones de aprendizaje en las que el estudiante debe escoger un rol, como son SA.1, SA.3, SA6, SA7, SA8 y la SA9 en una hoja ofrecida por el docente deben indicar el papel o cargo que van a desempeñar, además, en la misma hoja se recuerda las pautas que deben seguir en este tipo de dinámicas: respeto, escucha activa, empatía, resolución pacífica de conflictos, colaboración, etcétera. De la misma forma, en aquellas que pueden tener una carga emocional más elevada como son la SA3, SA8 y SA9 se entrega la “ficha de reflexión” en la que se les realizan una serie de preguntas acerca de cómo se han sentido en el trabajo grupal y qué aprendieron de los demás.

2.5 Metodología didáctica

Según lo establecido en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, en la página 48862, en cuanto al concepto de metodología, indica: *“estilos, estrategias y técnicas de enseñanza, tipos de agrupamientos y formas de organización del espacio y el tiempo y recursos y materiales de desarrollo curricular adecuados, a fin de que el diseño y puesta en práctica de la situación de aprendizaje permitan al alumnado movilizar los contenidos y alcanzar los aprendizajes esenciales”*. Por lo tanto, cuando se habla de enfoque metodológico en la enseñanza se está hablando de cómo se va a enseñar, y concretamente, cómo se va a ayudar al alumnado a desarrollar las competencias clave, esto permite hablar de un enfoque competencial que se puede definir como un saber *“práctico, contextualizado y transversal”* (De la Torre Laso, 2024, p. 23). Es una perspectiva pedagógica que promueve la participación e implicación activa y significativa del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas metodologías favorecen la obtención de competencias claves enfocadas a preparar al alumno a desenvolverse óptimamente en escenarios propios de la vida real (Pérez-López & Rivera, 2021). Por lo que, se abordan prácticas como el pensamiento crítico, cooperación, colaboración, creatividad o el manejo de las TICs, en pro de una enseñanza que acoja a los diferentes tipos de aprendizaje que puedan existir en un aula. De acuerdo con esto, se promueve una enseñanza innovadora que no se limita a una adquisición memorística de contenidos, sino que enseña a aprender de manera autónoma.

Todo este entramado exige un compromiso institucional por el cual, se regula que los alumnos adquieran conocimientos, a la vez que desarrollan competencias y valores a través de la aplicación de varios tipos de aprendizaje. Estas estrategias pedagógicas activas buscan que el estudiante sea agente activo de su propio aprendizaje, así lo reseña la legislación de Castilla y León ley orgánica: RD 217/2022. Anexo III: *“La adquisición y el desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de cada materia o ámbito de la etapa, se verán favorecidos por metodologías didácticas que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje”*. Respecto a esto, es importante señalar que también se compromete al docente ya que *“es el orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado. Debe favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas. Debe atender a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje”* (Junta de Castilla y León, 2022, art. 13).

Respecto a lo expuesto, conviene remarcar que se vive un momento en el que las nuevas tecnologías ocupan un papel crucial y necesario en el desempeño de nuestras actividades cotidianas. Desde los centros educativos se ha percibido este cambio, y se parte de la base de contar con un cierto desinterés y desmotivación ante el aprendizaje, a lo que se ha sumado el excesivo uso de las pantallas móviles. Esto ha acrecentado un problema: la dificultad para mantener la atención de forma constante, lo que tiene su efecto en la comprensión de los contenidos y, por consiguiente, en el rendimiento académico. Por ello, la importancia de la cooperación docente por la utilización y aplicación de estrategias pedagógicas dinámicas y activas en la creación de un proceso de enseñanza-aprendizaje más relevante y atractivo, que busque adquirir los objetivos marcados en cada etapa, de este modo, se consigue retornar el foco de atención del alumnado (Strobel y van Barneveld, 2009).

Otro punto favorable es que: *“las metodologías activas tienen el potencial de ofrecer oportunidades de aprendizaje más equitativas e inclusivas al adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y necesidades educativas del alumnado”* (Escarbajal Frutos, 2023, p. 10). Respecto a esto, es importante tener en cuenta que en un aula existen diferentes niveles de aprendizaje, así como actitudes ante la enseñanza. Por tanto, para suplir estas dificultades, especialmente notorias en aquellos estudiantes que manifiestan un rechazo significativo hacia la realización de actividades y una insuficiente implicación con la asignatura, este enfoque puede ser ampliamente beneficioso. Estas prácticas pedagógicas activas son favorables para reducir las brechas de rendimiento en los grupos escolares, ya que permiten que cada estudiante pueda desarrollar y explorar nuevas habilidades o sacar su potencial en diferentes ámbitos, y no definirse por único estilo de evaluación. De este modo, se

asegura un aprendizaje de calidad, ya que se permite que los alumnos tengan la oportunidad de explorar y desarrollar nuevas habilidades en las áreas de trabajo.

Todo este conglomerado teórico se pone en práctica a través de las denominadas Situaciones de Aprendizaje, según el RD 217/2022. Anexo III: *“las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias o ámbitos mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad”*

Esta programación didáctica se enmarca en lo establecido en la legislación, concretamente, en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Según lo establecido en el decreto en cuanto a la metodología destacamos (página 48851). *“Dentro de la legislación el enfoque que deben tener las programaciones didácticas será competencial e integrador, sustentándose en el modelo de educación por competencias desarrollado por DeSeCo, asentándose en tres pilares fundamentales: la actuación autónoma de los estudiantes; la interacción con grupos heterogéneos y el uso interactivo de herramientas.”*

En las programaciones didácticas de Geografía e Historia del curso de 2025-2026 se basará en lo establecido en las competencias específicas del primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria, presentan un carácter competencial a través de un aprendizaje activo, significativo y contextualizado, con la aplicación de metodologías activas y significativas. Con el objetivo: *“motivar al alumnado hacia el currículum de dicha asignatura, promover una actitud positiva y mayor participación académica, tanto del alumnado como del profesorado y demás socios comunitarios implicados”* (Santos Rego, 2016, p. 53).

En esta programación anual se combina una metodología mixta, es decir, expositiva y activa. Las metodologías empleadas se manifestarán a lo largo de las diferentes situaciones de aprendizaje, en consonancia con el tipo de contenidos, competencias, y criterios de los que disponga.

Aprendizaje colaborativo:

“El aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de grupos reducidos en los cuales los alumnos trabajan juntos para maximizar el propio aprendizaje y el de los demás” (Pújolas, 2012,

p. 208). Una buena labor de este aprendizaje tendrá como resultado unas condiciones óptimas de trabajo colaborativo, los alumnos serán cada vez más proclive a aprender en conjunto. Además, es ampliamente beneficios para la inclusión de todo el alumnado, son varios los estudios que contrastan *“que algunos profesores observan que el aprendizaje cooperativo contribuye (o como mínimo intuyen que puede contribuir) a la inclusión del alumnado que encuentra mayores barreras para la participación y el aprendizaje, es decir, de los más vulnerables a la exclusión.”* (Pújolas, 2012, p. 212).

Se emplea en todas las situaciones de aprendizaje, ya que los alumnos trabajan en parejas y en grupo de 3 o de 4 personas. Este tipo de aprendizaje les permite aprender juntos, compartir ideas, responsabilidades y habilidades. Es un ejercicio de retroalimentación positiva, que, pese a presentar diferentes niveles de aprendizaje en el grupo posibilita el apoyo mutuo entre el alumnado, favoreciendo también, la responsabilidad individual, a la vez que evita que un alumno se frustre, pierda la motivación, o abandone la realización de la actividad. Asimismo, es ampliamente beneficioso porque permite trabajar habilidades sociales, como la comunicación y la resolución de problemas.

Aprendizaje basado en problemas

“El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología activa, que posibilita disminuir los problemas de desmotivación en los estudiantes...permite al estudiante implicarse en procesos de investigación de manera autónoma, minimizando las limitaciones de la docencia tradicional” (Zambrano, et al. 2022). Está presente en todas las situaciones de aprendizaje, ya que se parte de una pregunta inicial o de un reto que el alumnado debe resolver, cuya solución conduce al producto final.

Por ejemplo, en la SA1 los alumnos deben solucionar un problema: reunir los datos necesarios para transmitir la ubicación y características del nuevo planeta en un pequeño documental que servirá de guía para sus compañeros astronautas. En la SA2 se realiza un proyecto completo para poder llegar al producto final: la realización de una maqueta. En este proyecto interviene, una fase de investigación, creación y, finalmente de exposición. En la SA7 se inicia a partir del planteamiento de un problema: la inteligencia artificial aporta datos erróneos sobre el pasado histórico, para resolver este problema los estudiantes asumen el rol de historiadores que acuden al pasado para traer con ellos la verdad histórica.

Aprendizaje por descubrimiento

Los estudiantes no reciben la información de manera directa, sino que el docente les ofrece una serie de recursos a modo de guía para buscar, explorar, seleccionar, deducir y transformar por sí mismos los contenidos ofrecidos. De este modo, los estudiantes aprenden a investigar e interpretar, a formular hipótesis y reflexiones, sin una explicación directa del docente. El aprendizaje se ha generado gracias a la actividad didáctica del estudiante, donde se da preferencia al desempeño de habilidades y herramientas para la investigación, adaptadas para realizar un ejercicio de deducción e indagación, en el que el profesor es un conductor. En otras palabras: *“en el fondo, lo que se pretende en este método es que el alumno al reordenar, elaborar y procesar la información, la acepte a su propio esquema cognitivo”* (Prats Cuevas, 2011, p. 54). En el caso de la materia de Geografía e Historia se puede especificar un poco más acerca de este aprendizaje, a través de la reflexión de Prats Cuevas en su obra de Didáctica de Geografía e Historia: *“aprender por descubrimiento no es otra cosa que permitir que el alumno relaciones de forma lógica y coherente conceptos y elementos que previamente le han sido proporcionados”* (Prats Cuevas, 2011, p. 57).

Esto ocurre en la SA1, los estudiantes reciben una serie de datos de la NASA a partir de los cuales tiene que investigar qué tipo de clima tiene el nuevo planeta, cuál es su localización, su rotación, etc. En la SA7 el docente les entrega una caja con un conjunto de materiales entre los que se encuentran fuentes primarias y secundarias, imágenes y cartografías, a partir de estos datos deben investigar a qué civilización fluvial pertenece. En la SA6 los equipos que observan deben deducir a partir de lo que ven de qué periodo se está representando en la escena teatral, es decir, aprenden a interpretar indicios históricos de acuerdo con la labor de un historiador

Aprendizaje vivencial

Esta metodología activa se caracteriza por ofrecer un aprendizaje basado en experiencia, es decir, los alumnos aprenden haciendo. Este modelo disruptivo: *“cumple cuatro ciclos: experiencia concreta, observación y reflexión, formación de conceptos abstractos y generalizados, y experimentación activa. Así el aprendizaje transcurre entre la experiencia y la conceptualización”*. (Perissé, 2022, p 4).

En esta programación didáctica la mayoría de las situaciones de aprendizaje están diseñadas para que los alumnos asuman un rol concreto, por el que “se ponen en la piel” de un determinado personaje con el fin de resolver un problema. Este planteamiento exige, en muchos casos, que los

alumnos transformen su forma de actuar o pensar, lo que conlleva una implicación emocional que experimentan a través de una vivencia directa. Por ejemplo, en la SA3, los estudiantes simulan ser uno de los sectores sociales afectados por el cambio climático, y, por lo tanto, actúan de acuerdo con los intereses y necesidades de las posiciones que representan. En la SA6 los alumnos aprenden por medio de sus propias experiencias: “haciendo” y “reflexionando” sobre lo que elaboran: arte rupestre sobre piedra, ya que se involucran emociones al recrear las acciones del ser humano de la prehistoria, y, por tanto, ponerse en su posición mental y emocional. En la SA7 también ocurre, los alumnos simulan ser historiadores en busca la veracidad histórica como consecuencia de una falla en la información que proporciona la inteligencia artificial, por lo tanto, como exige la labor de un historiador deben investigar y transmitir el pasado con rigor y veracidad, demostrándolo con evidencias históricas.

Aprendizaje-Servicio

Es todo aquel aprendizaje que permite establecer de manera real o ficticia un beneficio directo para toda la comunidad. Es decir, los estudiantes realizan una serie de proyectos en el aula, que tienen como finalidad atender una necesidad de dimensión social. En este tipo de práctica *“los alumnos se convierten en agentes educativos para la comunidad escolar”* (Martín, 2020, p 589), a la vez que desarrollan un compromiso cívico y social para afrontar los retos de la vida real.

