



Universidad de Valladolid

**MÁSTER EN PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE
IDIOMAS**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**LA GAMIFICACIÓN A TRAVÉS DE VIDEOJUEGOS PLASMADA
EN UNA PROGRAMACIÓN ANUAL DE GEOGRAFÍA E
HISTORIA PARA 2º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA**

ALUMNO: ARTURO NOBLEJAS MORA

TUTOR: MERCEDES VALBUENA BARRASA

Curso 2020/2021

Palabras clave: Era de los Descubrimientos, América, Educación Secundaria Obligatoria, programación didáctica, Geografía e Historia.

Key words: Age Of Discovery, America, Compulsory Secondary Education, educational programming, Geography and History.

Resumen:

El presente proyecto es una programación anual para la asignatura de Geografía e Historia en el nivel de 2º de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). En dicho curso los contenidos que se abordan son en su totalidad de Historia y en particular de Historia Medieval e Historia Moderna, abarcando desde la caída del Imperio Romano de Occidente en el siglo V hasta la crisis de la monarquía de los Austrias ya en el siglo XVII; estos contenidos abordan casi trece siglos de historia, tanto universal como de España, por lo que es una programación realmente extensa. El objetivo de la propuesta es que el alumnado sea capaz de comprender estos periodos históricos, sus hechos y sus cambios, de la misma forma que asimile conceptos como el de simultaneidad o el de alteridad. También se buscará que el alumno adquiera un espíritu crítico, conozca su propia cultura y sea capaz de reconocer y aprender de otras, defienda sus derechos y respete los de los demás; en definitiva, se buscará formar al alumnado como ciudadano.

El proyecto está dividido en dos partes, una primera dedicado a los aspectos que competen a la programación didáctica de la asignatura, así como a su desarrollo en las distintas unidades didácticas (15 en total). Y la segunda parte del trabajo está centrada en el diseño de una unidad didáctica en concreto, se trata de la Unidad número 9: “La Era de los Descubrimientos, con propuestas didácticas activas y participativas.

Índice

INTRODUCCIÓN	3
PARTE I: PROGRAMACION GENERAL DE LA ASIGNATURA.....	5
1. Contextualización de la asignatura.....	5
1.1 El marco legal.....	5
1.2. Ubicación de la asignatura dentro de la materia de Geografía e Historia.....	6
1.3. Características del alumnado	7
2. Elementos de la programación.....	10
2.1 Cronograma.....	10
2.2. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica.....	13
2.3. Decisiones metodológicas y didácticas.....	25
2.4. Concreción de elementos transversales que se trabaja en cada materia.....	28
2.5. Medidas que promueven el hábito de la lectura.....	30
2.6. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación	31
2.7. Medidas de atención a la diversidad.....	34
2.8. Materiales y recursos de desarrollo curricular.....	37
2.9. Programa de actividades extraescolares y complementarias	40
2.10. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro	40
PARTE II: UNIDAD DIDÁCTICA MODELO	43
1.1 Justificación y presentación de la unidad.....	43
1.2. Desarrollo de elementos curriculares y actividades	44
1.3. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.....	51
1.4. Materiales y recursos.....	52
1.5. Actividad de Innovación Educativa.....	53
LEGISLACIÓN Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
Legislación.....	58
Referencias bibliográficas.....	59
Anexos.....	60

Índice de tablas

- Tabla 1. Cronograma 11
- Tabla 2. Competencias clave.. 13
- Tabla 3. Unidades didácticas.. 14
- Tabla nº 4. Criterios e instrumentos de evaluación...33
- Tabla nº 5. Rúbrica de evaluación de la programación anual.....41
- Tabla nº 6. Unidad 9: La Era de los Descubrimientos....44
- Tabla nº 7. Sesiones de la unidad didáctica...45

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de Máster perteneciente a la especialidad de Geografía e Historia del Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas presenta la programación didáctica anual de la asignatura Geografía e Historia de 2º de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Una programación didáctica puede definirse como una herramienta para la planificación, desarrollo y evaluación de los distintos elementos del currículo por parte del docente. Esto es, funciona como una guía sobre todos los aspectos concernientes a la asignatura para el correcto funcionamiento del curso académico. (Gisbert, 2013)

El currículo de 2º de la ESO de Geografía e Historia está centrado en contenidos de Historia, en particular de Historia Medieval e Historia Moderna, abarcando desde la caída del Imperio Romano de Occidente en el siglo V hasta la crisis de la monarquía de los Austrias ya en el siglo XVII, por lo que se trata de un currículo realmente extenso. Se pretende así que el alumno adquiera consciencia de los hechos y procesos históricos que se han ido sucediendo en esas dos grandes divisiones de la historia, y cómo han afectado de manera directa al funcionamiento del mundo en los siglos siguientes, así como en nuestros días.

El trabajo está dividido en dos grandes apartados: Una primera parte centrada en la programación anual; la secuenciación, las unidades didácticas, la metodología, medidas de atención a la diversidad, estrategias e instrumentos de calificación y evaluación. Centrado todo ello en el alumnado de 2º de la ESO.

La segunda parte de trabajo se centra en el desarrollo pormenorizado de una unidad didáctica incluida en la programación anual. La unidad desarrollada lleva por título: “La Era de los Descubrimientos”, que versa sobre la salida de los europeos de su continente desde mediados del siglo XV, esto es, la conquista de América y la colonización portuguesa en los continentes africano y asiático, así como del desarrollo tecnológico y cultural que fue causa y consecuencia de estos descubrimientos y conquistas.

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumida por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este proceso se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechos indistintamente en género femenino.

PARTE I: PROGRAMACION GENERAL DE LA ASIGNATURA

1. Contextualización de la asignatura

1.1 El marco legal

El sistema educativo hoy en día está regulado en un primer nivel por la *Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa*, conocida como LOMCE, vigente desde 2013 y realmente funciona como una reforma respecto a la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, conocida como LOE del año 2006. Si bien, se ha publicado una nueva ley educativa, la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (LOMLOE), aunque aún no tiene su desarrollo curricular por lo que la presente programación se regirá por la anterior ley.

La LOMCE regula el sistema educativo español reformulando aspectos relativos a la organización y el currículo. Se establece una división ente asignaturas troncales (obligatorias en todos los centros educativos), asignaturas de libre elección y asignaturas específicas. La asignatura de Geografía e Historia se encuadra dentro de las asignaturas troncales, es decir, es obligatoria en todos los centros educativos, independientemente de su condición y especialización.

En un segundo nivel de desarrollo, el sistema educativo español está siendo regulado por el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato*. La asignatura de Geografía e Historia está regulada por esta normativa y decreta los contenidos, criterios, estándares de aprendizaje evaluables, horas lectivas de cada curso etc. Además, contamos con la Orden ECD/65/2015 de 21 de enero que se encarga de relacionar las competencias claves, criterios y estándares tanto para la Educación Primaria como para la Educación Secundaria Obligatoria y para el Bachillerato.

Finalmente, en un tercer y último nivel, y concerniente al territorio de cada comunidad, en este caso de Castilla y León, se encuentra la *Orden EDU/362/2015 de 4*

de mayo por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria obligatoria en la comunidad de Castilla y León.

1.2. Ubicación de la asignatura dentro de la materia de Geografía e Historia

Geografía e Historia es una asignatura que se encuadra dentro de las Ciencias Sociales. Las disciplinas que se encuentra dentro de ese gran marco que son las Ciencias Sociales se encargan de estudiar los procesos sociales y culturales, producto de la actividad del ser humano y de su relación con la sociedad. (Gujjarro, 1997)

La asignatura forma parte del currículo educativo, cuyo fin principal es el de la formación de ciudadanos para el futuro, enseñar a vivir en sociedad, conocer la cultura propia y la ajena, defender y respetar sus derechos y el de los demás, así como adquirir un pensamiento crítico.

Existen asignaturas pertenecientes a las disciplinas de Ciencias Sociales en todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria, y quedan distribuidos de la siguiente forma de acuerdo a la *Orden EDU/362/2015 de 4 de mayo por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Secundaria obligatoria en la comunidad de Castilla y León.*

Se imparten contenidos tanto de Geografía como de Historia, dividiendo el contenido en dos grandes bloques. El primero de estos bloques pertenece a la Geografía Física, impartándose una visión global del mundo, Europa y España, así como todo lo relacionado con accidentes geográficos, ciclos de la Tierra, biomas y ecosistemas, etc. Al segundo bloque corresponden contenidos de Historia y abarcan desde la Prehistoria a la Edad Antigua, conociendo la historia de la humanidad desde el Paleolítico hasta la caída del Imperio Romano de Occidente.

En 2º de la ESO se abordan puramente contenidos de Historia y se busca mantener una continuidad con los contenidos trabajados en el primer curso, por ello se trabajarán contenidos de Historia Medieval y de Historia Moderna, tanto universal como de España. El primero de estos bloques trabaja la Edad Media y comienza justo donde terminan los

contenidos del curso anterior, es decir, en la caída del Imperio Romano de Occidente (476 d.C.) hasta el surgimiento de los primeros estados modernos a finales del siglo XV. Y el segundo bloque trata la Edad Moderna, con sus cambios políticos, económicos, sociales y culturales que se producen en los diferentes continentes al mismo tiempo que se mantiene un eje central en la historia de España y su papel en dicha época.

El tercer curso versa únicamente de contenidos correspondientes a Geografía, abordando en su totalidad aspectos de la Geografía Humana y de Economía. Los contenidos están divididos en tres bloques. El primero trata sobre población y sociedad. El segundo sobre la actividad económica y el espacio geográfico. Y el tercero sobre transformaciones, desequilibrios y desafíos en el mundo actual.

El cuarto curso vuelve a estar compuesto totalmente por contenidos de Historia. Siendo más o menos continuista con lo visto en 2º la programación queda dividida en diez bloques desde el final del Antiguo Régimen hasta la actualidad de nuestros días, pasando por hechos tan relevantes para el mundo actual como las guerras mundiales, la guerra civil española, la Guerra Fría o la transición española.

1.3. Características del alumnado

La programación anual y la unidad didáctica a desarrollar corresponde al curso de 2º de la ESO y está destinada para un alumnado que debe comprender entre los 13-15 años, es decir, jóvenes que están apenas llegando a la adolescencia, un periodo en el cual se produce la transición de la infancia a la madurez y donde se experimentan una serie de cambios físicos, cognitivos y psicológicos que marcarán esta etapa como una de las más complejas de sus vidas. En la adolescencia el alumnado también comienza a formar un autoconcepto y su propia identidad, siendo clave tener esto en cuenta, pues es en este segundo curso de ESO cuando comienza ese proceso. (Ruiz-Pinto y Pérez, 2013)

Por todos los cambios que se producen durante esta etapa de la adolescencia, puede resultar una época complicada para una parte del alumnado y también por extensión para las respectivas figuras de referencia: padres, familiares y profesores juegan un papel fundamental en la etapa.

Como se ha comentado anteriormente, uno de los cambios más significativos que se producen entre el alumnado son los cambios tanto físicos como biológicos. De la

misma forma, se producen cambios en la conducta de los estudiantes y en las formas de relacionarse. Tratan de llamar la atención, sentirse integrados y aceptados en distintos grupos. Respecto a las figuras de autoridad como son los padres y profesores, los adolescentes tienden a desarrollar una actitud rebelde en algunos casos.