Esta programación didáctica cuenta con algunas situaciones de aprendizaje que plantean esta perspectiva. Entre ellas se encuentra la SA2 reflejado en el producto final: la producción de maquetas en 3D que son expuestas en el aula a modo de museo, para que otros cursos del instituto puedan observarlas y enriquecerse culturalmente de las mismas. En la SA6 ya que al realizar una exposición oral ante sus compañeros lo hacen con una finalidad social: la de enseñar nuevos conocimientos a quienes los escuchan. En la SA5 la elaboración del atlas digital será subido a una plataforma virtual compartida con otros proyectos, con el propósito de inspirar la mente de otros docentes y alumnos. En la SA9 y SA10 ocurre lo mismo: la simulación de una reunión del senado romano es subida a una plataforma educativa.

Aprendizaje basado en juegos / Gamificación

“La «gamificación» es la aplicación de técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos, como las empresas o la educación. Por su parte, el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es el uso de juegos para aprender unos contenidos didácticos.” (Ayén, 2017, p 8). Lo que pretende este aprendizaje es generar en el alumno las mismas sensaciones que experimenta cuando realiza un juego, con el objetivo de atraerlo hacia el proceso de aprendizaje. Con esto se consigue fomentar

el interés y participación del alumno por el aprendizaje, además de mantener la motivación a lo largo de las actividades, con ejercicios de “logros y recompensas”. Pero, al igual que en otras metodologías, en ocasiones, su adecuado empleo puede no generar los resultados esperados. En palabras de Ayén *“una gamificación exitosa es aquella en la que el alumno se mueve por motivación intrínseca, es decir, porque disfruta con lo que está haciendo”* (Ayén, 2017, p 11).

Dentro de esta programación didáctica lo anterior se ve reflejado en la SA1, en la realización de desafíos y pruebas temporizadas aplicadas de forma imprevista que tienen como recompensa puntos extras. Por ejemplo, con el ejercicio de “Reto de coordenadas” donde se les ofrece referencias de coordenadas, para que sean encontradas en el mapa. Este tipo de recursos se acompaña de un ejercicio de Feedback con el fin de motivar a los que van ganando, y dar un toque de atención a los que retroceden. En la SA2 Y SA9 se ofrece Kahoot para hacer un ejercicio dinámico y divertido de repaso de conceptos. En la SA7, se les ofrece los “pasaporte de misiones” son autorizaciones dadas por la conferencia internacional de historiadores para viajar al pasado, en él se formulan los retos que deben cumplir, finalizada la misión les pondrán un sello en el mismo. La SA10 ofrece una gran variedad de metodologías de gamificación, ya que el museo virtual cuenta con una estructura de *escape room*, donde se incluirán retos como acertijos, pistas escondidas, laberintos.

Aprendizaje basado en TIC

“Es el aprendizaje que integra el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas activas para buscar, producir, comunicar y presentar contenidos” (Martínez Almira, 2010, p 1945). Como plantea esta explicación la utilización de las TIC’S en el aula constituye uno de los ejes centrales de muchas de las situaciones de aprendizaje planteadas, en respuesta a los cambios derivados de la revolución digital.

Dada su presencia diaria en la vida de los alumnos, y de su importancia a nivel global es importante que como los docentes utilizan esta situación en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para que su uso resulte efectivo es importante contar con un amplio abanico de recursos didácticos que permitan utilizarlos en distintas situaciones, en cuanto a temática y temporización. Muchos de estos recursos a los que se hace referencia se pueden ver más específicamente reflejado en el punto “2.6”, en la tabla de recursos.

Teniendo en cuenta que en todas las situaciones de aprendizaje se hace uso de contenido audiovisual y digital, como: fragmentos de películas, videos de YouTube, imágenes, artículos,

blogs... con la intención de reforzar la explicación y entendimiento de los contenidos académicos. Sin embargo, si hacemos referencia a las TIC'S como eje central de la situación de aprendizaje podemos destacar la SA1, ya que tiene como producto final la elaboración de un mini documental que exige la utilización de aplicaciones como Canva y Powtoon para la edición de vídeos. En SA4 ocurre lo mismo, el producto final consiste en la elaboración de un podcast que requiere la utilización de plataformas digitales para su construcción como Audacity, y su publicación por medio de Padlet o en la web del centro. En la SA5 y SA10, el producto final también es digital, en el primer caso es un atlas virtual y en él según un museo virtual, cuya difusión también se realiza por medios digitales como una web educativa.

2.6 Recursos didácticos de desarrollo curricular

Con el deseo de lograr un buen desarrollo en cada situación de aprendizaje planteada contaremos con una amplia diversidad de recursos y metodologías, teniendo en cuenta las características del alumnado. A continuación, se detalla la siguiente tabla los recursos seleccionados:

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	RECURSOS
SA1	Google Earth PRO. Cube Merge. Creación de mapas con My Google Maps.: https://www.google.com/maps/d/ Cortos de animación científica (NASA, ESA). Artículos sobre exploración espacial o planetas similares a la Tierra.
SA2	Google Earth o SIGs escolares, potwtoon, Kahoot (herramienta)URL (En Play Store): Geoguess. Random: https://geoguessr.com/maps/spain
SA3	Gafas Virtuales. Global Forest Watch o Climate Central: para visualizar datos reales sobre el impacto ambiental. Solicitar al alumnado que pida a la IA un paisaje (https://openai.com/index/dall-e-3/ o https://copilot.microsoft.com/images/
SA4	(Anchor, Audacity, Canva, Google Earth Formularios de Google (evaluación y entrega de tareas)URL . Página con la que diseñar un formulario donde los alumnos podrán contestar a preguntas o entregar trabajos. Aplicaciones para grabar audio: Audacity (PC), Anchor.fm o Spotify for Podcasters
SA5	Canva, Genially, Book Creator Padlet (tablones virtuales) Padlet - Visual Collaboration for Creative Work and

	Education Generadores de QR:
SA6	Discovery Education Puzzlemaker:
SA7	Generador de escritura antigua : Generador de texto antiguo cuneiforme - HELLO THERE WIX (CMS)URL
SA8	MoodleCloudURL URL: https://moodlecloud.com Textos adaptados sobre la vida en Atenas y Esparta, diálogos históricos simplificados. Biografías breves de personajes históricos o mitológicos. Escenas seleccionadas de películas como <i>300</i> , <i>Ágora</i> , <i>Troya</i> o <i>Percy Jackson</i> Materiales para elaborar vestuario
SA9	Quizlet: https://quizlet.com tarjetas de memorización (flashcards) , además de practicar con actividades interactivas como juegos, pruebas y fichas. Estudio de conceptos.
SA10	TimelineJS (ejes cronológicos)URL Creación de ejes del tiempo interactivos. Genially URL: https://www.genial.ly creación del museo Geocaching o Gymkana GPS es la actividad de esconder y encontrar "tesoros" en cualquier lugar.
	MATERIALES
SA1	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Hojas de cálculo (Google Sheets o Excel) para representar datos ficticios del planeta: clima, relieve, población, recursos.
SA2	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Libros o revistas de divulgación (como <i>Muy Interesante Junior</i> o <i>National Geographic Kids</i>). Fotografías de paisajes reales: montañas, volcanes, desiertos, fiordos, etc. Materiales para la maqueta: Plastilina, arcilla, cartón, goma EVA, Pinturas acrílicas, pinceles...
SA3	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Artículos de casos reales de eventos climáticos extremos (huracanes, incendios, inundaciones, sequías). Mapas de riesgo climático (aumento del nivel del mar, desertificación, etc.). Fichas de rol: con características, intereses, y limitaciones de cada actor.
SA4	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO).
SA5	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Atlas geográficos.
SA6	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO).
SA7	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Libros ilustrados o adaptados: <i>Así vivían en el antiguo Egipto</i> <i>La escritura cuneiforme</i>

	<i>y jeroglífica para niños.</i> Videos de reconstrucción en 3D de ciudades antiguas como Ur, Babilonia o Tebas. Fichas guía para redactar la carta. Cartografía de Mesopotamia.
SA8	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Cartografía de Grecia. Rúbricas de autoevaluación y coevaluación del trabajo en equipo.
SA9	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO). Ficha guías de reflexión tras la representación móviles o tablets para grabar la representación. Apps de edición sencilla como CapCut , iMovie o WeVideo para montar el vídeo final. Lecturas simplificadas sobre instituciones romanas (Senado, magistraturas, ejército, ciudadanía) Videos explicativos en YouTube. Línea del tiempo con crisis políticas de la República. Fichas de personajes históricos: Catón, Escipión, César, los Graco, Cicerón, etc. Ficha de autoevaluación y coevaluación: para reflexionar sobre la experiencia del debate.
SA10	Libros de texto de Geografía (1.º de ESO).

2.7 Actividades extraescolares y complementarias

Las actividades extraescolares y complementarias *“permiten al profesor ampliar ciertos aspectos del currículo, profundizar en otros, ofrecer un enfoque práctico e interdisciplinar, contribuir a la formación integral y motivación del alumno mejorando su vinculación con el centro escolar”* (Maquilón Sánchez, 2011, p. 44). Ambas, tienen un enfoque integrador, participativo, comunicativo, flexible, interdisciplinar y lúdico.

Las actividades extraescolares refuerzan la posibilidad de alcanzar una formación integral en búsqueda de ampliar el horizonte cultural del alumnado y de guiar correctamente el uso de su tiempo libre. Además, es ampliamente positivo para las familias que trabajan, ya que dichas responsabilidades laborales, en ocasiones les impiden ocuparse de sus hijos en determinados momentos del día. Gracias a esta dinámica se establece un espacio supervisado y seguro fuera del horario lectivo. (Aidipe, 2017, p 28).

Estas salidas permiten que el alumnado pueda ver reflejado en la práctica los contenidos aprendidos en el aula, además de fomentar el desarrollo de las habilidades sociales y valores como la cooperación y el respeto. Por ello, en esta programación didáctica se plantean **tres salidas** a lo largo

del curso escolar 2025-2026, relacionadas con los contenidos del currículo que pretenden reforzar y ampliar el aprendizaje de la materia de Geografía e Historia, a la vez que trabajar contenidos de carácter transversal.

A) Visita al yacimiento de Atapuerca y realización de un taller. Tiene la finalidad de ayudar a comprender el origen y evolución del ser humano, así como trabajar un razonamiento histórico y científico. Para ello, se llevará a cabo una ruta guiada por el yacimiento arqueológico con un enfoque activo y dinámico. Tras esto, se realizará un taller de arqueología, a través de la elaboración de herramientas prehistóricas como la talla de un sílex y la realización de pinturas rupestres. Además, como medida de refuerzo se entregará un cuaderno de campo para que sea completado a lo largo de la visita, mediante dibujos, reflexiones y vocabulario específico.

B) Visita a la villa romana de Almenara o a la de La Olmeda. Tiene como propósito fomentar el interés por el conocimiento de la historia de Hispania romana. La primera actividad propuesta es realizar un recorrido guiado por la villa romana, seguido realizar un taller en el que simularán el diseño de un mosaico romano a partir de diferentes materiales, como: cartulinas, pequeñas piedras de colores, acuarelas, etc. Finalmente, acabarán con una dinámica de gamificación: una yincana en la que deberán buscar objetos a través de pistas.

C) Visita al yacimiento de Clunia y asistencia a una obra de teatro. Primero realizarán una visita guiada por el yacimiento arqueológico y después visualizarán una obra de teatro clásico adaptada a su etapa escolar y, finalizará con un taller de dramatización.

Las salidas complementarias son actividades lectivas, adscritas al currículo, de carácter obligatorio y evaluables, acordes al Proyecto Educativo del Centro. Su realización por lo general tiene lugar dentro del horario escolar habitual. Por esta razón, forman parte de las funciones del profesorado, de acuerdo con lo que indica el artículo 91 de la LOMLOE: *“Son funciones del profesorado...La promoción, organización y participación en las actividades complementarias, dentro o fuera del recinto educativo, programadas por los centros”*. Estas actividades están exentas de cualquier coste económico: *“Las actividades complementarias que se consideren necesarias para el desarrollo del currículo deberán programarse y realizarse de forma que no supongan discriminación por motivos económicos. Las actividades complementarias que tengan carácter estable no podrán formar parte del horario escolar del centro”* (Ley Orgánica 3/2020, art. 88).

A lo largo del curso se ampliará el aprendizaje de la materia planificado dos salidas:

A) Planta de reciclaje de Valladolid. Se repartirá en clase información sobre el funcionamiento de esta instalación industrial.

B) Parque de las Contiendas. Excursión para conocer y observar los relieves de Valladolid. A lo largo del recorrido se podrán recoger fotografías y dibujos para realizar las actividades propuestas.

2.8. Medidas de atención a la diversidad (DUA)

Las Administraciones públicas defienden la necesidad de diseñar acciones orientadas a promover la equidad e igualdad de oportunidades en el acceso y ejercicio de la educación. Es por esto que, la atención a la diversidad del alumnado necesita un enfoque curricular abierto y flexible dirigido a atender los diferentes ritmos de aprendizaje y capacidades del alumnado (con marcado interés en todas aquellas que deriven de cualquier tipo de discapacidad física o intelectual), así, como ante las situaciones de vulnerabilidad económica, social y cultural. Para afrontar esta diversidad los centros llevan a cabo, según se desprende de la LOMLOE en el artículo 26: *“propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrará métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo. Las Administraciones educativas determinarán las condiciones específicas en que podrá configurarse una oferta organizada por ámbitos y dirigida a todo el alumnado o al alumno o alumna para quienes se considere que su avance se puede ver beneficiado de este modo”*.

Por lo que, la aplicación de medidas de atención a la diversidad son todos aquellos métodos pedagógicos que actúan como elemento compensador de las desigualdades, en pro de un proceso de enseñanza-aprendizaje equitativo a todo el alumnado, indiferentemente de sus habilidades o capacidades, con el propósito de adquirir las competencias y los objetivos que son exigidos en cada etapa. Por ello, a principio curso se elaborará un análisis acerca de la estructura social y pedagógica de los grupos de estudiantes, con el objetivo de detectar los casos en los que se presente algún tipo de dificultad en el aprendizaje o de convivencia entre iguales. Este tipo de enfoque será tratado en las reuniones de departamento. Seguidamente se aplican las medidas organizativas, que son estrategias encargadas de diferenciar tres niveles de dificultad en los contenidos, estos son: básico, medio y avanzado. El nivel básico es aquel en el que el alumnado puede alcanzar los estándares mínimos básicos de la asignatura; el medio debería ser alcanzado prácticamente por todos, y el avanzado está enfocado al alumnado que muestra un interés específico, con la finalidad de impulsarlos en la ampliación de sus capacidades.

Como se ha comentado, a favor de una enseñanza igualitaria y equitativa se utilizarán metodologías abiertas y variadas que buscan la comprensión de los contenidos, desde un enfoque didáctico, significativo y activo. Por lo que, se plantean alternativas de trabajo para que puedan descubrir y desarrollar nuevas habilidades y, por consiguiente, disponer de una mayor variedad de instrumentos de evaluación. En este punto, son muy significativas las formas de trabajo cooperativo que fomentan las habilidades sociales, la creatividad, el compañerismo y la motivación, así como la valoración del grado de autonomía, iniciativa y participación. En cuanto a las actividades diferenciadas, se plantean dos tipos: optativas (están enfocadas a la ampliación y a recordar lo aprendido refuerzo o ampliación) y específicas (buscan la autonomía del alumno en el aprendizaje mayor motivación).

Del mismo modo, es favorable el empleo de un amplio abanico de materiales didácticos que respondan a las necesidades de aprendizaje de cada alumno, tendremos así los materiales básicos y los complementarios. Los primeros dotan de una estructura sólida el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de las capacidades individuales del alumnado, los segundos están enfocados a estimular el rendimiento óptimo de los estudiantes, a través de una propuesta más rica en contenidos.

Para aquellos alumnos ACNEES (alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo) y ANCES (Alumnado con Necesidades Educativas Especiales) el profesor correspondiente de Geografía e Historia, de acuerdo con las pautas establecidas por los orientadores del centro, y tomando como referencia los modelos impuestos en los cursos anteriores, elaborará adaptaciones curriculares significativas para adecuar la programación del curso a las capacidades y límites de determinados estudiantes.

Estas adaptaciones constan de:

- Objetivos y contenidos curriculares del grupo.
- Objetivos y contenidos adaptados.
- Criterios de evaluación.

Todo este propósito se ve reflejado en la estructura que llevan a cabo las situaciones de aprendizaje *“La situación de aprendizaje debe ser susceptible de integrar a la totalidad del alumnado, sin precisar de antemano la realización de adaptaciones o diseños especializados. Por ese motivo, el modelo DUA ofrece como recomendación para ello la selección de su diversidad que está presente en las aulas, que estimulen la creación de procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a*

las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, a través de actividades con distintos grados de complejidad y la elección de alternativas y diversos caminos de aprendizaje” (Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, p. 48911).

2.9. Medidas que promueven el hábito de la lectura

En el transcurso del curso escolar se llevarán a cabo distintas acciones que fomenten los hábitos de lectura. Las Orientaciones que se definan se reflejan en las situaciones de aprendizaje propuestas, por medio de la oferta de una gran variedad de referencias bibliográficas que permitan analizar distintos tipos de textos, así como aportar un vocabulario rico y variado en consonancia con la materia. El objetivo principal de esta estructura es que los estudiantes se familiaricen con los hábitos de lectura, y que conozcan los beneficios que tiene esta práctica. Todo esto, implica un enriquecimiento cultural a través del conocimiento y la comprensión e interpretación de contenidos literarios, así como una mejora en la expresión oral y escrita. Las lecturas propuestas son adecuadas para promover una lectura atractiva y entretenida que permita establecer una interrelación de contenidos de acuerdo con la materia de Geografía e Historia.

En el siguiente listado propuesto se ofrecen lecturas de carácter obligatorio y opcional:

1. *Alejandro Magno y los confines del mundo.*
2. *Maria Regina Kaiser. EDITEX.*
3. *Mitos griegos.*
4. *Maria Angelidou. Colección Cucaña. Vicens Vives.*
5. *El cazador de estrellas.*
6. *Ricardo Gómez, de editorial Edelvives (Alandar).*
7. *El sol no se detiene.*
8. *Gabriela Beyerlein y Herbert Lorenz, editorial Bruño (Altamar).*
9. *Guárdate de los idus.*
10. *Lola Gándara, editorial SM (Espacio Abierto).*

Los estudiantes deberán seleccionar una lectura por trimestre, es decir, tres a lo largo de todo el curso escolar. Pero, tendrán la posibilidad de añadir lecturas de manera optativa para proporcionar

puntos extras a su evaluación. De la misma forma, se les ofrecerá la posibilidad de añadir otras lecturas a este listado, siempre y cuando estén relacionadas con la materia de Geografía e Historia. Se ofrecerán tres formas de evaluación: una prueba escrita compuesta a partir de un conjunto de preguntas acerca de la lectura, la entrega de un trabajo escrito y una exposición oral sobre la lectura. Además, se promueve la igualdad de oportunidades, ya que todas estas referencias bibliográficas están disponibles en la biblioteca del centro educativo y en plataformas digitales de libre acceso.

Se destaca como fundamental mantener un foco constante y comprometido en el desarrollo de este hábito para que se cumplan los fines expuestos. Por esta razón, en esta programación anual todas las situaciones de aprendizaje están relacionadas directamente con una lectura que se caracteriza por ser variada, formativa y asequible. Este enfoque queda expresado específicamente en el apartado “2.4”.

2.10. Estrategias e instrumentos para la evaluación del aprendizaje

La actividad de evaluación tiene como principal objetivo medir y juzgar el nivel de aprendizaje adquirido por los alumnos. Este proceso constituye uno de los tres grandes bloques de la “acción didáctica” junto con la programación y el diseño de las situaciones de aprendizaje. Por lo que, el proceso de evaluación de los alumnos podría definirse como: *“un cambio de comportamiento o conocimiento observables más o menos permanente como consecuencia de una experiencia”* (Cucinotta, 2023, p 64).

La adquisición de conocimiento se logra a través de un proceso paulatino que pasa por diferentes fases de aprendizaje, en la búsqueda de un propósito final: la consecución del denominado “producto final”. Para evaluar este proceso se utilizan los instrumentos, estos pueden condicionar en gran medida la forma en la que los estudiantes orientan la preparación de las pruebas, respecto al método empleado para asimilar los conocimientos (Prats Cuevas, 2011).

La evaluación del alumnado está orientada de acuerdo con lo dispuesto en el Anexo II.B del Decreto 39/2022, publicado en el Boletín Oficial de Castilla y León N.º 190, el 30 de septiembre del 2022, p. 48905: *“La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación secundaria obligatoria se distingue, frente a otras etapas, en que ha de ser continua, formativa e integradora. La evaluación será continua, permanente a lo largo de todo el proceso, de tal forma que permita la adaptación y readaptación de este orientada a mejorar los aprendizajes del alumnado. Será formativa”*.

La evaluación se realiza mediante cuatro procedimientos: la observación, la realización de

pruebas orales, el desarrollo de pruebas escritas y del desarrollo de las situaciones de aprendizaje (proyectos, presentaciones digitales etc.). Se evalúa con las competencias y criterios que se establecen en el currículo de Castilla y León para el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Se hará uso de tres instrumentos evaluadores: las pruebas escritas, el desarrollo y producto final de las situaciones de aprendizaje, y el dossier de actividades en el aula.

En cuanto a los indicadores de tiempo de la evaluación se contará con una evaluación inicial, procesual y final. La primera (no será evaluable), se llevará a cabo una evaluación en la primera semana del curso escolar, esta se basa en la observación directa de las formas de expresión del alumnado, la utilización del lenguaje, intervenciones espontáneas etc. Asimismo, se realizará una prueba escrita sobre la materia con el fin de valorar el aprendizaje alcanzado sobre las Ciencias Sociales en Primaria. La evaluación procesual se hará mediante un proceso de observación del trabajo diario en clase, junto con la valoración de los exámenes escritos parciales. La evaluación final se realizará al final de cada trimestre por medio de 2 exámenes.

Dependiendo de la situación de aprendizaje los estudiantes harán una prueba de contenidos. En este caso, los procedimientos para llevar a cabo la evaluación serán a través de la observación, el análisis de proyectos, pruebas y cuestionarios. Siguiendo con las estrategias evaluadoras se aplicará una heteroevaluación en la mayoría de las situaciones de aprendizaje, aunque, también se planteará a los estudiantes la opción de una coevaluación y autoevaluación. La realización de los ejercicios de autoevaluación nos permite comprobar los aspectos más frágiles, con la meta de reforzarlos y superar la habitual reticencia del alumnado a preguntar en público. Los exámenes permiten ver errores y aciertos generalizados con el fin de corregirlos y mejorar la labor como docentes.

En la siguiente tabla se muestran las estrategias de evaluación empleadas para los cursos 2025-2026 de 1ºESO, en la materia de Geografía e Historia que engloba: criterios de evaluación, agentes evaluadores, instrumento y procedimiento de observación de cada situación de aprendizaje.

2.10.1 Procedimiento de evaluación de la programación didáctica

Las rúbricas para cada una de las evaluaciones podrán crearse a través de aplicaciones como *Rubistar*.

Rúbrica de resultado de evaluación del curso

Indicador	Excelente (4)	Notable (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Grado de consecución de los objetivos y competencias	Todos los objetivos y competencias se han alcanzado plenamente.	La mayoría de los objetivos se han logrado con éxito.	Se han alcanzado parcialmente los objetivos propuestos.	No se han alcanzado los objetivos previstos.
Progreso individual del alumnado	El alumnado ha mostrado una evolución notable y sostenida.	El progreso es evidente, aunque desigual.	El progreso es leve o irregular.	El alumnado apenas ha mejorado respecto a su punto de partida.
Adaptación de la evaluación a la diversidad del aula	Se han aplicado medidas específicas e inclusivas.	Se han tenido en cuenta algunas necesidades individuales.	La adaptación es puntual o poco sistemática.	No se ha considerado la diversidad del alumnado.

Rúbrica sobre la contribución de los métodos didácticos al clima escolar

Indicador	Excelente (4)	Notable (3)	Suficiente (2)	Insuficiente (1)
Fomento de un clima de respeto y colaboración	Las metodologías promueven activamente la convivencia, el respeto y la cooperación.	En general, las metodologías fomentan relaciones positivas.	Fomento puntual o débil de la convivencia.	No se observa impacto en el clima del aula.
Participación del alumnado en su propio aprendizaje	El alumnado participa activamente, se siente escuchado y valorado.	Existe participación habitual y motivación general.	Participación irregular o pasiva.	El alumnado permanece desmotivado o pasivo.
Gestión positiva de conflictos	Las estrategias didácticas ayudan a prevenir y resolver conflictos.	Se aplican medidas para gestionarlos cuando surgen.	La gestión de conflictos no es sistemática.	No hay intervención pedagógica en la gestión del aula.
Fomento de la autoestima y la seguridad emocional	Se refuerzan positivamente las habilidades personales y sociales del alumnado.	Se atiende al bienestar emocional de forma habitual.	Intervenciones ocasionales sobre aspectos emocionales.	No se presta atención al aspecto emocional del alumnado.