En cuanto a los cambios que se producen en el sistema cognitivo, los adolescentes desarrollan un pensamiento abstracto, son capaces de razonar ideas complejas sin necesidad de haberlas experimentado en su vida. Pero, de la misma forma que el resto de los cambios, los alumnos no lo desarrollan de una manera uniforme, por lo que el docente debe ser el encargado de medir los distintos ritmos de aprendizaje para que los alumnos desarrollen esa abstracción en su pensamiento (Prats, 2001). En el caso de la asignatura de Geografía e Historia, los docentes deberán aplicar unas estrategias de enseñanza y aprendizaje para que estos jóvenes sean capaces de obtener una serie de conocimientos y destrezas beneficiosos para su desarrollo cognitivo.

Según Gross et al, 1983:

Los maestros tienen que estar preparados para hacer que el aprendizaje en los estudios sociales sea la aventura vital e importante que puede ser. Esto requiere maestros que tengan una rica formación en Ciencias Sociales, así como en las humanidades ciencias afines: con un conocimiento pleno de cómo los niños y los jóvenes crecen, se desarrollan y aprenden, y también exige maestros que sean hábiles para organizar experiencias de aprendizaje y para hacer uso de los métodos y materiales de instrucción adecuados. (p. 40)

Es decir, que los profesionales de la enseñanza dedicados a la asignatura de Geografía e Historia deben estar instruidos tanto en conocimientos de su campo de estudio como en pedagogía y didáctica, para ser capaces de relacionar las dos y trabajar de una manera eficiente con el alumnado.

Las materias de Ciencias Sociales, y por ende la Geografía y la Historia se suele enfrentar al asunto de la utilidad de la materia, una problemática que una parte muy considerable del alumnado suele referir. Los alumnos aluden a la asignatura como una materia en la que se deben memorizar conceptos, fechas, acontecimientos y personajes sin ningún tipo de razonamiento (Prats, 2001). Una percepción errónea concebida a través de generaciones de alumnos que han recibido la asignatura de manera memorística. Es un problema evidente que los docentes debemos atajar más pronto que tarde.

Por otra parte, el mundo que los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato están conociendo es un mundo absolutamente globalizado e hiperconectado a través de las TIC. Internet se ha convertido en un arma de doble filo de cara a la educación, capaz de lo peor y de lo mejor. (Pagán, Lozano, Cerezo & Soriano, 2015) La información se almacena en internet sin límite y, muchas veces sin control, y tanto alumnos como docentes acceden a ella muchas veces sin tener el criterio adecuado para discernir aquello que es interesante y que realmente pueda aportar de aquello que no.

Los jóvenes, en el caso que nos atañe los adolescentes, son enormemente vulnerables a esto y, de hecho, muchos de ellos coinciden en que gran parte de la información que trabajan en sus asignaturas tiene poco valor pues es muy sencillo acceder a esa información a golpe de clic. En esta programación se trabajará a través de las TIC en diversas actividades, fomentando su uso de manera responsable, de la misma forma que buscando instruir a los alumnos en una nueva forma de aprender sobre la materia.

2. Elementos de la programación

En este apartado del proyecto se desarrollarán todos aquellos aspectos concernientes al desarrollo del curso para el que se ha realizado esta programación. Desde un cronograma donde aparece la secuenciación de las unidades didácticas, el periodo vacacional, las semanas en las que tendrán lugar los exámenes etc. En un segundo lugar aparece el desarrollo de cada una de las unidades didácticas, así como la metodología a seguir, los elementos transversales y cómo estos se relacionan con la asignatura, las medidas de atención a la diversidad, las estrategias e instrumentos de evaluación y todo aquello referente a la calificación.

2.1 Cronograma

El curso escolar 2020/2021 comienza la tercera semana de septiembre, en concreto el día 14 de septiembre y concluye el día 23 de junio. En este periodo de 9 meses, dividido en tres trimestres separados por dos periodos vacacionales importantes en diciembre y en abril se impartirán las diferentes unidades didácticas, en total 15, distribuyendo estas equitativamente entre los tres trimestres.

Cada sesión tendrá una duración de 50 minutos, contando con un número de sesiones a la semana de 3. El curso consta de 34 semanas lectivas, por lo que el número de sesiones destinado a cada unidad didáctica estará en torno a las 7 sesiones, aunque, de manera evidente, algunas unidades didácticas pueden llegar a ser más extensas, lo cual puede provocar que aumenten su número establecido de sesiones, mientras que otras unidades con un menor número de contenidos quedan relegadas a tener menos de esas 7 sesiones establecidas.

En las páginas siguientes se muestra el cronograma perteneciente a la asignatura, así como la distribución de las unidades didácticas:

2.2. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica

A continuación, se procede al desarrollo de la programación y de las actividades propuestas para cada una de las 15 unidades didácticas de la asignatura de Geografía e Historia en el segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria en función de los contenidos, criterios y estándares de aprendizaje evaluables. Esto queda regulado en la *Orden EDU/362/2015 de 4 de mayo, donde queda establecido el currículo, de la misma forma que se regula la implantación, evaluación y desarrollo en la comunidad autónoma de Castilla y León de la Educación Secundaria Obligatoria.*

En la siguiente tabla aparecen competencias claves a tratar y sus siglas que aparecerán a lo largo del desarrollo de la programación anual y que quedan especificadas en el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre:

Tabla 2. Competencias clave

COMPETENCIAS CLAVE	
Competencia en comunicación lingüística	CCL
Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología	CMCT
Competencia digital	CD
Competencia para aprender a aprender	CPAA
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	SIE
Conciencia y expresiones culturales	CEC
Competencias sociales y cívicas	CSC

Fuente: Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre

A continuación, aparece la programación anual del curso unidad por unidad de manera sistemática. La unidad número 9, la era de los descubrimientos, queda para su desarrollo completo en la segunda parte de este proyecto.

Tabla 3. Unidades didácticas

Unidad 1: El fin de la Antigüedad: la caída del Imperio Romano de Occidente y el comienzo de la Edad Media

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
La Edad Media: Concepto de ‘Edad Media’ y sus sub-etapas: Alta, Plena y Baja Edad Media (B.1)	1. 1. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia, diferenciando períodos que facilitan su estudio e interpretación. (B.1)	1.1 Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad (B.1)	Realización de un kahoot relativo a la Edad Media. Valoración personal y del grupo de su conocimiento previo sobre la Edad Media.	CD CCL CSC
La “caída” del Imperio Romano en Occidente: división política e invasiones germánicas. (B.1)	2. Describir la nueva situación económica, social y política de los reinos germánicos.	2.1. Compara las formas de vida (en diversos aspectos) del Imperio Romano con las de los reinos Germánicos (B.1)	Actividad práctica con videojuegos: el mapa de la Europa posterior a la caída del Imperio Romano de Occidente en <i>Total War: Attila</i> . (Creative Assembly, 2015). Posterior realización de un cuestionario a incluir en el cuaderno/dossier como tarea, con preguntas muy variadas sobre lo aprendido.	CPAA SIE CSC CD
Los reinos germánicos y el Imperio Bizantino (Oriente)	3. Caracterizar la Alta Edad Media en Europa reconociendo la dificultad de la falta de fuentes históricas en este período (B.1)	3.1. Utiliza las fuentes históricas y entiende los límites de lo que se puede escribir sobre el pasado. (B.1)	Trabajo con fuentes (en formato digital): el mundo carolingio y el mundo bizantino a través de <i>La Vida de Carlomagno</i> de Eginardo (S. IX) y de <i>La Alexiada</i> de Ana Comneno (S. XII). Posterior debate y realización de un cuestionario digital (<i>Google Formularios</i>)	CD CPAA CCL

Unidad 2: La Hispania musulmana: Al-Andalus

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
El Islam y el proceso de unificación de los pueblos musulmanes. La Península Ibérica: la invasión musulmana (Al. Ándalus) y los reinos cristianos. (B.1)	5. Analizar la evolución de los reinos cristianos y musulmanes, en sus aspectos socioeconómicos, políticos y culturales. (B.1)	5.1. Comprende los orígenes del Islam y su alcance posterior. (B.1)	Realización de un cuestionario con ayuda de la herramienta <i>Chronas</i> (http://www.Chronas.org) sobre las conquistas del mundo islámico, así como sobre su cultura, religión y sociedad.	CD CPAA CSC CEC CMCT
La evolución de los reinos cristianos y musulmanes. (B.1)		5.2. Explica la importancia de Al-Ándalus en la Edad Media. (B.1)	Lectura de textos periodísticos actuales sobre el legado de Al-Ándalus y posterior debate en clase sobre si la sociedad española valora lo suficiente el legado andalusí.	CCL CSC CEC
Emirato y Califato de Córdoba (B.1)	<i>Comprender la continuidad de los cambios políticos, sociales, culturales y religiosos dentro de Al-Ándalus</i>		Actividad con mapas: el docente preguntará a los alumnos por diferentes mapas políticos de cada etapa de Al-Ándalus, haciendo hincapié en los cambios políticos de cada momento y lo que suponen a largo plazo.	CSC CCL

Unidad 3: La Europa del feudalismo: política y economía en la Plena Edad Media

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
El feudalismo (B.1)	4. Explicar la organización feudal y sus consecuencias.	4.1. Caracteriza la sociedad feudal y las relaciones entre señores y campesinos. (B.1)	Realización de una infografía sobre el mundo feudal en grupos de 4 alumnos	CSC CPAA CD
La Plena Edad Media en Europa (siglos XI a XIII) (B.1)	<i>Comprender las formas de organización política propias de la Europa Occidental durante la Edad Media</i>	<i>Caracteriza la sociedad feudal y las relaciones feudo-vasalláticas.</i>		CSC CPAA CD
<i>Los grandes reinos de la Plena Edad Media</i>			CD CSC	
<i>Oriente durante la Edad Media: China, Mongolia y Japón</i>	<i>Conocer los grandes entes políticos orientales durante el periodo medieval</i>	<i>Sitúa temporal y espacialmente las grandes entidades políticas del Extremo Oriente durante la Edad Media</i>	Actividad con videojuegos: los grandes hechos históricos del medievo europeo a través de <i>Age Of Empires II</i> . Sesión de juego y posterior realización de cuestionario que quedará plasmado en el cuaderno/dossier.	CSC CEC CD CCL

Unidad 4: El origen de los reinos cristianos peninsulares y su desarrollo en la Alta y Plena Edad Media

Contenidos	Criterios	Estándares de Aprendizaje	Actividades	Competencias
La evolución de los reinos cristianos y musulmanes. La formación de León y Castilla. Las cortes estamentales: Las cortes de León. (B.1)	5. Analizar la evolución de los reinos cristianos y musulmanes, en sus aspectos socio-económicos, políticos y culturales. (B.1)	<i>Explica razonadamente cómo se diferencia la Iberia andalusí de la Iberia asturiana, leonesa y castellana.</i>	Realización de una tabla con las características políticas, sociales, culturales, religiosas y económicas más relevantes de los reinos cristianos peninsulares.	CCL CSC
<i>La relación entre los reinos cristianos peninsulares y Al-Ándalus: mucho más que guerra.</i>	<i>Comprender los fenómenos de alteridad presentes en la Iberia medieval.</i>	<i>Describe la compleja interrelación entre los pueblos de la Iberia medieval</i>	Proyecto con el departamento de Lengua y Literatura para la lectura del Cantar de Mío Cid y la realización de un pequeño trabajo de investigación por grupos sobre el mismo. Los alumnos escogerán un aspecto en particular de la obra (La nobleza, el clero, la vida de Rodrigo, el rey Sancho, etc.) y plasmarán toda la información en una infografía de una sola página a través de la herramienta Canva (Canva.com)	CCL CSC CPAA CEC