3. DESARROLLO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

3.1. Presentación

La situación de aprendizaje que se ha diseñado está pensada para desarrollarse en el curso de 1º de la ESO, durante el Tercer trimestre. Su finalidad es comprender las características y diferencias de cada etapa de la prehistoria (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales), a través de un aprendizaje dinámico, motivacional y fluido que permita activar los conocimientos previos, así como desarrollar un conocimiento duradero. Para lograrlo, se realizará un conjunto de actividades que simulan el procedimiento que se lleva a cabo durante una excavación arqueológica. El alumnado se dispone con un rol activo en el aprendizaje, al ocupar la posición de jóvenes arqueólogos. Finalmente, deben transmitir este conocimiento a sus compañeros por medio de una exposición oral que simula una conferencia ante la población de Valladolid. Se pone en valor la importancia de las fuentes de información (tanto primarias, como secundarias), así como la labor de los historiadores, particularmente la de los arqueólogos como piezas clave para el conocimiento de nuestro pasado.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Título: “El misterio de los yacimientos prehistóricos del Parque Ribera de Castilla”	
Contextualización: En la reforma del parque de Ribera de Castilla se han descubierto tres yacimientos arqueológicos, correspondientes al periodo prehistórico. En cada uno de estos yacimientos han aparecido diversos restos óseos de humanos y animales, así como herramientas y utensilios. Por lo que, los científicos creen que cada yacimiento pertenece a una etapa de la prehistoria distinta: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Para entender este hallazgo, necesitamos responder a una gran pregunta: <i>¿Qué nos pueden contar estos restos sobre la forma de vida de las personas que vivieron allí hace miles de años?</i> Para descubrirlo, la Cumbre Internacional de Arqueología ha seleccionado a un grupo de jóvenes arqueólogos cercanos al yacimiento, y vosotros habéis sido seleccionados. El hallazgo puede cambiar nuestra comprensión de la evolución del ser humano. <i>¿Estáis preparados para ser parte de este descubrimiento que podría reescribir los libros de historia?</i>	
Producto final: Exposición oral ante sus compañeros, con el rol de jóvenes arqueólogos que presentan ante la ciudad de Valladolid sus hipótesis sobre los restos arqueológicos encontrados en el Parque Ribera de Castilla, utilizando como material de apoyo los elementos visuales elaborados a lo largo de la situación de aprendizaje.	
Trimestre: Tercer trimestre	Número de sesiones: 12

Esta situación de aprendizaje, vertebra el estudio de la **prehistoria** y lo articula mediante metodologías activas. Para ello, en primer lugar, se ofrece una contextualización cercana al espacio del alumno, concretamente próximo a su entorno educativo. Por lo que, el alumno reconoce el lugar en el que se presenta la situación de aprendizaje, de este modo, el aprendizaje deja de ser abstracto y se convierte en personal, lo que supone la implicación de emociones que van aparejadas a la consecución

de un aprendizaje duradero y motivacional. Según Ausubel (1983), *“el aprendizaje es más profundo cuando los nuevos conocimientos se conectan con los saberes previos”*. Todo esto, también pone en un primer plano la valoración del patrimonio cultural de su entorno más cercano. Asimismo, se propone un reto, en clave pedagógica como elemento estructurador y motivador de la situación de aprendizaje: asumir el rol de jóvenes arqueólogos para informar a la Cumbre Internacional de Arqueología. Esta aproximación sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, lo que genera un compromiso emocional y personal.

Como se ha citado, esta propuesta pedagógica, sitúa al alumno como agente de su propio aprendizaje, a través de una experiencia auténtica, es decir, aprenden haciendo, asume roles y toma un pensamiento crítico. Todas las sesiones propuestas están complementadas con actividades de gamificación que son imprescindibles para mantener el foco de atención del alumnado. Además, aprenden a trabajar en grupo, ya que su correcto desarrollo sólo puede ser a partir de la participación de todos los miembros del equipo. Por lo tanto, nos encontramos con un aprendizaje que no solo permite adquirir contenidos de prehistoria, sino que también enseña a pensar, colaborar, actuar y a tener autonomía y seguridad en la construcción de su trabajo, por medio de metodologías activas que se manifiestan a través de actividades de roles, de dramatización, como cita Serrano y Prats: *“La dramatización permite al alumnado ponerse en el lugar de los protagonistas del pasado, experimentar sus conflictos, emociones y decisiones, y así construir una comprensión más profunda y empática de los procesos históricos.”* También, se trabaja el habla en público, esta práctica es crucial ya que *“favorece la autoconfianza del alumnado, mejora su autoestima y refuerza su capacidad para expresarse con seguridad ante los demás.”* (Cassany, Luna & Sanz, 2000, p. 112)

3.2. Fundamentación curricular

En la siguiente tabla aparecen los contenidos, competencias específicas y criterios de evaluación que se recogen en el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León y, además, los indicadores de logro que se corresponden con las actividades que se desarrollarán a lo largo de la situación de aprendizaje.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
Contenidos	Competencias específicas	Criterios de evaluación y descriptores	Indicadores de logro	Actividades (título de las actividades)
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.	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 organizar una correcta síntesis en formatos visuales como líneas del tiempo, esquemas, o tablas comparativas.	Sesión 3 Sesión 12
			1.1.2 Rastrea y selecciona información significativa en varios tipos de fuentes	Sesión 8,9, y 10 Sesión 5
		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 Entiende el valor de las fuentes primarias y secundarias para el conocimiento del pasado.	Sesión 1 Sesión 2
			1.2.2 Analiza las fuentes en función de su grado de fiabilidad de acontecimientos pasados	Sesión 5 Sesión 8, 9, 10
Análisis multidisciplinar del origen del	CE.3	3.1 Adquirir y construir conocimiento	3.1.1 Propone cuestiones de investigación e hipótesis ante un reto o	Sesión 2

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		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).	problema.	
			3.1.2 Es capaz de buscar, analizar y seleccionar información relevante demostrando entendimiento en fenómeno histórico trabajado	Sesión 6 Sesión 8,9 y 10 Sesión 5
		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 Reconoce lo problemas históricos tratados, así como sus causas y consecuencias	Sesión 4 Sesión 11
Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las	CE.5	5.1 5.1 Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que han regulado la convivencia y la	5.1.1 Interpreta lógicamente cómo las manifestaciones sociales, culturales y religiosas han influido en la forma de	Sesión 7 Sesión 4

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.		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)	vida	
	CE.7	7.2 Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos. (CCL4, CP3, CPSAA1, CC3,	7.2.1 Entiende el valor de investigar y difundir el pasado histórico, como fuente de riqueza cultural para la sociedad	Sesión 11 Sesión 6

		CCEC1, CCEC3).		
Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica. Atapuerca. El arte prehistórico. España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad: Prehistoria y Edad Antigua. La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana. El proceso de romanización. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural en Castilla y León.	CE.9	9.1 Identificar e interpretar la conexión de España con los grandes procesos históricos de las épocas antigua, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia. (CCL2, CC1, CC2, CCEC1).	9.1.1 Describe las transformaciones culturales, sociales y políticas que el pasado histórico ha desarrollado en el actual territorio que ocupa España	Sesión 7

Contenidos de carácter transversal: la **comprensión lectora** está presente en todas las sesiones a partir de la búsqueda de información procedente de distintas fuentes, como es el libro analógico, webs, artículos, fragmentos de textos..., que son aportados por el profesor o rastreados por el propio alumno. En este sentido, destaca la sesión 1 "Reescribiendo la historia desde el aula", ya que deben resolver tres acertijos, y la sesión 12 "Desafío letra a letra" donde deben completar un crucigrama. Del mismo modo, en todas las actividades se trabaja la **comprensión escrita y oral** por

medio de debates, exposiciones orales, como ocurre muy especialmente en la sesión. 6 “Última Hora en la arqueología Vallisoletana” y la sesión 11 “Descubre la prehistoria con nosotros”, y la expresión escrita en la sesión 8,9,10 “Carteles con historia”. La **comunicación audiovisual**, se refleja en la elaboración de un video que simula una rueda de prensa en la sesión 6, y la sesión 4 “Teatralización de la prehistoria” ya que a través de gestos y sonidos se pretende transmitir un mensaje. También, se trabaja la **competencia digital** al acudir a páginas webs, videos de YouTube y a la utilización de recursos multimedia, desde la pizarra digital de clase o las tablet digital del centro educativo. El **espíritu crítico** se desarrolla de manera global al analizar varias fuentes de información y en la escucha de opiniones de distinta índole, como en la sesión 2 “¡Atrapa el periodo!” donde deben elaborar hipótesis para decidir a qué periodo pertenecen las tarjetas de asociación. La **creatividad** se trabaja de forma integral en todas las actividades, ya que se fomenta la libre toma de decisiones en la consecución de los retos y objetivos, pero más específicamente podemos destacar la sesión 3 “Mi Línea del Tiempo: Un Viaje en Etapas”, en la elaboración de su propia línea del tiempo. El trabajo en grupo realizado en casi todas las actividades refuerza la **cooperación entre compañeros y el respeto mutuo** ante la diversidad de ritmos y formas de trabajo. La **educación en emociones y valores** se pone en práctica con el desarrollo de la empatía histórica, visible en la sesión 7 de “Pinturas rupestres Inspiradas en los yacimientos españoles”; donde los alumnos elaboran sus pinturas desde la perspectiva mental y emocional de un ser humano de la prehistoria.

Aprendizaje interdisciplinar: se trabaja la **Lengua Castellana y Literatura** en la práctica de actividades que implican la expresión oral y escrita, por medio de la simulación de ruedas de prensa como en la sesión 6, presentaciones orales como ocurre en la sesión 11 o en la elaboración de murales informativos en la sesión 8,9 y10 que exigen del cuidado de una buena síntesis de la información. Asimismo, se trabaja la educación **plástica y tecnología** en la creación de murales a partir de la combinación de imágenes, textos y colores como ocurre en la sesión 8, 9 y 10 o en la sesión 7, en la elaboración de sus propias creaciones de arte rupestre. También, se trabaja la materia de **TIC** en el uso de aplicaciones digitales como Canva y Capcut para editar videos, como en la sesión 6, o el uso de las tablet digitales para acceder a la información de los QR. La educación para la **Ciudadanía** se promueve de manera global en todas las actividades al realizar trabajo cooperativo, esto significa que aprenden a ceder el turno de palabra, cooperar, respetar opiniones y ritmos de aprendizaje diferentes a los propios.

Atención a las diferencias individuales: Las medidas de atención a las diferencias individuales responden el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que apuestan por una educación inclusiva y equitativa. Promueve medidas que permitan adaptar la educación a los diferentes ritmos, intereses,

situaciones sociales, económicas y psicológicas del alumnado, y aprendizajes que presenta la LOMLOE. Todo esto, se explica en profundidad en el apartado 2.8, pero de manera general se resalta la importancia de la toma de decisiones del centro educativo en la inclusión de los estudiantes de acuerdo con el marco legislativo común. Por ello, se destacan dos tipos de medidas: ordinarias, destinadas a atender dificultades leves y específicas, destinadas a resolver necesidades concretas del alumno, todo ello, en consonancia con la posibilidad de modificar los elementos curriculares.

En el caso específico de la SA6, basado en la realidad del aula en la que impartí prácticas, consciente de la diversidad pedagógica se utilizarán metodologías flexibles para los diferentes ritmos de aprendizaje, como podrían ser alumnos con hiperactividad, TDAH, dislexia, invidentes, sordos, etcétera. Siendo necesario aportar materiales educativos variados: visual (videos, imágenes, frisos, mapas...), auditivo (grabaciones musicales, videos explicativos) y sensorial (diferentes formas de evaluación (pruebas escritas, exposiciones orales, proyectos, etc.) para dar a cada estudiante la posibilidad de mostrar sus habilidades, así como de valorar de forma óptima el esfuerzo y dedicación de aquellos que no pueden seguir con facilidad el ritmo de aprendizaje de los demás alumnos. Las actividades están programadas en grupos cooperativos, con el objetivo de que los estudiantes puedan ayudarse unos a otros en el ejercicio de las tareas. De este modo, se tiene en cuenta a la hora de establecer estas agrupaciones las capacidades de cada estudiante.