Unidad 5: El mundo urbano medieval y la cultura medieval

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
La expansión comercial europea y la recuperación de las ciudades. (B.1)	<i>Conocer las formas de vida de los europeos durante la Plena y Baja Edad Media.</i>	<i>Diferencia entre las formas de vida de la Alta Edad Media y las de la Plena y Baja Edad Media</i>	Trabajo por grupos sobre las principales rutas comerciales de la Europa medieval. El docente propondrá una tabla a rellenar por los grupos de alumnos y esta será incluida en el cuaderno/dossier del alumno.	CCL CMCT CPAA
<i>Las repúblicas italianas: una particularidad del Occidente cristiano medieval</i>	<i>Conocer y valorar la presencia de formas de gobierno diferentes dentro del mundo medieval europeo</i>	<i>Contrastar visiones típicas sobre la Edad Media con la existencia de modelos de tipo republicano en la misma Europa medieval</i>	Visionado de un documental sobre la República de Venecia (La Historia de Venecia: Ascenso de la República). Trabajo sobre una ficha y puesta en común de lo aprendido.	CCL CSC CEC
<i>La mujer en el mundo medieval de la Europa Occidental</i>	<i>Conocer la vida de la mujer europea medieval y los desafíos que debía enfrentar por su condición</i>	<i>Comprende la realidad de las mujeres durante el periodo medieval en Europa</i>	Lectura y debate en clase sobre textos: Leonor de Aquitania, Christine de Pizan y las mujeres salernitanae	CCL CSC CPAA

Unidad 6: La expansión de los reinos peninsulares (S XVIII – XV)

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
<i>Los Reinos de Taifas</i>	6. Entender el proceso de las conquistas y la	6.1. Interpreta mapas que describen los	Actividad con videojuegos: Las conquistas de los	CSC CD

Castilla, Navarra y Aragón (conquista y repoblación). De la repoblación del Valle del Duero a la expansión meridional y la llegada al Estrecho. (B.1)	repoblación de los reinos cristianos en la Península Ibérica y sus relaciones con Al-Ándalus. (B.1)	procesos de conquista y repoblación cristianas en la Península Ibérica. (B.1)	reinos cristianos peninsulares a través de <i>Crusader Kings 3</i> . Sesión de juego con el escenario “ <i>Hispania en pedazos</i> ”, que servirá para realizar un cuestionario a modo de tarea que quedará plasmado en el cuaderno/dossier del alumno.	
<i>La relación de los reinos cristianos peninsulares con el resto del Occidente medieval</i>	<i>Comprender la compleja interrelación de los reinos de la Europa Occidental</i>	<i>Describe las relaciones entre los reinos europeos medievales, así como la vida en la corte</i>	Lectura y debate en clase del reconocimiento de cruzada que Alfonso VIII obtuvo del papa Inocencio III antes de la batalla de las Navas de Tolosa (1212)	CPAA CSC CCL

Unidad 7: El arte medieval: románico, gótico e islámico

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
-------------------	------------------	----------------------------------	--------------------	---------------------

<p>El arte románico y gótico e islámico. El patrimonio artístico medieval. (B.1)</p>	<p>7. Comprender las funciones diversas del arte en la Edad Media (B.1)</p>	<p>7.1. Describe características del arte románico, gótico e islámico. (B.1)</p>	<p>Realización de trabajo de investigación sobre 5 obras de arte medieval a elegir por el alumno. El trabajo será incluido dentro del cuaderno/dossier y debe contener aspectos formales de las obras, así como el contexto, datación e interpretaciones de estas.</p>	<p>CPAA CSC CEC</p>
<p>La cultura en la Edad Media (B.1)</p>	<p><i>Conocer la labor académica y científica realizada durante la Edad Media.</i></p>	<p><i>Identifica las grandes universidades del mundo medieval</i></p>	<p>Recorrido por las grandes universidades europeas con la herramienta Chronas (Chronas.org) y realización de un pequeño cuestionario sobre lo aprendido</p>	<p>CD CSC CCL</p>

Unidad 8: El final de la Edad Media. La Baja Edad Media (S. XIV y XV)

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
La Baja Edad Media en Europa (siglos XIV y XV). La crisis de la Baja Edad Media: la “Peste Negra” y sus consecuencias (B.1)	8. Entender el concepto de crisis y sus consecuencias económicas y sociales. (B.1)	8.1. Comprende el impacto de una crisis demográfica y económica en las sociedades medievales europeas. (B.1)	A partir de la lectura de un fragmento del Decamerón de Boccaccio y de un artículo sobre la pandemia del COVID-19 comparar y debatir en clase sobre la incidencia de una pandemia sobre una sociedad.	CMCT CSC
Al-Ándalus: los Reinos de Taifas (B.1)	<i>Comprender los cambios que el mundo andalusí vive entre el fin del Califato Omeya y los últimos días del Reino Nazarí de Granada.</i>	<i>Explica la metamorfosis política que vive Al-Ándalus desde 1031 hasta 1492.</i>	Actividad con la plataforma Chronas (Chronas.org) para conocer los hechos y los personajes más relevantes de Al-Ándalus y de los reinos cristianos entre 1031 y 1492	CCL CD CPAA
Reinos de Aragón, de Castilla y de Navarra. (B.1)	<i>Comprender el proceso de conquista, población y asimilación en el que están inmersos los reinos cristianos peninsulares entre 1031 y 1492.</i>	<i>Describe los hechos más relevantes de la expansión cristiana sobre el sur de la península Ibérica entre 1031 y 1492.</i>		CD CPAA CSC

Unidad 9: La era de los descubrimientos (Aparece reflejada en la Unidad Didáctica Modelo)

Unidad 10: Los pueblos de la América prehispánica: aztecas, mayas e incas. La conquista española de América.

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
Relevancia de la Corona de Castilla en la obra americana (B.2)	4. Entender los procesos de conquista y colonización, y sus consecuencias. (B.2)	4.2. Sopesa interpretaciones conflictivas sobre la conquista y colonización de América.	Lectura y debate sobre diferentes interpretaciones sobre la conquista y la colonización de América. Textos: <i>Brevísima relación de la destrucción de las Indias</i> , Bartolomé de las Casas y <i>Cartas de Relación</i> de Hernán Cortés	CCL CSC
<i>Los pueblos de la América precolombina: mayas, incas y aztecas</i>	<i>Comprender la importancia de las civilizaciones precolombinas hasta nuestros días</i>		Realización de una tabla detallando los aspectos políticos, sociales, económicos y culturales de las civilizaciones precolombinas.	CCL CPAA CSC

Unidad 11: El humanismo y el renacimiento. El arte renacentista.

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior. (B.2)	2. Relacionar el alcance de la nueva mirada de los humanistas, los	1.2. Identifica rasgos del Renacimiento y del Humanismo en la historia europea, a partir de diferentes tipos de fuentes históricas (B.2)	Realización de una tabla con las características de los humanistas europeos más relevantes.	CCL CPAA CSC

El arte Renacentista. (B.2)	artistas y científicos del Renacimiento con etapas anteriores y posteriores. (B.2)	2.1. Conoce obras y legado de artistas, humanistas y científicos de la época. (B.2)	Realización de un comentario de obras del Renacimiento europeo, tanto del siglo XV como XVI.	CSC SIE CEC
-----------------------------	--	---	--	-------------------

Unidad 12: La Edad Moderna: una nueva era. Formación de las monarquías modernas y la monarquía de los Reyes Católicos

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
La unión dinástica de Castilla y Aragón. Isabel I de Castilla (B.2)	3. Analizar el reinado de los Reyes Católicos como una etapa de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna (B.2)	<i>Reconoce las características más relevantes del reinado de los Reyes Católicos.</i>	Realización de un trabajo investigando sobre una característica o hecho particular acontecido durante el reinado de los Reyes Católicos.	CCL CPAA CSC
Las monarquías modernas. (B.2)	5. Comprender la diferencia entre los reinos medievales y las monarquías modernas (B.2)	1.1. Distingue diferentes modos de periodización histórica (Edad Moderna, Renacimiento, Barroco, Absolutismo). (B.2)	Actividad con videojuegos: el mundo de los siglos XV y XVI a través de <i>Europa Universalis IV</i> .	CPAA CD CEC

Unidad 13: El Imperio de los Austrias: auge de la monarquía hispánica, Reforma y Contrarreforma

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
------------	-----------	---------------------------	-------------	--------------

Los Austrias y sus políticas: Carlos V y Felipe II (B.2)	<i>Reconocer las características de las políticas propias de la monarquía hispánica de Carlos V y Felipe II.</i>	5.1. Distingue las características de regímenes monárquicos autoritarios, parlamentarios y absolutos. (B.2)	Trabajo en grupos de 4 alumnos sobre diferentes personalidades de la época. El trabajo a realizar será una infografía y una presentación multimedia que se expondrá en clase.	CCL CPAA CSC
Las “guerras de religión”, las reformas protestantes y la contrarreforma católica (B.2)		<i>Sopesa y compara los conflictos religiosos del pasado y del presente</i>	Lectura y debate en clase sobre noventa y cinco tesis de Martín Lutero	CSC CEC

Unidad 14: La decadencia del Imperio de los Austrias y las monarquías autoritarias europeas.

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
Los Austrias y sus políticas: Felipe III, Felipe IV y Carlos II (B.2)	6. Conocer rasgos de las políticas internas y las relaciones exteriores de los siglos XVI y XVII en Europa (B.2)	<i>Conoce los hechos más relevantes acontecidos durante los reinados de Felipe III, Felipe IV y Carlos II</i>	Visita al Madrid de los Austrias y al Museo Nacional del Prado y realización de un cuestionario a través de Kahoot para la autoevaluación del alumno.	CCL CPAA CSC
La Guerra de los Treinta Años. La crisis de la monarquía de los Austrias. La crisis del siglo XVII en la Corona de Castilla. (B.2)		6.1. Analiza las relaciones entre los reinos europeos que conducen a guerras como la de los “Treinta Años”. (B.2)		SIE CEC

Unidad 15: 15. El arte barroco y las luces del Siglo de Oro español

Contenidos	Criterios	Estándares de aprendizaje	Actividades	Competencias
El arte Barroco. Principales manifestaciones de la cultura de los siglos XVI y XVII. (B.2)	8. Conocer la importancia del arte Barroco en Europa y en América. Utilizar el vocabulario histórico con precisión, insertándolo en el contexto adecuado. (B.2)	8.1. Identifica obras significativas del arte Barroco. (B.2)	Visita al Museo Nacional del Prado y realización de un cuestionario a través de Kahoot para la autoevaluación del alumno.	CSC CEC CCL CD
El Siglo de Oro: arte y cultura (B.2)	7. Conocer la importancia de algunos autores y obras en los siglos XVI y XVII.	7.1. Analiza obras (o fragmentos de ellas) de algunos autores de esta época en su contexto.	Visita al Barrio de las Letras de Madrid y realización de un cuestionario para la autoevaluación del alumno.	CCL CD CSC

2.3. Decisiones metodológicas y didácticas

En el artículo 21.G del Real Decreto 11 1105/2014 de 26 de diciembre se define metodología como el:

“Conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumno y el logro de los objetivos planteados” (Art. 2.1.g. p. 172).

La LOMCE marca un desarrollo educativo competencial, y por tanto ese es el perfil que el docente debe buscar en su programación y en su metodología. Es por ello por lo que se ha diseñado una metodología atendiendo a una gran variedad de estrategias, procedimientos, planes de aula y técnicas que quedarán concretadas en este apartado.

Se utilizarán estrategias de enseñanza - aprendizaje de carácter activo, con la utilización de diferentes métodos basados en el aprendizaje a partir de gamificación, el aprendizaje colaborativo, significativo, el aprendizaje a partir fuentes históricas, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje por descubrimiento.

- **Aprendizaje activo:** Una de las estrategias más utilizadas por docentes, maestros y profesionales de la enseñanza. Es un tipo de aprendizaje donde el alumno es el protagonista del desarrollo de su propio aprendizaje, evitando así quedar relegado a ser un sujeto pasivo que simplemente recibe y procesa información. A lo largo de la programación el aprendizaje activo está presente en aquellas actividades que requieran de participación directa de los alumnos, por ejemplo, en debates.
- **Aprendizaje a partir de gamificación:** De un tiempo a esta parte, la gamificación se ha convertido en una de las estrategias más populares entre los profesionales de la enseñanza. Supone trasladar elementos lúdicos al aula, utilizando la mecánica del juego para agilizar y sintetizar el aprendizaje. Al trasladar el juego al aula, más aún cuando el alumnado es joven, el ambiente de trabajo es más distendido, siendo mucho más sencillo que los alumnos participen en el proceso de aprendizaje. Dentro de la programación la gamificación se trabaja en gran medida a través de videojuegos, pues gran parte del alumnado pasa su día a día con ellos. Cada una de las actividades propuestas con videojuegos trabajan un producto del sector que aporta conocimiento histórico de manera directa al alumno/jugador, de manera que, junto con la pertinente explicación del docente, el alumno es capaz de comprender mucho más claramente aquello que se le intenta transmitir (Marín, V & García, M. 2005).
- **Aprendizaje significativo:** Otra estrategia muy popular es la de aprendizaje significativo, un aprendizaje en el cual se busca que el alumno sea capaz de relacionar los nuevos conocimientos en base a aquellos que ya poseía previamente. (Moreira, 2012). Dentro de la programación del curso el aprendizaje significativo aparece, por ejemplo, en una de las actividades de la unidad 8: “A partir de la lectura de un fragmento del Decamerón de Bocaccio y de un artículo sobre la pandemia del COVID-19 comparar y debatir en clase sobre la incidencia de una pandemia sobre una sociedad”. Se recoge aquel conocimiento que los alumnos tienen previamente sobre las pandemias y lo acontecido recientemente en todo el mundo y se relaciona ese conocimiento con otra de las grandes pandemias de la historia, la Peste Negra.

- **Aprendizaje colaborativo:** Se trata de aquel tipo de estrategia en el cual los alumnos deben trabajar de forma conjunta, intercambiando información, ideas o impresiones que les ayuden a formarse en cooperatividad y asertividad, reforzando su proceso de aprendizaje y forjando vínculos con sus compañeros. (Florenza, 2020)
 - **Aprendizaje a partir de fuentes históricas:** Una estrategia prácticamente exclusiva de la especialidad de Geografía e Historia. Se basa en la utilización de fuentes históricas primarias y secundarias para una relación directa con el pasado (Prieto, Gómez y Miralles, 2013). Un ejemplo dentro de la programación podría ser la lectura de textos primarios y secundarios sobre Leonor de Aquitania y Christine de Pizan, dentro de la unidad 5.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Es una estrategia que se basa en la cooperatividad entre los alumnos y, sobre todo, en dar al alumno un rol eminentemente activo en el trabajo sobre la materia (Zepeda, 2019). Un ejemplo dentro de la programación se encuentra dentro de la unidad número 13, donde los alumnos deberán realizar un trabajo en grupos de 4 alumnos sobre diferentes personalidades del siglo XVI Y XVII.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Muy estrechamente relacionada con el aprendizaje activo y con el aprendizaje significativo. Se basa en la motivación del alumno para que este sea capaz de avanzar al conocimiento con una menor presencia del docente. Esta estrategia refuerza la confianza en sí mismo del alumno, así como su actitud hacia la materia, que puede mejorar considerablemente si es él mismo quien toma las riendas de su aprendizaje (Benavente, García-Echave, Díaz-Jullien, Muñoz-Crego, Seoane y Santos, 2014).

En cuanto a los procedimientos y cómo se han diseñado para esta programación hay que decir que se han diseñado actividades con procedimientos deductivos, inductivos y sintéticos.

Los procedimientos de tipo inductivo son aquellos en los cuales a partir de una experiencia o estudio particular se pueden sacar unas conclusiones generales sobre un tema, pasando de lo más particular e individual a lo más general. Dentro de la

programación una actividad de este tipo es una de las de la unidad número 6: “Lectura y debate en clase del reconocimiento de cruzada que Alfonso VIII obtuvo del papa Inocencio III antes de la batalla de las Navas de Tolosa (1212)”. En dicha actividad se parte de una evidencia particular para alcanzar unas conclusiones mucho más generales.

Los procedimientos deductivos se caracterizan por partir de conceptos o elementos generales y la aplicación del alumno a una casuística particular. Funcionan al contrario que los procedimientos inductivos, pasando de lo general a lo particular. Un ejemplo de estos procedimientos dentro de la programación está presente en una de las actividades de la unidad 5: “Trabajo por grupos sobre las principales rutas comerciales de la Europa medieval”. En dicha actividad se parte del conocimiento previo sobre la Europa medieval para ir a la casuística cultural que rodeaba al comercio en la época.

Los procedimientos sintéticos son aquellos donde el alumno debe ser capaz de compendiar los elementos más relevantes de un tema en particular. Dentro de la programación encontramos este tipo de procedimientos en la unidad 10, con la actividad “Realización de una tabla detallando los aspectos políticos, sociales, económicos y culturales de las civilizaciones precolombinas”.

Es relevante trabajar la asignatura desde el método científico y su uso dentro de la disciplina, de la misma forma que es clave el uso de nuevas tecnologías que puedan facilitar tanto el aprendizaje como la labor del docente.

2.4. Concreción de elementos transversales que se trabaja en cada materia

Los elementos transversales pueden quedar definidos como aquellos valores, conceptos y enseñanzas que deben estar presentes a lo largo de toda la programación del curso. Estos elementos transversales vienen señalados y regulados por la ley, en particular en el artículo nº6 del Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre. En este se determina que durante toda la ESO y en todas las materias deben estar presentes obligatoriamente los siguientes elementos: Comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual y tecnologías de la información, emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

La comprensión lectora es uno de los elementos que poseen mayor relevancia e interés, además de ser uno de los más clásicos dentro de la educación. En la asignatura de Geografía e Historia aparecerán constantemente textos y obras literarias, ya sean fuentes históricas u obras que convengan para aportar al contexto histórico en cuestión. Por ejemplo, dentro de la unidad 13 se plantea una actividad directamente relacionada con la lectura: “Lectura y debate en clase sobre noventa y cinco tesis de Martín Lutero”.

La expresión oral y escrita se trabajará mucho durante el curso, siendo necesaria para la realización de todo tipo de actividades relacionadas con la escritura. Desde trabajos en grupo, hasta informes, trabajo de clase, etc. Por otra parte, a lo largo de las actividades de la programación, aparece repetidamente el uso de debates para buscar la expresión oral de los alumnos que tan necesaria les será en su vida diaria del futuro. Un ejemplo podría ser una de las actividades de la unidad 10: “Lectura y debate sobre diferentes interpretaciones sobre la conquista y la colonización de América”.

En cuanto a la **Comunicación audiovisual y Tecnologías de la Información** la programación que se propone busca innovar con el uso tanto de herramientas digitales dirigidas al tratamiento de la historia, como aquellas actividades con *Chronas* (chronas.org) o con fuentes históricas en formato digital. Por otra parte, dentro de la programación se trae por norma el uso de estrategias de gamificación a través de videojuegos que trabajan la materia histórica, acercando el uso de las tecnologías y el aprendizaje de la historia de la forma más amable posible al alumnado. Algunas de las actividades de esta índole dentro de la programación son “Actividad con videojuegos: Las conquistas de los reinos cristianos peninsulares a través de *Crusader Kings 3*”, dentro de la unidad 6 o “Actividad práctica con videojuegos: el mapa de la Europa posterior a la caída del Imperio Romano de Occidente en *Total War: Attila*”

El emprendimiento es otro de los elementos que debe aparecer en la programación de manera obligatoria y se trata de buscar la independencia, la capacidad de trabajo individual y de búsqueda de recursos del alumnado. Dentro de la programación este elemento aparece en las actividades que requieran de los alumnos búsqueda de información y realización de trabajos con apoyo de las herramientas propuestas bien por el docente o bien por el alumno.

El último de estos elementos transversales obligatorios es el de **Educación cívica y constitucional**, pues es evidente y claro que el fin de la educación, y más en los niveles

de educación primaria y secundaria, es formar a la persona para ejercer su ciudadanía de la mejor forma posible, es por ello que este es uno de los elementos transversales más relevantes dentro de la programación y aparece repetidamente durante todas las unidades de la programación en muy diversas actividades y temas.

Además de estos elementos obligatorios en el Real Decreto también aparecen otra serie de elementos de carácter transversal que son opcionales a tratar: el desarrollo sostenible; desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor; la actividad física, el deporte y una dieta equilibrada; y la seguridad vial y la convivencia.

2.5. Medidas que promueven el hábito de la lectura

La lectura es, con toda evidencia, un elemento clave y necesario dentro de la educación de cualquier persona, y con mucha más razón si esa persona se encuentra en una etapa formativa de su vida como es la adolescencia. Es por ello que deben existir unas medidas que busquen fomentar la lectura entre el alumnado, pues así podrán enfrentar de una manera muchísimo más sencilla y enriquecedora las etapas posteriores tanto de su formación, como de su vida profesional, como de su vida personal.

Por ello, dentro de la programación de las asignaturas de la ESO debe aparecer obligatoriamente el fomento de la lectura en forma de medidas específicas.

Si bien es cierto que depende de las características particulares del grupo, dentro de las Ciencias Sociales es especialmente sencillo promover la lectura entre el alumnado, pues suelen tratarse temas que atraen, en mayor o menor medida, a buena parte de los alumnos.

Dentro de la programación se han escogido autores y textos de acuerdo con el tema en cuestión que se esté trabajando, para favorecer la inmersión del alumno en el tema y en la asignatura, favoreciendo la comprensión de esta. Esto significa, por supuesto, el ir más allá de las fuentes primarias que se utilizarán dentro del aula de manera recurrente, como es el caso de los textos bizantinos y carolingios de la unidad número 1. Algunos de los textos más interesantes que se propondrán como lecturas breves son el *Cantar de Mío*

Cid, a través de las actividades de la unidad número 4, o el *Decamerón* de Bocaccio, en la unidad 8.