Es reseñable hablar de un caso específico en el aula de 1ºESO sobre el trabajo realizado con una alumna con posibles rasgos de espectro autista. En las clases de Geografía e Historia realizó todos los ejercicios sin dificultad. Sin embargo, siempre se optó por preguntarle si prefería realizar las actividades en pareja o de manera individual (ya que no cuenta con compañero de pupitre) y siempre escogió la segunda opción. En este caso, se precisa de una mayor atención en el seguimiento de su trabajo, así como la presencia de una atención personalizada, cercana y por supuesto accesible. De este modo, en el caso de la exposición oral u otras actividades se tomó un protocolo flexible y favorable a su comodidad. La respuesta ante la situación de aprendizaje fue positiva, muestra de ello, fue la frecuencia con la alumna solicitaba la atención del docente para mostrar el trabajo que iba desarrollando en clase. Es destacable su motivación en la actividad “pintura rupestre” que consistía en traer una piedra a clase e imitar las pinturas de las cuevas prehistóricas, ella vino a clase con las piedras ya pintadas y con más material para continuar el trabajo en clase.

3.3. Desarrollo de las sesiones.

En este apartado se presenta el desarrollo de todas las sesiones de la situación de aprendizaje

6. Todas las sesiones se realizan en el aula, en grupos de tres (que serán los mismos para todas las actividades de la presente situación de aprendizaje) a excepción de la sesión 7 que se efectuará individualmente y la sesión 12 que se realizará en parejas.

SESIÓN 1	
Actividad 1: "Reescribiendo la historia desde el aula"	Duración: 50 minutos. 30 minutos explicación expositiva, y 20 realización de la actividad.
Los alumnos entran en un aula convertida en un laboratorio de arqueología. En este espacio se van a encontrar varias cajas misteriosas sobre las mesas y un mensaje proyectado en la pizarra digital, el cual, explica la contextualización de la situación de aprendizaje. A continuación, el docente introduce mediante una explicación expositiva la contextualización de la situación de aprendizaje y de los contenidos necesarios para realizar la primera actividad. Este proceso tendrá una duración de 30 minutos, tras esto, se les asigna el rol de arqueólogos y se forman grupos de investigación, compuestos por 3 personas. Cada grupo es dirigido a una mesa donde se van a encontrar con “cajas misteriosas”. Estas cajas cumplen con la función de simular una excavación arqueológica. Sin embargo, solo se podrán abrir a partir de la resolución de tres acertijos (diferentes para cada grupo) a los que se accede a través de un código QR que aparece en la tapa de la caja. Este, será escaneado por medio de las tablet digitales del centro educativo. Este proceso irá acompañado de un ejercicio de Feedback con el fin de motivar a los alumnos que van ganando, y dar un toque de atención a los que retroceden. Recursos didácticos: caja integrada por tarjetas de asociación cubiertas de arena, códigos QR y acertijos.	

SESIÓN 2	
Actividad 1: “¡Atrapa el periodo!”.	Duración: 10 minutos explicación expositiva. 40 minutos realización de la actividad.
Esta actividad consiste en elaborar una hipótesis de investigación para resolver la cuestión sobre a qué etapa de la prehistoria (Paleolítico, Neolítico, Edad de Metales) corresponden los restos arqueológicos encontrados en cada uno de los yacimientos del parque Ribera de Castilla. Para ello, los alumnos disponen de las cajas misteriosas, las cuales están compuestas a partir de un conjunto de imágenes y palabras (enterradas en arena) que simulan los restos arqueológicos hallados en los tres yacimientos del parque Ribera de Castilla. Los alumnos tienen que asociar cada imagen o palabra en tres grupos temáticos que corresponden a las tres fases cronológicas que componen la prehistoria. Una vez realizada esta actividad, a cada grupo le será asignado una etapa de la prehistoria, en la cual, se basarán para la realización de las sucesivas actividades, hasta llegar al producto final. Recursos didácticos: caja integrada por tarjetas de asociación cubiertas de arena	

SESIÓN 3	
Actividad 1: " Mi Línea del Tiempo: Un Viaje en Etapas ".	Duración: 25 explicación expositiva. 25 realización de la actividad.
La finalidad de esta actividad es entender la organización cronológica del pasado. El docente entrega dos líneas del tiempo en una misma ficha (física), ubicadas de forma paralela. La primera consiste en crear una línea del tiempo de su propia vida (por ejemplo: nacimiento, eventos importantes, el fin de primaria, el comienzo de la ESO etc.). El objetivo es que los alumnos comprendan cómo los hechos importantes marcan cambios significativos y, por tanto, para representarlos visualmente y ordenarlos para su explicación es necesario establecer unas determinadas divisiones que agrupe o separe diferentes acontecimientos en función de sus características. De esta forma, con la segunda línea del tiempo sobre la prehistoria se establece ese paralelismo de funcionalidad, para que entiendan porque los arqueólogos dividen este periodo histórico en tres etapas principales.	

SESIÓN 4	
Actividad 1 " Teatralización de la prehistoria ".	Duración: 50 minutos.
Los alumnos, organizados en grupos de tres, en el aula deberán diseñar y representar una breve dramatización que recree una escena cotidiana propia del periodo prehistórico que les ha tocado (Paleolítico, Neolítico o Edad de los Metales) en la sesión 2. Esta actividad tiene un reto y es que deben actuar sin hablar, a través de la utilización de gestos, sonidos, objetos, música... El resto de los grupos que observa deberán adivinar a qué periodo pertenece la escena que están representando y especificar lo que se hace en esta, para ayudarles en este proceso se le entregará una ficha que deberán ir rellenando. Recursos didácticos: fichas de observación para el público, materiales para la dramatización (vestuario, objetos que simulen utensilios prehistóricos, casete...)	

SESIÓN 5	
Actividad 1: " Ficha del arqueólogo ".	Duración: 15 minutos de explicación expositiva. 35 minutos para realizar la actividad.
El docente entrega la "Ficha del arqueólogo". Esta actividad consiste en rellenar una serie de preguntas acerca de los objetos que se han encontrado en el yacimiento asignado. Su principal finalidad es hacer una primera agrupación de los contenidos que se van a presentar en el producto final. De este modo, el profesor pone a disposición de los alumnos una serie de preguntas a modo de guía que deben de responder y justificar, a través de la investigación, comprensión y debate en grupo. Además, se acompaña de dos ejercicios de gamificación en la primera parte de la ficha, el primero un laberinto que simula el trayecto hacia el Parque de Ribera de Castilla, donde se encuentra el "yacimiento arqueológico", y el segundo un texto con huecos para rellenar con las palabras correctas.	

SESIÓN 6	
Actividad 1 “ Última hora en la arqueología vallisoletana ”.	Duración: 15 minutos de explicación, 35 minutos para realizar la actividad.
Los alumnos, organizados en grupos grabaran un vídeo que simula una rueda de prensa acerca del nuevo hallazgo arqueológico en el Parque Ribera de Castilla. Cada miembro del grupo ocupa un rol diferenciado en esta entrevista: habrá dos entrevistados, que serán los arqueólogos y un entrevistador (quien se encargará de formular preguntas acerca del suceso). La grabación se realizará a través de las tablet digitales del centro educativo, y se editará si fuera necesario de forma sencilla con aplicaciones como CapCut, iMovie o Canva Video. Recursos didácticos: réplica de objetos encontrados en el yacimiento arqueológico, bata blanca, micrófono, tablet digitales, aplicaciones digitales para la edición de videos.	

SESIÓN 7	
Actividad 1: “ Pinturas rupestres inspiradas en los yacimientos españoles ”.	Duración: 10 minutos de explicación, 40 minutos para realizar la actividad.
De manera individual el alumnado simula el ejercicio de arte rupestre inspirado en los yacimientos de pinturas rupestres de España. Para ello, deberán traer una o varias piedras (preferiblemente de base lisa) y los materiales de dibujo necesarios, como acuarelas, rotuladores, lápices... para pintar sobre estas. Se utilizará el recurso digital de la pizarra que ellos mismos la manejen por medio de la capacidad táctil de la pizarra, con el fin de inspirar sus creaciones artísticas. Recursos didácticos: piedras, materiales de dibujo (rotuladores, acuarelas...), pizarra digital.	

SESIÓN 8, 9,10	
Actividad 1: “ Carteles con historia: realización de un mural ”.	Duración: cada sesión contará con 15 minutos de explicación expositiva. Los 35 restantes se utilizarán para llevar a cabo la actividad.
En grupos de tres los alumnos realizarán un cartel informativo sobre la etapa de la prehistoria que les fue asignada en la sesión 2. Para completar este mural cuentan con el apoyo de la “ficha del arqueólogo” realizada en la sesión 5. El cartel informativo tiene que ser completado con diferentes recursos visuales, como: líneas del tiempo, recuadros de textos, dibujos, imágenes... con el fin de establecer un claro análisis del yacimiento que han investigado a lo largo de la situación de aprendizaje. Recursos didácticos: cartulina, materiales de dibujo, imágenes, pizarra digital.	

SESIÓN 11	
Actividad 1: “ Descubre la prehistoria con nosotros ”.	Duración: 50 minutos.
En grupos de tres realizarán una presentación oral de 7-10 minutos, acerca del mural realizado en las sesiones 8, 9 y 10. En este espacio cumplen el rol de arqueólogos que deben explicar su investigación (sobre el yacimiento que les fue asignado en la sesión 1) ante la ciudad de Valladolid. A su vez, los oyentes deben rellenar dos fichas sobre los dos periodos de la prehistoria que no les fue asignado y entregarlos al docente.	

Sesión 12	
Actividad 1 “Desafío letra a letra”.	Duración: 30 minutos.
Por si no da tiempo a realizar todas las exposiciones orales, se utilizará esta sesión y el tiempo restante se realizará un ejercicio de gamificación, a partir de la resolución de un crucigrama y de una sopa de letras en parejas.	

3.4. Metodología y recursos

La Situación de Aprendizaje titulada “*el misterio de los yacimientos prehistóricos del parque Ribera de Castilla*”, número 6 sobre la prehistoria combinará una metodología expositiva, basada en una lección magistral con la utilización de recursos multimedia, como video de YouTube, fragmentos de películas a modo de repaso de los contenidos; y activa, basado en el principio de actividad del estudiante y en las teorías constructivistas, enfocadas a la creación de aprendizajes. En esta última, destaca el uso de estrategias activas de gamificación, de aprendizaje cooperativo y de aprendizaje por descubrimiento. Todo este conglomerado de metodologías y estrategias activas y significativas se integran de acuerdo con los contenidos y criterios curriculares establecidos en el *Decreto 39/2022* de Castilla y León para la ESO.

Los objetivos de esta SA se centran en el estudio de la prehistoria y de la distinción de sus tres etapas principales: Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Para ello, los alumnos deben conocer e identificar los cambios y permanencias en las formas de vida, organizaciones sociales, expresiones culturales, etc. A su vez, se pretende fomentar el adecuado uso de métodos y técnicas de investigación, a fin de que consigan autonomía en la búsqueda e interpretación de fuentes de diferente índole. También, se pretende fomentar la expresión escrita y muy especialmente la oral, ya que se ha percibido que los alumnos presentan un cierto recelo a esta práctica. Por último, fomentar el trabajo en equipo, para que los alumnos aprendan a respetar opiniones y ritmos de trabajo distintos a los suyos, así como la cooperación y apoyo mutuo entre compañeros.

A partir de las pautas explicadas y con la bibliografía específica a esta temática, se ha elaborado el diseño de esta situación de aprendizaje, en las que cada sesión marcará una metodología precisa:

Sesión 1. Consta de un aprendizaje y enseñanza activa. El aprendizaje es de problemas/proyectos, en el que el alumno es agente de su propio aprendizaje, lo que le obliga a aplicar estrategias de autogestión, además de establecer una conexión con los desafíos del mundo real al

contextualizar la situación de aprendizaje en un espacio cercano y real. Por lo que, el alumno parte de un problema que debe resolver aplicando un pensamiento crítico mediante la investigación, comparación para la toma de decisiones. Se fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la conexión con el mundo real. El procedimiento es deductivo, ya que previamente se ha proporcionado esa información explicada y ordenada, por lo que el estudiante aplica lo que ya ha aprendido.