Desde la asignatura se buscará recomendar a los alumnos las lecturas pertinentes sobre aquello que sea relativo a la asignatura, de la misma forma que los propios alumnos pueden aportar recomendaciones al docente que este podrá adoptar de cara a próximos cursos o a otros grupos, de esta forma, se irá generando una bibliografía muy amplia e interesante de manera progresiva. Algunos títulos interesantes para los jóvenes de segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria podrían ser:

- Cornwell, B. (2004). *Northumbria, el último reino: Sajones, Vikingos y Normandos*. Barcelona: Edhasa.
- Eco, U. (1980). *El nombre de la rosa*. Madrid: Debolsillo.
- Pérez-Reverte, A. (1996-2011). *Serie Las Aventuras del Capitán Alatriste*. Madrid: Alfaguara.
- Posteguillo, S. (2015). *Africanus*. Barcelona: Ediciones B.
- Posteguillo, S. (2018). *Yo, Julia*. Madrid: Planeta.
- Shea, R. (1981). *Shike*. Barcelona: Edhasa.

2.6. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación

La evaluación o las actividades de evaluación mide los conocimientos y saberes que posee el alumnado y a partir de ellos se emite un juicio de valor y posteriormente una calificación (Trepal, 1995).

Dentro de este apartado se explicarán las estrategias y los instrumentos utilizados en la evaluación de los aprendizajes del alumnado, así como los criterios de calificación que servirán de guía para la buena evaluación de los alumnos a lo largo del curso.

Según el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre queda establecido que la evaluación del proceso de aprendizaje siempre debe ser integradora, continua y formativa. Debe ser integradora en cuanto a que debe contribuir de manera constante y persistente a

conseguir los objetivos generales de la etapa. Continua, para poder enfrentar aquellas dificultades que surjan en el mismo momento en que se producen, analizarlas, buscar la mejor manera posible de tratarlas y encontrar la manera de realizar un correcto proceso de aprendizaje. Y formativa, pues se pretende formar al alumno para convertirlo en un ciudadano funcional a través del proceso de aprendizaje.

En esta programación didáctica se tendrán en cuenta dos criterios de evaluación para medir el aprendizaje del alumno:

- El trabajo y las actividades que el alumno desarrolle dentro del aula y fuera de ella (ya sea en forma de tareas, trabajos o lecturas). Cada una de las actividades que sean propuestas por el profesor en el transcurso del curso serán evaluadas por este y para ello se utilizará un instrumento: el cuaderno o dossier personal del alumnado donde el docente hará las anotaciones, comentarios y puntuaciones necesarias.
- La realización de exámenes cada dos o tres temas, dependiendo del peso de cada uno de ellos y su importancia a nivel de estándares oficiales. A través de la realización de estas pruebas se comprobarán los conocimientos adquiridos de las dos o tres unidades desarrolladas. Como el curso funciona mediante una evaluación continua, el contenido de las unidades anteriores se acumula y se buscará reflejar alguna cuestión sobre contenidos de unidades pasadas.

El instrumento de evaluación a utilizar es el propio **examen o prueba escrita**, normalmente con preguntas abiertas a desarrollar como eje central, pero también con partes de test, preguntas de respuesta corta, definiciones e identificación de mapas e imágenes.

En cuanto a la calificación final y a la ponderación de las notas: las pruebas escritas tendrán un valor en la nota final del 50% de la calificación, siendo necesario obtener un 25%, es decir, un 2,5, para poder hacer media con otra mitad de la nota final.

El otro 50% de la nota final se divide en dos partes:

- Un 40% se destinará a las actividades propuestas a lo largo de la programación, es decir, la realización de trabajos, tareas, cuestionarios, etc. En este aspecto, el dossier del alumnado es especialmente útil para mantener día a día un control sobre el progreso de cada alumno.

Un 10% de la calificación final se destina a la actitud del alumno en clase o en las actividades de la asignatura independientemente de su rendimiento académico. Se premiará una actitud positiva de respeto y atención, sobre todo hacia los compañeros, pero también hacia el profesor.

En aquellos trabajos que deban ser realizados en grupos se observará y se tendrá en cuenta el grado de participación individual de cada uno de los alumnos, sus aportaciones, actitud y colaboración con sus compañeros a través de la evaluación entre iguales que realizan cada uno de los miembros del grupo y las observaciones del profesor cuando se trabaje en el aula.

De cara a aquellos alumnos que puedan suspender a lo largo de alguno de los trimestres se realizará una prueba escrita al final de cada evaluación, esta prueba escrita supondrá la recuperación de los contenidos de dicha evaluación.

Tabla nº 4. Criterios e instrumentos de evaluación

Criterios de evaluación y calificación para el primer y tercer trimestre	
Criterio/instrumento de calificación	Ponderación en la calificación
Examen/Prueba escrita	50%
Actividades y trabajo del alumnado/Cuaderno o dossier personal	40%
Comportamiento y actitud	10%

2.7. Medidas de atención a la diversidad

Es una realidad que las aulas de ESO de nuestro país están compuestas por un alumnado realmente heterogéneo en el que cada alumno tiene unas características particulares que provocan que su aprendizaje deba ser enfocado de una manera individual y única.

Con el objetivo de una educación de calidad hemos de buscar la integración de todos los alumnos en el grupo de clase, evitando la exclusión de cualquiera de ellos y facilitando ampliamente un aprendizaje mucho más cooperativo que pueda resultar satisfactorio.

En la tercera sección del artículo 23 de la Orden EDU/362/2015 del 4 de mayo se define así lo relativo a la diversidad:

La atención a la diversidad tiene por finalidad garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje a todo el alumnado en contextos educativos ordinarios, dentro de un entorno inclusivo, a través de actuaciones y medidas educativas. (págs. 32067-32068)

Es necesario proponer unas medidas de atención a la diversidad por la inmensa variedad de contextos socioeconómicos, personales, culturales o de identidad de género/sexual. Si no se llevan a cabo estas medidas se puede perder la atención de parte del alumnado o incluso su asistencia a clase.

Esto lo comenta de manera acertada Liceras (2000):

Los profesores se encuentran en el aula con un conjunto de alumnos que provienen de distintos medios socio-culturales, con características personales diferenciadas, con distintas actitudes y motivaciones hacia la escuela y hacia el estudio, con diferentes formas de enfrentarse a las tareas de aprendizaje, etc., pues bien, con todos ellos han de trabajar, y para todos ellos hay que adecuar intervenciones educativas. Con la atención a la diversidad se pretende prevenir, paliar o solventar las dificultades de aprendizaje que los alumnos pueden encontrarse. (p. 35)

Las medidas de atención a la diversidad no pueden, ni deben, ser individuales para cada una de las asignaturas, y mucho menos dentro de la ESO, pues el docente debe ponerse de acuerdo con el resto de los colegas del claustro que atiendan a ese grupo de alumnos en particular, así como con el departamento de orientación y, por supuesto, con las familias.

Existen dos tipologías de medidas de atención a la diversidad: las medidas ordinarias y las extraordinarias.

Las medidas ordinarias son aquellas que son útiles para prevenir e intervenir las dificultades que puedan aparecer en el proceso de aprendizaje, estas no deben alterar ni cambiar de manera significativa cualquiera de los elementos del currículo, dejando prácticamente todos intactos y solos proponiendo pequeñas medidas clave. Medidas de este tipo pueden ser: un acercamiento a las familias y un intercambio de información con regularidad (tanto con la familia como con el departamento de orientación), una buena distribución o redistribución de los alumnos y las clases, así como un buen uso de los espacios en el aula (cambios de sitio, estrategias de posición de las mesas, etc.). Dentro de estas medidas también se encuentran los planes tutoriales tanto para el grupo como para cada alumno de manera individual.

Por otra parte, las medidas extraordinarias son aquellas en las cuales se alteran y modifican elementos del currículo para adaptarse y cubrir las necesidades del alumnado. Estas medidas extraordinarias están pensadas para cubrir aquellas necesidades de los alumnos que produzcan unas dificultades o problemas respecto al aprendizaje que sean significativos respecto a sus compañeros.

Este tipo de medidas están diseñadas específicamente para unos tipos de alumnos y son los siguientes:

- **Alumnos con necesidades educativas especiales (ANEE):** para ellos y ellas el currículo se adapta y se toman medidas que cubran sus necesidades de manera particular. Algunos ejemplos son alumnos con discapacidad física, auditiva, psicomotriz o alumnos con TEA o DI. Para estos alumnos se modificarán tanto los contenidos, como los criterios de evaluación, como los objetivos del curso.

De esta manera, por ejemplo, los alumnos TEA y DI realizarán descansos frecuentes, se les repetirá el procedimiento de hacer la tarea de forma frecuente, se recurrirá al uso de audiovisuales y las TIC etc.

- **Alumnos con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH):** Las medidas propuestas para este tipo de alumnos buscarán no desviar su atención del desarrollo de la clase, de esta forma, por ejemplo, se hará un uso clave de los espacios de la clase, se les posicionará siempre en lugares más cercanos del docente o de los recursos audiovisuales, donde sea más fácil que no pierdan la atención, se les recomendará que anoten toda la tarea siempre en la agenda para que no se olviden de ella, se estructurará el desarrollo de las tareas para una mayor atención, etc.

Debe haber una adaptación metodológica para que el alumno se siga sintiendo parte del grupo y que no desconecte del resto de sus compañeros. Es también posible realizar una adaptación de contenidos y de criterios de evaluación, dependiendo evidentemente del caso en particular.

- **Alumnos con altas capacidades:** Estos alumnos necesitan de unas medidas particulares para sacar partido a su potencial, es por ello que, para este tipo de alumnado, se buscará la realización de actividades más complejas, que sean más desafiantes para ellos y que, en una medida razonable y ciertamente acompañada con el rendimiento de sus compañeros, amplíen sus contenidos a través de la investigación fuera del libro de texto, bien a través de internet o a través de lecturas de textos u obras. Por ejemplo, en el caso de la asignatura de Geografía e Historia se puede proponer trabajar con fuentes primarias en la medida de lo posible.

Estas medidas están destinadas y diseñadas para la buena integración del alumnado con necesidades especiales dentro del aula y del grupo, buscando que sea uno más y el clima que se viva en el aula sea óptimo para un proceso de aprendizaje enriquecedor para todos. Es por esto que a través de estas medidas se potenciará la cooperación y la colaboración del resto de alumnos para así ayudar a aquellos que tengan este tipo de necesidades.

2.8. Materiales y recursos de desarrollo curricular

Para un buen desarrollo del curso será necesario el uso de una serie de materiales didácticos que beneficien tanto al alumnado como al propio docente. Por un lado, facilitarán la comprensión de los contenidos y el proceso de aprendizaje en general al alumnado, y por otra parte servirán de guía y de apoyo para que el docente sea capaz de trabajar los contenidos de la mejor manera posible.

Podemos hacer una distinción entre materiales y recursos, refiriendo a los materiales como aquellos elementos que el docente utiliza como guía y apoyo durante el curso y a los recursos como a aquellos productos que se utilizan durante el recorrido del curso.

Los materiales utilizados a lo largo del curso son aquellos elementos clásicos dentro de un aula: encerado, ordenadores, tabletas, bolígrafos, cuadernos, cartulinas, presentaciones audiovisuales, murales, etc.

Los recursos, por otra parte, son realmente variados, desde el propio libro de texto de Geografía e Historia de 2º de ESO, el cual es una guía clave tanto para los alumnos como para el propio docente, hasta películas, documentales, juegos y otra serie de productos de diversa índole como fotografías, fuentes primarias y secundarias, obras literarias, prensa, etc.

Dentro de la programación propuesta en este trabajo se propone el uso de nuevas tecnologías como elemento clave dentro del aula, en particular se trabaja con actividades que utilizan estrategias de gamificación con videojuegos a lo largo de las actividades de las diferentes unidades didácticas. El uso de videojuegos dentro de las aulas viene siendo anunciado desde los primeros años del siglo XXI, con trabajos como el de Marín, V., & García, M. (2005), en el que ya se atisbaba al videojuego, entonces mucho más limitado que en este año 2021, como una posibilidad real que podría aportar mucho al proceso de aprendizaje del alumno, más aún con las generaciones de nativos digitales que inundan las aulas de ESO y bachillerato a día de hoy. En particular dentro de la enseñanza de la Geografía, la Historia y la Historia del Arte es realmente útil contar con esta amplia gama de productos que tan bien conocen nuestros alumnos y que, además, llegan mucho más lejos que otros medios como el cine.

En torno a la utilización de videojuegos en el aula, esta programación inspira sus actividades y los objetivos de estas en los trabajos de Jiménez Alcázar, J. y Mugueta, I. (2016 y 2020) los cuales exponen tanto una casuística de los diferentes tipos de juegos y cómo pueden ser utilizados en estrategias de gamificación para el aula como una serie de guías prácticas para el profesor de secundaria que quiera incentivar el interés de la historia de sus alumnos a través del videojuego.

Además de los mencionados, se utilizarán otros recursos a través del desarrollo del curso, como fragmentos de películas, documentales, vídeos, fotografías, obras literarias y fuentes históricas de carácter primario y secundario, abarcando así un gran abanico de elementos desde lo más actual, como es el caso de los videojuegos, hasta fuentes primarias con cientos de años de historia, que pueda enriquecer enormemente el desarrollo de las clases.

Recursos de desarrollo curricular:

- Vídeos didácticos:
 - Series [*Pero eso es otra Historia*](#)
(<https://www.youtube.com/c/PeroesoesotraHistoria>):
 - Historia Medieval de Irlanda, Inglaterra, Escocia y Gales
 - Historia de Oriente Medio y Próximo en la Edad Media
 - Historia del Sacro Imperio Romano Germánico en la Edad Media
 - Historia del Imperio Bizantino
 - Historia de la Francia Medieval
 - Historia de Escandinavia en la Edad Media
 - Historia del Lejano Oriente en la Edad Media
 - Historia de las culturas precolombinas
 - Historia del África Subsahariana en la Edad Media
 - Historia de la Península Ibérica durante la Edad Media
 - Documentales:
 - La Historia de Venecia: el ascenso de la República (Epic History TV, 2019)
 - Imperio Carolingio (Historia Documental, 2019)
- Películas:
 - Kingdom Of Heaven (Ridley Scott, 2005)

- Outlaw King (David Mackenzie, 2018)
- The King (David Michôd, 2019)
- A Knight's Tale (Brian Helgeland, 2001)
- El nombre de la rosa (Jean-Jacques Annaud, 1986)
- Joan Of Arc (Luc Besson, 1999)
- Alatriste (Agustín Díaz, 2006)
- Series:
 - Isabel (Jordi Frades, 2012)
 - Carlos, rey emperador (Oriol Ferrer, Salvador García Ruiz, Jorge Torregrossa y Joan Noguera, 2015)
 - Vikings (Michael Hirst, 2013-2020)
- Manuales y libros de texto:
 - El propio libro de texto aportado por el centro.
 - *Breve Historia de Europa* (Lebrun y Carpentier, 2014)
 - *Breve Historia del Islam* (Bendriss, 2013)
 - *The Mongols* (Morgan, 1990)
 - *Historia General de Al-Andalus* (González, 2016)
- Videojuegos:
 - *Kingdom Come Deliverance* (Warhorse, 2018)
 - *Total War: Attila* (Creative Assembly, 2015)
 - *Crusader Kings III* (Paradox Interactive, 2020)
 - *Age Of Empires II: Definitive Edition* (Xbox Game Studios, 2019)
 - *Age Of Empires III: Definitive Edition* (Xbox Game Studios, 2020)
 - *Europa Universalis IV* (Paradox Interactive, 2013)
- Fuentes primarias y otras obras:
 - *Decamerón* (Boccaccio)
 - *Cantar de Mío Cid*
 - *Cartas de Relación entre Hernán Cortés y Carlos V*
 - *Diarios del Almirante Cristóbal Colón*
 - *El Libro de las Maravillas* (Marco Polo)
 - *Brevísima relación de la destrucción de las Indias* (Bartolomé de las Casas)

2.9. Programa de actividades extraescolares y complementarias

Las actividades extraescolares y complementarias deben suponer una ayuda al proceso de aprendizaje del alumnado, reforzando y consolidando conocimientos. Las actividades extraescolares no son de carácter obligatorio, no son evaluables y además no están ubicadas dentro del horario lectivo. Por otra parte, las actividades complementarias pueden ser obligatorias, sí que son evaluables y sí que están ubicadas dentro del horario lectivo.

Dentro de la planificación hay varias actividades complementarias programadas en un mismo viaje a Madrid, en primer lugar, tenemos la visita al Museo Nacional del Prado, pues ayudará a los alumnos a comprender de una mejor manera los contenidos referentes a la Edad Moderna, y en particular a la Edad Moderna dentro del paradigma español, que tanto peso tiene dentro del currículo oficial. En segundo lugar, tenemos la visita al Madrid de los Austrias, que encajará de manera perfecta con la visita al Museo Nacional del Prado para configurar de una mejor manera ese aprendizaje sobre la Edad Moderna. En tercer lugar, también se realizará una visita al famoso Barrio de las Letras de Madrid, ya que justamente queda de camino entre el Museo Nacional del Prado y el Madrid de los Austrias, y encaja de manera perfecta con la época que los alumnos han trabajado tanto en esta asignatura como en Lengua y Literatura.

La visita al Museo Nacional del Prado se puede organizar por un precio por alumno muy reducido, ya que el propio museo hace oferta a grupos escolares para visitas de estas características. En cuanto al transporte se utilizará autobús, el cual encarecerá el viaje para los alumnos, pero la visita se mantendrá en un precio accesible para todos.

En cuanto a actividades extraescolares se buscará la programación de un club de humanidades junto a los departamentos de clásicas, lengua y literatura, plástica y música. En ese club de humanidades se propondrán actividades gratuitas fuera del horario escolar para los alumnos, como debates, conferencias, lecturas, proyecciones de películas.

2.10. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro

Dentro de este apartado se presenta una rúbrica que valorará los aciertos y los fallos de la programación didáctica para una posible futura mejora en cursos posteriores

La rúbrica se realiza en relación con estos indicadores:

1. Resultados de la evaluación de los alumnos en cada una de las materias.
2. Adecuación de los materiales y recursos utilizados, tanto en extensión, como en desarrollo, como en la distribución de espacios y tiempos. Adecuación de los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
3. Valoración de la contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima general del aula y del centro.

Tabla nº 5. Rúbrica de evaluación de la programación anual

Indicador de evaluación	Niveles de logro				Observaciones
	4	3	2	1	
1. Los resultados de las evaluaciones se adecúan a los objetivos de desempeño esperados para los alumnos					
2. Los instrumentos de evaluación utilizados son los adecuados para valorar correctamente el trabajo de los alumnos					
3. Los criterios e instrumentos de evaluación se han concretado de una manera clara y concisa a los alumnos					
4. El resultado de las actividades programadas ha sido satisfactorio para el docente					
5. La programación y la secuenciación de contenidos establecida ha sido apropiada y ha traído consigo buenos resultados					

6. La programación y secuenciación de las actividades ha sido apropiada.					
7. Los materiales y recursos pedagógicos y didácticos han sido adecuados y han resultado útiles					
8. Los materiales y los recursos que se han utilizado han sido accesibles para una inmensa mayoría del alumnado					
9. El trabajo con los materiales y recursos ha sido beneficioso para los alumnos					
10. Las actividades planteadas están adaptadas a la edad y las características del alumnado y aumentan su interés por la asignatura					
11. Los agrupamientos requeridos para diferentes actividades han sido variados y esto ha beneficiado un mejor clima de aula, así como la cooperatividad.					
12. Se ha podido ofrecer respuesta a los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado					
13. La metodología puesta en práctica ha sido apropiada y ha motivado el interés y el estudio de la materia por parte de los alumnos					
14. Los métodos didácticos puestos en práctica han contribuido a una mayor integración, igualdad y cooperación entre el grupo de clase.					

PARTE II: UNIDAD DIDÁCTICA MODELO

En esta segunda parte del trabajo dedicaremos el tiempo a desarrollar de manera pormenorizada una de las unidades didácticas de la programación anual de 2º de ESO descrita en la primera parte del trabajo.

La unidad didáctica elegida para esta segunda parte es la unidad 9: “La Era de los Descubrimientos”. Una unidad que sirve de puente entre la Edad Media y la Edad Moderna dentro de la programación y que comprende parte de los siglos XV y XVI, siguiendo la estela de grandes navegantes, exploradores y conquistadores de la época en sus diferentes odiseas a lo largo y ancho del mundo.

1.1 Justificación y presentación de la unidad

La unidad 9: “La Era de los Descubrimientos” se desarrolla durante el segundo trimestre del curso, y funciona como una unidad puente dentro de la programación, ya que se deja atrás la Historia Medieval de las unidades anteriores, para comenzar la Edad Moderna en las siguientes. Los contenidos que se desarrollan dentro de esta unidad no han sido trabajados por los alumnos ni en el curso anterior de ESO y en Educación Primaria han podido llegar a comprender aspectos muy generales de este periodo histórico. Sin embargo, son contenidos ampliamente conocidos y que muchos de los alumnos sabrán reconocer la figura de Cristóbal Colón en su llegada al continente americano.

Esta unidad es absolutamente fundamental para el posterior desarrollo del curso, ya que cambia el paradigma de la historia de Europa para siempre. Sin embargo, la unidad está ideada de tal manera que suponga un pequeño receso para los alumnos, que vienen de unidades de una gran complejidad en el mundo medieval, y que pronto se enfrentarán a unidades igual de complejas dentro de la modernidad.

Esta “era de los descubrimientos” debe ser trabajada de una manera cauta, pues estamos hablando del comienzo de la colonización y de la conquista del continente americano, así como del continente africano y asiático, un proceso en el cual los castellanos y los portugueses tendrán una clarísima relevancia. Dentro de la unidad no se trabajarán los aspectos relacionados con las culturas americanas ni aquellos relacionados con la organización de la corona española sobre los territorios en ultramar, quedando estos contenidos reflejados en la siguiente unidad por su importancia.

El estudio de esta unidad didáctica sirve para que los alumnos conozcan el proceso de expansión que los europeos han llevado a cabo desde finales de la Edad Media hasta el siglo XIX, así como que conozcan en profundidad fenómenos tan controvertidos como la llegada de los españoles a América, pues esto les ayudará a fundamentar de una manera mucho más formada sus opiniones en el futuro, alejándose de postulados extremistas de soluciones sencillas.