Sesión 2. Es un aprendizaje y enseñanza activa, basado en el descubrimiento, donde el alumno es agente de su propio aprendizaje, lo que le obliga a aplicar estrategias de autogestión. El docente actúa de guía (no da las respuestas directamente) al ofrecer una serie de recursos con relación y similitud, en este caso se utilizan tarjetas de categorización o agrupación dispuestas de tal forma que el alumno pueda aprender por sí mismos a través de la exploración, la observación y la formulación de hipótesis. Se presenta también un aprendizaje de gamificación al resolver acertijos, y por el uso de cajas cerradas como "recompensa", así como por el sistema de feedback con refuerzo positivo. Cada vez que un grupo resuelve los tres acertijos correctamente y abre su caja, recibe un pequeño reconocimiento simbólico. El procedimiento es inductivo, ya que a partir de los recursos ofrecidos por el docente el alumno deduce y entiende el orden cronológico de diferentes eventos históricos.

Sesión 3. Consta de un aprendizaje y enseñanza activa. Entre estos se trabaja un aprendizaje vivencial, ya que los estudiantes aprenden en base a su propia historia de vida, es decir, utilizan como método de aprendizaje la ejemplarización temporal de su línea de vida. También, se trabaja un aprendizaje basado en el pensamiento, al llevarse a cabo una actividad de análisis, categorizaciones necesarias para generar el pensamiento histórico.

Sesión 4. Es un aprendizaje y enseñanza activa. Concretamente se utiliza un aprendizaje vivencial, con la dramatización los estudiantes experimentan en primera persona cómo era la vida en la prehistoria. También se muestra un aprendizaje por descubrimiento, ya que los equipos que observan deben deducir a partir de lo que ven de qué periodo se trata. Es decir, aprenden a interpretar indicios históricos de acuerdo a la labor de un historiador (Miralles Martínez, 2018).

Sesión 5. En esta actividad se aplica un aprendizaje y enseñanza activa. Se emplea un aprendizaje basado en el pensamiento, ya que se busca que los estudiantes aprendan a pensar de forma crítica, metacognitiva y creativa, estableciendo una organización de idea a través de diferentes técnicas (esquemas, resúmenes, rutinas de pensamiento) para responder adecuadamente a las preguntas expuestas en la ficha. También, se aplica un aprendizaje basado en juegos, ya que, para dar comienzo a esta actividad, se propone el reto de resolver un laberinto para llegar al yacimiento

desde el centro educativo en el que se encuentran. De este modo, incentivamos la motivación e interés por la realización de la actividad. También, se emplea un aprendizaje colaborativo. El procedimiento es inductivo, ya que los estudiantes investigan, observan, analizan y actúan a partir de simulaciones o retos, que les conduce a elaborar su propia ficha de investigación como lo haría un arqueólogo.

Sesión 6. Se aplica un aprendizaje de gamificación al incorporarse elementos lúdicos para llevar a cabo entrevista, como la vestimenta, juego de luces, incorporación de elementos que dan realismo a la actividad. También, se lleva a cabo un aprendizaje basado en TICs al grabar el video con las tablet digitales del centro, y editarlo con distintas aplicaciones como CapCut.

Sesión 7. Se aplica un aprendizaje y enseñanza activo. Se trabaja un aprendizaje vivencial en el que los alumnos aprenden por medio de sus propias experiencias: “haciendo” y “reflexionando” sobre lo que elaboran: arte rupestre sobre piedra. Esto permite generar un aprendizaje dinámico, divertido y duradero, ya que se involucran emociones (fomentando la empatía histórica) al recrear las acciones del ser humano de la prehistoria, y, por tanto, ponerse en su posición mental y emocional. El procedimiento es inductivo, ya que el alumno parte de una experiencia directa a partir de la cual genera y extrae ideas y conceptos.

Sesión 8, 9 y 10. Se emplea un aprendizaje y enseñanza activa. El aprendizaje es vivencial, ya que al diseñar y elaborar el mural los estudiantes se involucran con los contenidos académicos desde una perspectiva creativa y personal, en la que ellos son los responsables de diseñar su propio cartel, con el fin de que este sea explicado y entendido por otros. De este modo, la elaboración de estas actividades les permite conectar lo aprendido con su propia experiencia personal, al dibujar herramientas, seleccionar imágenes... También, se aplica un aprendizaje basado en pensamientos, ya que para la selección de la información deben reflexionar sobre lo que han aprendido y encontrar la relación entre los contenidos. A su vez, se utiliza un aprendizaje colaborativo, ya que se deben coordinar con sus compañeros para la correcta integración de la información en el mural. Por último, se aplica un aprendizaje basado en TIC, ya que, para inspirarse en la creación de este, se podrá utilizar la pizarra digital de clase con acceso a internet para proyectar ejemplos de distinta índole. El procedimiento es inductivo, ya que los alumnos están en una fase de observación, experimentación, análisis y comparación de la información.

Sesión 11. Los alumnos desarrollan un aprendizaje y enseñanza activa, con un aprendizaje de servicio, ya que al realizar esta exposición oral ante sus compañeros lo hacen con una finalidad social:

la de enseñar nuevos conocimientos a quienes los escuchan. Son ellos los que transmiten el conocimiento, por lo que también se aplica un aprendizaje vivencial acercándose a los contextos propios de la vida real: experimentan la labor de un historiador (arqueólogo) en la función de transmitir los conocimientos que han investigados y descubierto, de manera escrita, pero también de manera oral. Por último, se desarrolla un aprendizaje colaborativo, ya que los miembros del grupo deben ponerse de acuerdo sobre qué parte de la investigación va a explicar cada uno, y el tiempo que van a emplear para ello. El procedimiento es deductivo, ya que tienen que demostrar lo aprendido en el transcurso de su investigación.

Sesión 12. En esta actividad se lleva a cabo un aprendizaje y enseñanza activa, basado en un aprendizaje de gamificación a modo de repaso dinámico y divertido de todos los contenidos dados a lo largo de la unidad. También, se emplea un aprendizaje colaborativo, ya que se trabaja en parejas, de este modo, deberán de cooperar entre ellos mediante la coordinación, respeto y comunicación. El procedimiento es deductivo, debido a que tienen que aplicar los conocimientos aprendidos en la resolución de los ejercicios planteados.

En cuanto a los recursos, empleamos una cierta diversidad en cuanto a su tipología, con el objetivo de usarlo como refuerzo o como elementos principales de las actividades. Además, de permitir una mayor accesibilidad a los alumnos por su propia diversidad.

RECURSOS. SESIÓN 1	
manipulativo	Caja misteriosa, arena
Digital	Tablet, QR https://tinyurl.com/3sdw2y8x ,
Audiovisual	Pizarra digital, video YouTube, La Prehistoria - 5 cosas que deberías saber - Historia para niños

RECURSOS. SESIÓN 2	
Manipulativo	Caja misteriosa, arena
Conceptual/visual	Imágenes y palabra impresas
Audiovisual	El paleolítico - 5 cosas que deberías saber - Historia para niños . Fabricación de bifaz de sílex y demostración de uso .

RECURSOS. SESIÓN 3	
Gráfico/visual	Ficha impresa con doble línea del tiempo
Audiovisual	Un video sobre las líneas del tiempo, PALEOLÍTICO y el NEOLÍTICO  HISTORIA para niños  Recopilación

RECURSOS. SESIÓN 4	
Orientativo/evaluativo	Fichas de observación
Sonoros	Objetos para generar sonido (palos, piedras, música...)
Visual	Vestuario
Audiovisual	Fragmentos de película: La Edad de los Metales - 5 cosas que deberías saber - Historia para niños , Erase una vez el fuego por: Marcelo Poledri , Erase Una Vez...El Hombre - El Hombre De Neanderthal - El Fuego

RECURSOS SESIÓN 5	
cartográfico	Mapa de ubicación de los yacimientos arqueológicos
Conceptual/visual	Imágenes y palabra impresas
Documental	Ficha del arqueólogo

RECURSOS. SESIÓN 6	
Visual	Dibujos, fotocopias o maquetas sencillas que representen objetos arqueológicos encontrados. Vestuario
Digital	Tablets,
Audiovisual	Aplicaciones de edición (CapCut, iMovie, Canva Video). Videos de ejemplarización:

RECURSOS. SECCIÓN 7	
material	Piedras
Pictóricos	Acuarelas, rotuladores, lápices...
Audiovisual	Pizarra Digital

Digital	Búsqueda de imágenes ejemplarizadoras en Pinterest , YouTube  El ARTE en la PREHISTORIA para NIÑOS
---------	---

RECURSOS. SESIÓN 8,9 Y 10	
Documental	Cartulina para el mural
Digital	Búsqueda de imágenes ejemplarizadoras en Pinterest , YouTube
Pictóricos	Acuarelas, rotuladores, lápices...
Audiovisual	Pizarra digital

RECURSOS. SESIÓN 11	
Documental	Cartulina del mural realizado, Guion o esquema de presentación, fichas de información de los oyentes.
Audiovisual	Imágenes, sonidos procedentes de YouTube para ambientar la conferencia internacional

RECURSOS. SESIÓN 12	
Documental	Ficha entregada por el profesor con sopa de letras y crucigrama
Digital	Online Puzzlemake Puzzle Makerr Create Your Own Puzzle Discovery Education Puzzlemaker

Bibliografía de actualización científica pertinente, de acuerdo con la temática de prehistoria.

Bonet Rosado, H., & Soler Mayor, B. (2013). Mujeres y Prehistoria: Género y didáctica en el Museo de Prehistoria de Valencia. *ICOM CE Digital: Revista del Comité Español de ICOM*, (8), 124–131. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4559674>

Díaz de Torres, M. (2024). *El tratamiento de la prehistoria en la educación secundaria obligatoria española* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Biblos-e Archivo. <https://hdl.handle.net/10486/XXXXXX>

Garrido-Pena, R., Sánchez Polo, A., Tejedor Rodríguez, C., García-Martínez de Lagrán, I., & Rojo Guerra, M. Á. (2021). La Edad del Bronce en el sureste de la cuenca del Duero: El valle de Ambrona (Soria) durante el II milenio a.C. Ediciones Universidad de Valladolid.

Gómez-Barrera, J. A., Rojo Guerra, M. Á., & García Díez, M. (2005). *Les peintures rupestres de l'abri de Carlos Álvarez ou abri de la Dehesa (Miño de Medinaceli, Soria)* [The Carlos Álvarez or La Dehesa Rock Shelter paintings]. *Zephyrus: Revista de Prehistoria y Arqueología*, (58), 223–244. ISSN: [0514-7336](https://doi.org/10.12795/ie.2021.i103.10)

Montoya-Calvo, J. P., & Montoya Martínez, F. J. (2021). La arqueología experimental como estrategia educativa: Realidad y posibilidades. *Investigación en la escuela*, (103), 139-152. <https://doi.org/10.12795/ie.2021.i103.10>

Rodríguez Álvarez, X. P., & Lozano Ruiz, M. (2002). [Título del artículo]. *Minius: Revista do Departamento de Historia, Arte e Xeografia*, (10), 9-30.

Vega Toscano, L. G., Bernabeu Aubán, J., & Chapa Brunet, M. T. (2003). *La Prehistoria*. Síntesis. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=153579>

3.5 Evaluación del alumnado

En la tabla que se muestra a continuación, se puede observar la evaluación del alumnado, mostrando el peso de cada actividad en la Situación de Aprendizaje, así como el de cada criterio de evaluación en cada una de las actividades. Así mismo, las propias rúbricas de las actividades y otros instrumentos de evaluación se encuentran en los anexos.

Actividad	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
Reescribiendo la historia desde el aula"	5%	Observación	Docente	1.2	5%
"¡Atrapa el periodo!"	5%	Rúbrica de Actividades	Docente	1.2 3.1	3% 2%
"Mi Línea del Tiempo: Un Viaje en Etapas"	5%	Rúbrica de actividades y trabajo digital	Docente	1.1	5%

"teatralización de la prehistoria"	10%	Entrega de la ficha de los compañeros Rúbrica de expresión oral	Docente Compañeros	3.2	5%
				5.1	5%
Ficha del arqueólogo	15%	Corrección de la ficha	Docente	1.1	8%
				3.1	7%
Última Hora en la arqueología Vallisoletana	10%	Rúbrica de autoevaluación	Autoevaluación	3.1	5%
				7.2	5%
Pinturas rupestres Inspiradas en los yacimientos españoles	5%	Rúbrica de autoevaluación	Autoevaluación	9.1	5%
Carteles con historia: realización de un mural	20%	Rúbrica de proyectos	Docente	1.1	10%
				3.1	10%
Descubre la prehistoria con nosotros	20%	Rúbrica de presentaciones orales	Docente Coevaluación	3.2	10%
				7.2	10%
Desafío letra a letra	5%	Corrección de las fichas entregadas	Docente	1.1	5%

3.5.1 Evaluación de la unidad temporal de programación

Las rúbricas para cada una de las evaluaciones podrán crearse a través de aplicaciones como *Rubistar*.