1.2. Desarrollo de elementos curriculares y actividades

Tabla nº 6. Unidad 9: La Era de los Descubrimientos

Contenidos	Criterios	Estándares de Aprendizaje	Actividades	Competencias
Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. Conquista y colonización de América. (B.2)	<i>Conocer el proceso histórico que lleva a la salida de portugueses y castellanos hacia el Océano Atlántico</i>	4.1. Explica las distintas causas que condujeron al descubrimiento de América para los europeos, a su conquista y a su colonización. (B.2)	Actividad 1: “Conocimientos previos”	CSC CCL CPAA
			Actividad 2: “Trabajo con fuentes primarias: Marco Polo y Cristóbal Colón”	
	<i>Diferenciar a los diferentes protagonistas de las empresas portuguesa y castellana</i>	3.1. Conoce los principales hechos de la expansión de Aragón y de Castilla por el mundo. (B.2)	Actividad 3: “Todos a bordo”	CD CPAA

<i>La navegación en los siglos XV y XVI: avances tecnológicos y contacto con otras culturas</i>	<i>Entender las diferencias entre las diferentes culturas que entran en contacto durante esta época</i>	<i>Explica los avances tecnológicos referentes a la navegación y cómo se plasmaron en las empresas portuguesa y castellana</i>	Actividad 4: “Actividad con videojuegos: <i>Age Of Empires III</i> y la era de los descubrimientos”	CCL CD CPAA CSC
---	---	--	--	--------------------------

Secuenciación y desarrollo de actividades

Tabla nº 7. Sesiones de la unidad didáctica

Sesión 1:

Actividad 1: Conocimientos previos

Para comenzar la unidad se realizará una primera sesión introductoria en la cual el profesor interpelará a los alumnos algunas preguntas sobre la unidad durante los primeros 20 minutos. Algunos ejemplos de pregunta para esta primera sesión son los siguientes:

- ¿En qué año entendemos que comenzó la Edad Media? ¿Y cuándo terminó?
- ¿Conocéis algún explorador famoso de la Edad Media?
- ¿En qué año llegó Cristóbal Colón a América? ¿Conocéis algo más sobre los viajes de Colón?
- ¿Qué reinos europeos creéis que fueron los patrocinadores de los mayores navegantes de esta época? ¿Os imagináis por qué?
- ¿Conocéis algún hecho sobre la conquista española de América?

Tras algunas de estas preguntas y un breve comentario sobre cada una de ellas comenzará la explicación de la unidad a modo de clase magistral, explorando los contenidos de esta a través del libro de texto durante otros 20 minutos.

Actividad 2: “Trabajo con fuentes primarias: Marco Polo y Cristóbal Colón”

Los 10 últimos minutos de clase comenzaremos con una actividad que continuará durante la segunda sesión, la cual consistirá en trabajar los hechos explicados a partir de diferentes textos de la misma pluma de los protagonistas de la unidad. En esta primera sesión se trabajará muy brevemente con algún extracto de *El Libro de las Maravillas* de Marco Polo, como iniciación a la unidad que busque motivar al alumnado para indagar en el tema. Tras la lectura de los textos se propondrá un pequeño cuestionario a realizar a modo de tarea para reforzar lo trabajado en la sesión, dicho cuestionario formará parte del cuaderno/dossier del alumno.

Capítulos de *El Libro de las Maravillas* de Marco Polo para esta actividad:

- 158. De la ciudad de Çaiton (Cantón)
- 160. En donde se trata de la isla de Cipango (Japón)

Cuestionario para esta sesión:

- ¿Qué partes del mundo conocían los europeos hasta el final del siglo XV?
- Nombra algunos exploradores del periodo medieval. Puedes buscar información a través del medio que prefieras (Internet, libros de texto, libros de historia, enciclopedias, etc.)
- ¿Qué crees que llamaba más la atención de los exploradores europeos al llegar a un nuevo lugar? Elabora tu respuesta en, al menos, cinco líneas.

Sesión 2:

Actividad 2: “Trabajo con fuentes primarias: Marco Polo y Cristóbal Colón”

Durante los 20 primeros minutos de esta sesión se continuará con la segunda actividad, la cual comenzó en la primera de las sesiones. En esta sesión se trabajará con los textos de Cristóbal Colón, pues sus viajes serán los contenidos a tratar durante los 20 minutos siguientes a modo de lección magistral. Los últimos 10 minutos de la sesión estarán destinados al comienzo de la realización de una tarea bien con *Google Maps* o bien con la herramienta *Chronas*. Con estas herramientas los alumnos deberán identificar una serie de coordenadas y plasmar el resultado en su cuaderno/dossier. Si la tarea no se ha completado de cara al final de la sesión esta deberá ser terminada en casa.

Textos extraídos de los *Diarios de Colón*:

- Cuando partió el almirante del puerto de Palos para su descubrimiento:
 - Y partí del dicho puerto muy abastecido de muy muchos mantenimientos y de mucha gente de la mar, a tres días del mes de agosto del dicho año en un viernes, antes de la salida del sol con media ora, y llevé el camino de las islas de Canaria de vuestras altezas, que son en la dicha mar Occéana, para de allí tomar mi derrota y navegar tanto que yo llegase a las Indias, y dar la embaxada de vuestras altezas a aquellos príncipes y cumplir lo que así me avían mandado. (p.368)
 -
- Jueves 11 de octubre.
 - —Navegó al Güesudueste. Tuvieron mucha mar y más que en todo el viaje avían tenido. Vieron pardelas y un junco verde junto a la nao. Vieron los de la caravela Pinta una caña y un palo, y tomaron otro palillo labrado a lo que parecía con hierro, y un pedaço de caña y otra yerva que nace en tierra, y una tablilla. Los de la caravela Niña también vieron otras señales de tierra y un palillo cargado de escaramojos. Con estas señales respiraron y alegráronse todos. Anduvieron en este día hasta puesto el sol veintisiete leguas. (p.396)
 - A las dos horas después de medianoche pareció la tierra, de la cual estarían dos leguas. Amainaron todas las velas y quedaron con el treo, que es la vela grande, sin bonetas, y pusieronse a la corda, temporizando hasta el día viernes, que llegaron a una isleta de los Lucayos, que se llamava en lengua de indios Guanahaní. Luego

vieron gente desnuda y el almirante salió a tierra en la barca armada, y Martín Alonso Pinzón y Vicente Anes, su hermano, que era capitán de la Niña. Sacó el almirante la vandera real y los capitanes con dos vanderas de la Cruz Verde, que llevaba el almirante en todos los navíos por seña, con una F y una Y, encima de cada letra su corona, una de un cabo de la cruz y otra de otro. Puestos en tierra vieron árboles muy verdes y aguas muchas y frutas de diversas maneras. El almirante llamó a los dos capitanes y a los demás que saltaron en tierra, y a Rodrigo de Escobedo, escrivano de toda el armada, y a Rodrigo Sánchez de Segovia, y dixo que le diesen por fe y testimonio cómo él por ante todos tomava, como de hecho tomó, posesión de la dicha isla por el rey y por la reina sus señores. (pp. 397 y 398)

Coordenadas por identificar:

- 37°12'38.3"N 6°55'43.5"W
- 24°00'30.1"N 74°31'44.1"W
- 23°07'05.6"N 82°24'33.1"W
- 18°27'22.3"N 69°54'50.2"W

Sesión 3:

Actividad 3: “Todos a bordo”

La actividad número 2 acercaba los textos de Marco Polo y de Cristóbal Colón a los alumnos a través de textos seleccionados por el propio docente, sin embargo, en esta tercera actividad serán los propios alumnos quienes deberán buscar información acerca de diferentes personajes, lugares, rutas, e instrumentos de navegación propios de la época.

Para la realización de esta actividad se utilizará la plataforma *Chronas* (Chronas.org), la cual permite vislumbrar la historia a través de un eje cronológico móvil vinculado a un mapamundi. Dentro de ese eje temporal están marcados innumerables hechos históricos, así como personajes, obras artísticas e inventos. Cada uno de estos marcadores está ligado a una información básica extraída de Wikipedia y a una serie de artículos y publicaciones científicas que indagan aún más en el elemento en cuestión, y por lo tanto es una verdadera maravilla para los alumnos de 2º de ESO, ya que les permite jugar con el buscador de la plataforma e ir de un artículo a otro con suma facilidad, descubriendo por sí mismos la época, sus personajes y sus hallazgos. Durante la realización de la actividad el docente debe tener un rol activo en las búsquedas de los alumnos, ayudándoles en lo necesario y aclarando las dudas pertinentes.

La actividad de clase consiste en la realización de un cuestionario individual el cual luego será evaluado dentro del dossier o cuaderno de clase. El cuestionario en cuestión para esta sesión es el siguiente:

1. La caída de Constantinopla y sus repercusiones
2. Marco Polo: ¿cómo incide su vida, sus viajes y su obra en la era de los descubrimientos del siglo XV?
3. Cristóbal Colón y sus viajes
4. Define:
 - Astrolabio
 - Brújula
 - Cuadrante
 - Corredera
 - Ampolleta

- Portulano
- Cartografía

Esta actividad está planteada para ser realizada durante dos sesiones, y por lo tanto continuará durante la sesión número cuatro.

Sesión 4:

Actividad 3: “Todos a bordo”

Durante esta sesión se continuará con la actividad número 3 con otra serie de preguntas a las que dar respuesta a través de la plataforma *Chronas* (Chronas.org). La realización será la misma que en la sesión anterior, con los alumnos trabajando de manera individual en su cuestionario y en sus búsquedas y el docente como apoyo activo de este proceso de aprendizaje.

El cuestionario por realizar perteneciente a esta segunda sesión es el siguiente:

5. Enrique el Navegante y la empresa portuguesa
6. ¿Cuál fue la ruta de Bartolomé Díaz? ¿Por qué es importante para la navegación de su época?
7. ¿Qué supuso el Tratado de Tordesillas? ¿Cuándo fue firmado?
8. ¿Cuál era el propósito de Fernando de Magallanes y de Juan Sebastián Elcano? ¿Cómo fue su viaje?

Sesiones 5 y 6

Actividad 4: “Actividad con videojuegos: Age Of Empires III y la era de los descubrimientos” (Se trata de la actividad de Innovación Educativa elegida para su desarrollo en el apartado correspondiente de esta segunda parte)

1.3. Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación

Los instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación de esta unidad son los mismos que para el resto de la programación, manteniendo un criterio unitario que pueda ayudar a los alumnos a focalizar su atención tanto en las pruebas escritas como en las actividades que deben realizar en su dossier o cuaderno.

Sin embargo, y para no generar confusión alguna, en este punto se explicará de nuevo cómo sería el método de evaluación y cómo funcionarían los instrumentos y criterios de calificación:

- Los instrumentos que serán utilizados en la evaluación son las pruebas escritas o exámenes y el dossier o cuaderno personal del alumno.
- En lo que respecta al examen de los contenidos de esta unidad será realizado de manera conjunta con los contenidos de la siguiente unidad, la número 10 que lleva por título “Los pueblos de la América prehispánica: aztecas, mayas e incas. La conquista española de América”. El examen tendrá el mismo formato y características del resto de pruebas escritas de la programación, es decir, será una prueba con preguntas abiertas a desarrollar como eje central, pero también con partes de test, preguntas de respuesta corta, definiciones e identificación de mapas e imágenes.