Rúbricas para evaluar la Unidad didáctica

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Cumplimiento de objetivos	Se alcanzan todos los objetivos.	Se alcanzan la mayoría.	Se alcanzan algunos.	No se alcanzan los objetivos.
Claridad de resultados	Resultados claros y precisos.	Resultados mayormente claros.	Resultados poco claros.	Resultados confusos o ausentes.
Indicadores de logro	Indicadores adecuados y relevantes.	Algunos indicadores poco claros.	Indicadores poco adecuados.	No hay indicadores claros.

Rúbrica 2: Materiales, recursos, espacio y tiempo

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Materiales y recursos	Materiales muy adecuados y variados.	Materiales adecuados.	Materiales limitados.	Materiales inadecuados.
Organización del espacio	Espacio muy bien organizado.	Espacio organizado.	Espacio poco funcional.	Espacio mal distribuido.
Gestión del tiempo	Tiempo bien distribuido.	Tiempo gestionado con pequeños ajustes.	Tiempo mal distribuido.	Tiempo insuficiente.

Rúbrica 3: Métodos y clima de aula

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Mejora del clima	Los métodos fomentan un clima muy positivo.	Los métodos fomentan un clima positivo.	Poco impacto en el clima.	Métodos perjudican el clima.
Fomento de convivencia	Se promueve el respeto y colaboración.	Se fomenta el respeto con limitaciones.	Poco fomento del respeto.	No se fomenta el respeto.
Adaptación de métodos	Métodos flexibles y adaptados.	Métodos algo flexibles.	Métodos rígidos.	Métodos inflexibles.

4. Conclusiones

Como conclusión, este trabajo de Fin de Máster ha tenido como objetivo el desarrollo de una programación anual destinada al 1º curso de Educación Secundaria Obligatoria. Una propuesta didáctica compuesta a partir de 10 situaciones de aprendizaje, junto al desarrollo de la SA 6. Todo esto, se enmarca de acuerdo con el marco normativo de la ley LOMLOE y currículo vigente de Castilla y León, y en base a mi experiencia durante mi periodo en prácticas. La intencionalidad de este trabajo ha sido ofrecer una propuesta educativa coherente e integradora, que ponga en valor la realidad del aula por medio de la utilización de metodologías activas y significativas.

El desarrollo en profundidad de la situación de aprendizaje *“El misterio de los yacimientos prehistóricos del Parque Ribera de Castilla”*, pone de manifiesto el potencial educativo de esta estructura pedagógica, capaz de adaptarse a la realidad de un aula. Tomando como eje vertebrador el estudio de la prehistoria, a la vez que hace partícipes a los alumnos de su propio aprendizaje. Una propuesta coherente y contextualizada en contenidos, competencias, objetivos y criterios de evaluación, en pro de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Todo ello, en base a una metodología activa que se articula de acuerdo con el título del presente trabajo: *“Aprender Historia con nuestras historias: una propuesta basada en metodologías activas para 1ºESO”*.

Este trabajo me ha permitido comprobar cómo es posible diseñar experiencias educativas significativas, inclusivas y comprometidas con el desarrollo integral del alumnado en contextos reales. He aquí la importancia de apostar por una enseñanza competencial, inclusiva y activa que fomente la implicación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, a la vez que promueva una propuesta pedagógica que no solo permita la adquisición de contenidos, sino que, también promueva el desarrollo personal del alumnado, incluyendo su dimensión social y emocional.

Para que este enfoque funcione es esencial conocer a los alumnos, sus necesidades educativas, pero también psicológicas. Es por ello, que resaltó la importancia de programar valorando la situación sociocultural del espacio en el que estemos inmersos, en este caso: un centro educativo situado en una zona con marcados desafíos socioeducativos de gran diversidad cultural. Además, se debe tener en cuenta que en este contexto es particularmente favorable generar una atmósfera de confianza y seguridad entre alumno y profesor, para facilitar el ejercicio de la enseñanza, pero también del aprendizaje y llevar a cabo prácticas educativas eficaces y equitativas.

Por todo esto, la educación supone un auténtico reto, un proceso de continua adaptación al contexto, donde una adecuada gestión del aula es fundamental para que la clase pueda funcionar y

avanzar. Dado que sí se permiten ciertas actitudes disruptivas en el aula, estas pueden ser imitadas por el resto del grupo. Esto nos invita a reflexionar sobre la idea de que la educación es la columna que vertebra a la sociedad, y nuestra labor como docentes es fomentar la atención, motivación, respeto y cooperación entre compañeros.

En definitiva, esta propuesta tiene como meta proporcionar una perspectiva reflexiva y fundamentada en la realidad educativa de 1º de ESO, con el objetivo de ofrecer una educación integradora, en la que todos los estudiantes, independientemente de su situación social, pedagógica o psicológica puedan alcanzar los objetivos de etapa, al tiempo que se sienten partícipes de un proyecto común, en el que ellos son los protagonistas, como agentes de su propio aprendizaje.

5. Referencias bibliográficas

5.1 Referencias

- AIDIPE. (2017). *Actas XVIII Congreso Internacional de Investigación Educativa: Interdisciplinariedad y transferencia*. AIDIPE y Grupo GE2O. Recuperado de <https://repositorio.grial.eu/items/1f51907b-44bb-4942-a4ef-4fecef6bd319gredos.usal.es+4repositorio.grial.eu+4researchgate.net+4>
- Araiza-Alba, P., Keane, T., Chen, W. S. & Swinbu, J. K. (2021). Immersive virtual reality as a tool to learn problem-solving skills. *Computer & Education*, 164, 10421. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104121>
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (86), 7–15.
- Buxarrais Estrada, M. R., & Martínez Martín, M. (2009). Educación en valores y educación emocional: propuestas para la acción pedagógica. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 10(2), 263–275. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=263845>
- Cucinotta, C., Molina Hernández, C., & Sáenz de Santa María Gómez-Mampaso, B. (Coords.). (2023). *Educación en valores y normas: Innovación docente y transferencia de conocimiento en cuestiones de equidad y derecho*. Dykinson.
- De la Torre Laso, J., Morchón García, R., & Fernández Ábalos, J. M. (2024). Las metodologías activas en Educación Secundaria. En R. Morchón García, J. M. Fernández Ábalos, & J. de la Torre Laso (Eds.), *Diseño y desarrollo de actividades formativas en biología y geología: el reto de las metodologías activas* (pp. 21–29). Universidad de Salamanca.
- Escarbajal Frutos, A., & Martínez Galera, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *IJNE: International Journal of New Education*, (11), 5–25. <https://doi.org/10.24310/IJNE.11.2023.16452>
- Ferrández Arenaz, Adalberto (1997): “La individualidad como fundamento de la igualdad de oportunidades: bases para una propuesta curricular”, en Torres J.A. (coord.), *La innovación de la educación especial*. Actas de las XIV Jornadas nacionales de Universidad y Educación Especial, Universidad de Jaén, Jaén, pp. 13-31.
- Franco Martínez, J. A. (2023). Recursos y propuestas didácticas para trabajar la igualdad de

género en el aula. En J. A. Franco Martínez (Coord.), *Nuevas tecnologías, género y coeducación en el siglo XXI: Lecciones interdisciplinarias sobre valores, ciudadanía y pensamiento crítico* (pp. 117–128). Octaedro.

García Fortes, M. Á. (2024). *Competencias en educación para la sostenibilidad del futuro profesorado y la relación con sus percepciones y compromisos ante la generación masiva de residuos* (Tesis doctoral, Universidad de Murcia). Repositorio Institucional Universidad de Murcia. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/139934>

Mallart i Navarra, J. (2020). *Aprendizaxe transversal a partir da área de lingua e literatura*. *Innovación educativa*, (30), 21–39
repositorio.utmachala.edu.ecdialnet.unirioja.es+3dialnet.unirioja.es+3repositorio.utmachala.edu.ec+3

Martín, T. (2020). Amparo Escamilla et al. (2019). *uCivic ToolKit – Desarrollo de Competencias Cívicas*. *Miscelánea Comillas: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 78(152), 543–544. <https://revistas.comillas.edu/index.php/miscelaneacomillas/article/view/13255>

Maquilón Sánchez, J. J. (Coord.). (2011). *La formación del profesorado en el siglo XXI: propuestas ante los cambios económicos, sociales y culturales*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones. <https://www.um.es/docencia/maquilon/>

Marín-Díaz, V., Sampedro-Requena, B. E., & Vega-Gea, E. (2023). Creencias del profesorado de Educación Secundaria en torno al uso de la Realidad Mixta en el aula. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(1), 85–97.
<https://doi.org/10.6018/reifop.543331>

Martínez Almira, M. M. (Coord.), Martínez Bernicola, J. A., Pérez Pérez, D., Roig Vila, R., Soriano López, M. C., & Vera Muñoz, M. I. (2010). Uso contextualizado de las TICs en la docencia y aprendizaje. En M. T. Tortosa Ybáñez, J. D. Álvarez Teruel, & N. Pellín Buades (Coords.), *Comunidad investigadora del Programa Redes: proyectos y resultados* (pp. 1911–1927). Árbol Académico. ISBN 978-84-692-9579-3.

Montoro Cabrera, M. del C. (2009). El aprendizaje cooperativo: Un instrumento de transformación para la mejora de la calidad de la enseñanza. *Caleidoscopio, Revista digital de contenidos educativos*, (2), 67–72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3176314studocu.com+4repositorio.une.edu.pe+4dialnet.unirioja.es+4>

Prats Cuevas, J. (Coord.). (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica

Pujolàs Maset, P., Lago, J. R., & Naranjo Llanos, M. (2013). Aprendizaje cooperativo y apoyo a la mejora de las prácticas inclusivas. *Revista de Investigación en Educación*, 11(3), 207–218.

Romero García, C., & Buzón García, O. (Eds.). (2021). *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*. Dykinson. <https://www.dykinson.com/libros/metodologias-activas-con-tic-en-la-educacion-del-siglo-xxi/9788413775920/>

Rosales López, C. (2015). Evolución y desarrollo actual de los temas transversales: posibilidades y límites. *Foro de Educación*, 13(18), 143–160. <https://doi.org/10.14516/fde.2015.013.018.008>

Santos Rego, M. A., & Sotelino Losada, A. (Coords.). (2016). *Aprendizaje-Servicio e innovación en la universidad: Actas VII Congreso Nacional y II Internacional de Aprendizaje-Servicio Universitario*. Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico, Universidad de Santiago de Compostela. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=708891>

Strobel, J., & van Barneveld, A. (2009). *When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(1), 44–58. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1046>
en.wikipedia.org+14docs.lib.purdue.edu+14edcpr.com+14

Torres Valdés, R. M., Núñez Gómez, P., & Hanninen, L. I. (2018). *Proyectos participativos y trasversales como base de aprendizaje de una visión crítica y socialmente responsable de la comunicación*. *Historia y Comunicación Social*, 23(2), 479-492. <https://doi.org/10.5209/HICS.44976>

Zona López, J. R., & Giraldo Márquez, J. D. (2017). Resolución de problemas: escenario del pensamiento crítico en la didáctica de las ciencias. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(2), 122–150.

5.2 Legislación

Junta de Castilla y León. (2022). *Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León*. Boletín Oficial de Castilla y León, 30 de septiembre de 2022. <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-3.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, nº 340, de 30 de diciembre de 2020.
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

6. Anexos

SESIÓN1: *Algunos de los acertijos que deben descifrar los alumnos en la sesión 1, para abrir la “caja misteriosa”.*

Acertijo	Respuesta
Soy una de las grandes conquistas de la humanidad. Sin mí no hay cocción ni calor. Fui descubierta por casualidad y aprendieron a dominarme poco a poco. Sin mí, las noches eran frías y los alimentos crudos. ¿Qué soy?	El fuego
Estoy pintado en lo más profundo, no en una galería moderna, sino en una cueva oscura. No soy fotografía ni palabra, pero cuento historias de animales y caza. ¿Qué soy?	Arte rupestre
No tengo voz, pero cuento historias. No camino, pero te llevo a tiempos antiguos. A veces soy un hueso, otras una vasija, una pintura o una huella. Estoy enterrado, esperando ser encontrado. ¿Quién soy?	Un resto arqueológico
Conmigo dejaron de moverse de un sitio a otro. Cultivaron, domesticaron animales y construyeron aldeas. ¿Qué soy?	La revolución neolítica / La agricultura
No tengo puertas ni ventanas de cristal, pero fui el primer hogar de la humanidad. A veces hecho de ramas, otras, tallado en la roca, serví de techo, abrigo y protección. No soy una casa moderna... ¿Qué soy?	Un refugio prehistórico / Una cabaña / Una cueva
Pequeña, pero afilada. Nací del golpe de una piedra contra otra. Corté carne, tallé madera, ayudé a sobrevivir. Soy una de las primeras herramientas del ser humano. ¿Qué soy?	Una lasca
Más fuerte que la piedra, más resistente que el cobre, de mí nacieron armas, herramientas y espadas. Conmigo empezó una nueva era, dura y brillante. ¿Qué soy?	El hierro
Antes de mí, la gente buscaba comida sin parar, pero gracias a mí pudieron quedarse en un lugar. Semillas en la tierra, paciencia y sol, y de ahí salía el sustento para todos. ¿Qué soy?	La agricultura
De salvaje pasé a amigo fiel, vivo cerca de humanos y les doy mucho más que compañía. Mi leche nutre, mi carne alimenta, y en el trabajo, ayudo con fuerza y paciencia. Gracias a mí, la vida cambió para siempre. ¿Quién soy?	Un animal domesticado (perro, vaca, caballo, buey...)

Simulación de la “caja misteriosa” de las sesiones 1 y 2, compuestas a partir de un conjunto de imágenes y palabras (enterradas en arena) que simulan los restos arqueológicos hallados en los tres yacimientos del parque Ribera de Castilla.



SESIÓN 3: "Mi Línea del Tiempo: Un Viaje en Etapas".

Nombre del alumno:

Fecha:

¡Hoy vamos a trabajar con dos líneas del tiempo: una es la de la Prehistoria, que es la etapa más antigua de la humanidad, y otra es la de vuestra propia vida. ¿Por qué vamos a compararlas? Porque, igual que vuestra vida tiene etapas —cuando erais bebés, luego empezasteis a hablar, a caminar, a ir al cole...—, la historia de la humanidad también tiene etapas. Y cada vez que pasamos de una etapa a otra, tanto en nuestra vida como en la historia, es porque algo importante ha cambiado.



Mi propia línea del tiempo



LÍNEA DEL TIEMPO



SESION 4: “Teatralización de la prehistoria”.

Materiales de posible utilidad en la realización de la actividad.

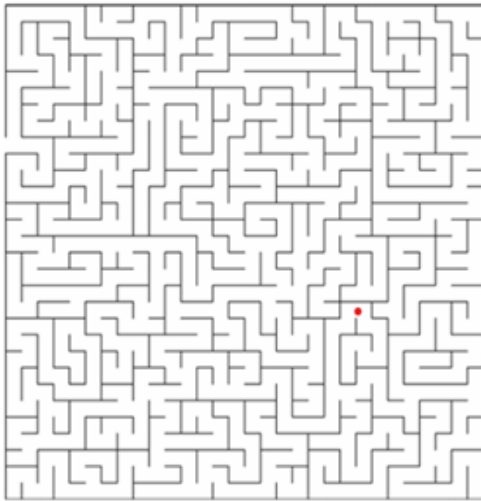


SESIÓN 5: “Ficha del arqueólogo”

Hoy no es un día cualquiera. No venís solo al instituto... ¡Sois parte de una misión arqueológica real!

Tenemos un reto por delante: para llegar al yacimiento arqueológico del Parque de la Ribera y descubrir los secretos de la Prehistoria, **debemos cruzar un largo camino**. Solo si logramos orientarnos y mantenernos unidos, podremos alcanzar el lugar donde nos esperan los restos del pasado.

IES Ribera de Castillas → Yacimientos arqueológicos



Actividad 1. Descifra este texto: La Prehistoria

La Prehistoria es el período más largo de la historia de la humanidad y abarca desde la aparición de los primeros seres humanos hasta la invención de la _____. Se divide en tres grandes etapas: el _____, el _____ y la _____.

Durante el Paleolítico, los seres humanos eran _____, vivían en cuevas o al aire libre y fabricaban herramientas de _____. Más adelante, en el Neolítico, descubrieron la _____ y la _____, lo que les permitió llevar una vida _____.

En la Edad de los Metales, los humanos empezaron a trabajar con metales como el _____, _____ y _____. Esto les permitió fabricar herramientas más resistentes, como _____ o _____.

Después de unos días de investigación en los yacimientos del Parque de la Ribera de Castilla, vuestro equipo de arqueólogos ha encontrado restos muy antiguos: fragmentos de cerámica, de piedra tallada, herramientas de piedra, huesos de animales, y estructuras que podrían pertenecer a antiguos asentamientos humanos.

No estás aquí solo para observar piedras... estás aquí para reconstruir vidas, entender cambios, descubrir el pasado. Ahora llega la parte más importante: **reunir toda la información** para entender cómo vivían las personas en la Prehistoria.

Ficha del Arqueólogo

 Nombre del explorador/a: _____

 Yacimiento: Parque de la Ribera de Castilla

 Fecha de la excavación: _____

I. ¿Qué hemos encontrado? Haz una lista o dibuja los objetos, restos óseos o herramientas que hay en vuestro yacimiento

II. ¿Describe para qué crees que se usaban los objetos o restos que habéis encontrado?

III. Como conseguían la comida

IV. ¿Cómo crees que vivía esta gente? Solos, en grupo, en tribus, poblados, pequeñas ciudades...

V. ¿Tenían alguna forma de arte, creencias o rituales?

SESIÓN 7: “Pinturas rupestres inspiradas en los yacimientos españoles”



SESIÓN 8,9 y 10: Carteles con historia: realización de un mural.



SESIÓN 11: Descubre la prehistoria con nosotros. Imágenes de las exposiciones realizadas en el aula, y de la ficha que le es entregada a los oyentes para que se complete a partir de la información que exponen sus compañeros.



Tema: LA PREHISTORIA
Nombre de los alumnos: Artur, Silver, Hugo
Fecha: 28-3-25

Edad de los Metales

(Metales Mágicos) Cobre, Bronce y Hierro

¿Qué define la Edad de los Metales?

(¿Es el momento en que la humanidad comienza a trabajar con metales? ¿Qué crees que cambia con esta nueva tecnología?)

Empezaron a trabajar con metales como el acero, el hierro, el cobre...

¿Cómo cambia la vida de las personas en la Edad de los Metales?

- Economía (comercio, objetos de lujo...)
Siempre se descubrió al comercio o intercambiaban objetos o alimentos por plata, cobre y ya elaboraban otros herramientas más lujosas con metales.
- Vivienda (¿cómo eran estos grandes poblados y pequeñas ciudades?)
Ya hacían pequeños pueblos con cosas de piedra y paja.
- Tecnología (¿qué herramientas crearon? ¿Qué materiales y técnicas empleaban para elaborarlas?)
Empleaban los metales para herramientas y armaduras para las poblados que tenían que defender al pueblo.
- Organización social (oficios, prestigio y desigualdades sociales...):
Ya tenían más oficios como los soldados, los comerciantes, los agricultores.
- Arte: el megalitismo
Se hacían grandes piedras en distintas formas: dolmenes, menhieres,

3

Tema: LA PREHISTORIA
Nombre de los alumnos: Malin e Iker
Fecha: 22/03/25

LÍNEA DEL TIEMPO

500,000 10,000 1,000 500

El periodo de la PREHISTORIA termina hace 5.000 años con la aparición de la ESCRITURA.

Fecha: 3/11/2023

Paleolítico

(¡los pioneros de la historia!)

¿Qué es el Paleolítico? (Aparecen nuestros primeros antepasados...)

Desde la aparición de nuestros primeros antepasados hasta el descubrimiento de la agricultura y ganadería.

¿Cuáles son las principales características del Paleolítico?

- Alimento (¿qué hacían para sobrevivir?):

Los hombres y las mujeres se alimentaban a las mas pequeñas y les enseñaban todo lo necesario para sobrevivir como buscar alimentos, como hacer fuego, como elaborar herramientas.

- Vivienda (¿Dónde y cómo vivían?):

Como la tribu se desplazaba constantemente en busca de alimento, sus miembros no construían viviendas permanentes, sino que ocupaban cuevas naturales o levantaban con troncos y pieles y a veces huesos, cubiertas básicas de montar y desmontar.

- Tecnología (¿qué herramientas crearon?):

Más adelante, ~~empezaron~~ usaron piedras muy duras como el sílex para elaborar bisacras o hachas de mano, que cortaban por ambas caras. Al mismo tiempo, el sílex se desprendían unas finas laminas, las lascas. Con ellas realizaban puntas para flechas y lanzas, reancho para raspar los pieles y huesos para hacer grabados, grabados.

- Arte Rupestre

Las pinturas rupestres de Altamira, junto con las de otros cuevas de la zona cantábrica, fueron declaradas por el Hombre sapiens hace unos 4.000 años y han sido declaradas patrimonio de la humanidad.

1

Nombre de los alumnos: Van, Rocío, Diego, I. M.
Fecha: 28-3-2025

Neolítico

¡La Revolución agrícola y ganadera!

¿Qué cambios importantes ocurren en el Neolítico?

(¿De ser nómadas a tener auténticos poblados? ¿Cuántos qué cambios ves en esta época?)

Son sedentarios, aparece agricultura y ganadería, los poblados y aparecen piedras pulimentadas.

¿Cuáles son las características principales del Neolítico?

- Alimento (¿de dónde lo obtenían?):

De la agricultura, ganadería y pesca y caza.

- Vivienda (¿cómo vivían y dónde?):

en aldeas cerca de ríos con casas de paja, madera y piedra.

- Tecnología (¿qué herramientas crearon? ¿Qué materiales y técnicas empleaban para elaborarlos?):

las hozes y la piedra pulimentada, las hachas, y la cerámica y los tejidos más avanzados.

- Organización social (oficios, desigualdades sociales):

Cuido el ganado, cerámica y la agricultura y trabajar las pieles.

- Arte Rupestre

Aparecen pinturas de escenas y mucho más esquemáticas.

SESIÓN 12: “Desafío letra a letra”. Ejercicio de gamificación, a partir de la resolución de un crucigrama y de una sopa de letras en parejas.

Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, cross-cross, math puzzles, and more using your own word lists.

PREHISTORIA

ACROSS

- Estas personas tenían un alto estatus social durante la Edad de los Metales, debido a su fuerza y valentía en la defensa de los poblados (además, se distinguen por poseer las armas de hierro).
- Es la capacidad de caminar sobre dos pies sin el apoyo de las manos.
- Es una figura que representa a una mujer con los órganos sexuales muy desarrollados y simbolizaba el culto a la fertilidad. ¿Qué nombre recibe esta figura?
- Es la etapa más extensa de la prehistoria.
- ¿Cómo se denomina a la actividad que surgió a partir de la Edad de los Metales, que consiste en el intercambio de un objeto por otro?

DOWN

- ¿Cómo se denomina a los primeros antepasados de los seres humanos?
- Con su aparición, se pone fin a todo el periodo de la prehistoria.
- Los... tenían un gran prestigio social durante la Edad de los Metales, porque eran los intermediarios entre los dioses de la naturaleza y las personas.
- A partir del Neolítico, se crea un instrumento para fabricar calzado y ropa. ¿Cuál es su nombre?
- ¿Cómo se denomina a las personas que estudian y descubren el pasado prehistórico?
- ¿Cómo se denomina al espacio donde se encuentran restos de cerámica, huesos, piedras, entre otros objetos procedentes de la prehistoria?
- Es lo que se desprende al golpear una piedra con otra.

Use the clues to fill in the words above.

Words can go across or down.
Letters are shared when the words intersect.

Puzzlemaker is a puzzle generation tool for teachers, students and parents. Create and print customized word search, cross-cross, math puzzles, and more using your own word lists.

PREHISTORIA

agricultura
cueva
nómadas
sedentarios

ciudad
ganadería
piedra

comercio
metal
poblado

Find the word in the puzzle.

Words can go in any direction.
Words do not share letters.

10 of 10 words placed.

Discovery EDUCATION

Copyright © 2025 Discovery Education. All rights reserved.