De esta forma el peso que tendrá en la calificación final será el siguiente:

- El resultado del examen formará la media junto con el resto de los exámenes del trimestre, dando como resultado un 50 % en la calificación de la evaluación.
- El otro 50 % de la calificación del alumno será conformado por dos partes, de la misma forma que se reflejó en el apartado en cuestión de la primera parte del trabajo:
 - Un 40 % de la calificación estará destinado al cuaderno o dossier personal del alumno, en el cual deberán estar presentes todas las actividades que se hayan realizado a lo largo del trimestre.

- Un 10 % restante de la calificación está destinado a la actitud, el comportamiento y el respeto que el alumno tenga en clase hacia la materia, hacia sus compañeros y hacia el propio docente.

A continuación, se muestra un cuadro sobre la distribución de la nota en esta unidad y contribución a la nota final del trimestre:

Tabla nº 8. Criterios de evaluación y calificación de la unidad

Criterios de evaluación y calificación para la Unidad 9: La Era de los Descubrimientos	
Instrumento/Criterio de calificación	Ponderación en la calificación
Examen (junto con la unidad 10)	Será parte del 50% de la nota final del trimestre.
Cuaderno o dossier personal del alumno: actividades y ejercicios de clase	Será parte del 40% de la nota final del trimestre.
Actitud, comportamiento y respeto dentro del aula	Será parte del 10% de la nota final del trimestre.

1.4. Materiales y recursos

De la misma forma que en la primera parte del trabajo en la cual se referenciaron los materiales y los recursos a utilizar en el desarrollo de las clases de una manera resumida, en este apartado también aparecerán ambos, pero de una manera más desarrollada.

En cuanto a los materiales, se utilizará todo aquello que aparecía en el apartado pertinente de la primera parte, sin embargo, en esta unidad se utilizarán, quizás con un mayor énfasis, aquellos materiales informáticos, como ordenadores, tabletas u otros dispositivos con acceso a internet, pues varias de las actividades programadas así lo requieren.

En lo que respecta a los recursos, también serán los mismos señalados en el apartado de la parte I, apareciendo, por ejemplo, tanto los recursos audiovisuales como las fuentes primarias, de la misma forma que también aparecen videojuegos para trabajar la última de las actividades.

Recursos audiovisuales:

- Videojuego *Age Of Empires III*, desarrollado por Microsoft Games y por Ensemble Studios, seleccionado por la época que trata y sus mecánicas de juego.

Recursos web:

- Plataforma *Chronas* (Chronas.org), la cual sirve de guía, eje temporal y proveedora de bibliografía para las actividades propuestas en la unidad.

PÁGINAS WEB Y RECURSOS

1.5. Actividad de Innovación Educativa

La actividad de innovación educativa está dedicada a los descubrimientos, a la navegación y a los personajes que forman parte de aquello que se suele llamar “Era de los Descubrimientos”, así como al tratamiento que se da a los diferentes personajes en la cultura audiovisual, en el caso de esta unidad, en el mundo del videojuego.

La elección de trabajar con el videojuego como vehículo de aprendizaje tiene que ver con la popularidad que este medio tiene entre los jóvenes que llenan los centros educativos de secundaria y bachillerato, quedando muy por delante de otros medios audiovisuales tradicionales como el cine.

La actividad está planteada para tener una triple función de cara a los alumnos. En primer lugar, es una actividad planteada desde la gamificación, y como tal está diseñada para motivar a los alumnos en su aprendizaje de los contenidos desde el juego, así pues, cumple una función motivacional de cara a la asignatura y a los contenidos de esta. En segundo lugar, es capaz de ampliar los contenidos de la asignatura, ya que el videojuego elegido cuenta con textos instructivos sobre todo aquello referente a la época en la que está ambientado. Y, en tercer lugar, es una actividad que potencia el pensamiento crítico

de los alumnos, pues a lo largo de la actividad se trabajará con hechos y personajes históricos muy controvertidos, lo cual llevará a debate y reflexión, tanto sobre estos mismos hechos y personajes como sobre cómo el pasado se refleja en los medios audiovisuales que consumimos a diario.

En definitiva, la competencia más destacable que desarrolla esta actividad es la Competencia Social y Cívica, quizás rivalizando con la Competencia Digital, pues estamos hablando de una actividad puramente desarrollada vía informática. También las competencias de Comunicación Lingüística y Conciencia y Expresiones Culturales son tratadas a través de la misma.

En este mundo cambiante y tecnológico del siglo XXI, contar con productos como son los videojuegos de carácter narrativo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de un aula es un verdadero lujo. Estos videojuegos de carácter narrativo, como el que se utilizará en esta actividad de 2º de ESO, se convierten fácilmente en productos que generan una conexión entre jugador/alumno y la propia narrativa del juego, convirtiendo muchas de las acciones dentro del juego en aprendizaje (Barab, Dodge, et al., 2010). Más allá de esto, en la educación de estos jóvenes que son claramente nativos digitales, las nuevas tecnologías y por ende los videojuegos, han de ser de importancia capital para los docentes. Las libertades que concede el medio conceden también libertad a la hora de enseñar, de la misma forma que asegura que lo aprendido es aprendido a través de la experiencia (Barab, Gresalfi & Ingram-Goble, 2010), alejándose de manera clara de los clásicos procedimientos de memorización.

La actividad propuesta además busca potenciar el pensamiento crítico de los alumnos, y por ello esta actividad trae consigo una reflexión sobre lo que se va a jugar. Los videojuegos no son inocentes, de la misma forma que cualquier otro medio tiene también una ideología y una perspectiva histórica, nada es casual ni nada está diseñado sin unas ideas preconcebidas sobre según qué acontecimientos o personajes (Alcázar, 2018). De esta forma, el videojuego elegido (*Age Of Empires III*) refleja la época que trabajamos en esta unidad didáctica, los siglos XV y XVI, desde una perspectiva histórica evidente que castiga con severidad las actuaciones de españoles y portugueses mientras que premia las de británicos u holandeses en dicha época.

Los escenarios que los alumnos jugarán les acercarán conceptos como el de metrópoli, enclave comercial o factoría y trabajarán con personajes de la talla de Carlos

I, Juan de Austria, Kemal Reis, Bayezid II o Francis Drake, pero también, con apoyo del docente, se buscará su reflexión y su pensamiento crítico sobre lo que están jugando: ¿se acerca a la realidad o esto que jugamos está siendo parcial en su tratamiento de la historia?

A través de esta actividad el aprendizaje del alumno será interdisciplinar, activo y significativo, muy cercano a su realidad cotidiana. Se trabajarán algunos de los valores que aparecen en el currículo como la paz y la no violencia, la igualdad, la no discriminación y además se favorecerá el uso de las TIC.

Desarrollo de la Actividad

Estas dos últimas sesiones se desarrollarán o bien en el aula, en el caso de que los alumnos tengan en su poder un instrumento con el que poder acceder al videojuego, ya sea una tableta o un ordenador, o bien en la sala de ordenadores, donde previamente el docente se habrá ocupado de instalar apropiadamente el producto en cada uno de los terminales a utilizar.

La actividad comenzará con la explicación de los escenarios históricos (batallas históricas dentro del videojuego) que los alumnos van a trabajar con el videojuego. Estos son dos: el primero de ellos trata sobre la presencia otomana en el norte de África, y cómo el Imperio de Carlos I tuvo que lidiar con ello. El segundo de los escenarios tendrá que ver con Francis Drake y con el mundo de la piratería en el Caribe, así como la lucha del corsario británico con las guarniciones hispánicas. Ambos dos escenarios están cuidadosamente elegidos para buscar una posterior reflexión crítica sobre lo jugado y aprendido, y por ello se entregará a los alumnos un cuestionario el cual formará parte de su dossier/cuaderno personal, de la misma forma, también se valorará sus aportaciones al debate posterior.

Sesión 5:

En la quinta sesión los alumnos jugarán al escenario *Argel (1516)*, el cual, como hemos comentado, toma como protagonista al Imperio Otomano. Los alumnos deberán intentar enfrentar a las tropas hispánicas con el objetivo de mantener el Norte de África bajo el área de influencia otomana. Con el videojuego los alumnos podrán entrar en contacto directo con personajes de la época, como Kemal Reis, así como con avances tecnológicos, como el desarrollo de la cartografía, el astrolabio, la brújula o la utilización de la pólvora.

El objetivo de jugar con este escenario es trabajar los contenidos del comienzo de la unidad y reforzarlos, ya que el Imperio Otomano queda relegado dentro del currículo oficial a ser prácticamente una nota al pie, siendo sencillo que los alumnos no comprendan la importancia de la presencia otomana en el Mediterráneo y cómo ese hecho provoca, en gran medida, la salida hacia el Atlántico de los castellanos y los portugueses. En un segundo nivel, y ligando con lo que se trabajará en mayor medida en la sexta sesión, se buscará un pensamiento crítico por parte de los alumnos en el cuestionario sobre el papel del Imperio Hispánico en los medios, en este caso, en un videojuego.

El cuestionario para esta quinta sesión sería el siguiente:

- ¿Quiénes eran los otomanos? ¿Por qué es importante su expansión durante el siglo XV para la historia de Europa?
- ¿Por qué era importante para la monarquía hispánica controlar el Mediterráneo occidental y la costa del norte de África?
- ¿Cómo es la representación de los españoles de la época en el juego? ¿Crees que es ajustada?
- Nombra tres películas, series, novelas, cómics o videojuegos sobre esta misma época que conozcas.

Sesión 6:

En la sesión número seis los alumnos jugarán el escenario *Asalto en el Caribe (1586)* en el cual el protagonista indiscutible será el corsario británico sir Francis Drake, el cual tendrá como objetivo asaltar las posiciones hispánicas en las diferentes islas del Caribe. Los alumnos jugarán como el propio Drake y tendrán que acompañarle en sus batallas en tierra y mar. Este escenario trabajará con algunos de los conceptos que se han visto en la unidad, como los avances tecnológicos, las posiciones españolas en el Caribe o la organización colonial española en América, pero buscará ir más allá, ligando con los contenidos tanto con la siguiente unidad: “Los pueblos de la América prehispánica: aztecas, mayas e incas. La conquista española de América” a la hora de encontrar a nativos de las diferentes islas dentro del videojuego, como con la unidad número trece: “El Imperio de los Austrias: auge de la monarquía hispánica, Reforma y Contrarreforma”, a la hora de trabajar el enfrentamiento entre Inglaterra y el Imperio Español.

Esta sesión, de la misma forma que la quinta, buscará inspirar el pensamiento crítico de los alumnos y les permitirá debatir sobre lo jugado y aprendido. En ese sentido se continuará trabajando sobre el Imperio Español y su representación en los medios, de la misma forma, se trabajará también sobre el mundo de la piratería y la representación de esta.

El cuestionario para esta sexta sesión será el siguiente:

- ¿Quién fue sir Francis Drake?
- Nombra cinco islas que aparezcan en el juego y que tuvieron presencia española
- ¿Cómo es la representación de los piratas y corsarios en el juego? ¿Se ajusta a tu idea inicial de ellos?
- ¿Cómo son representados los españoles de la época dentro del juego? ¿Crees que es ajustada esta representación?
- Define:
 - Metrópoli
 - Corsario
 - Pirata
 - Virrey

LEGISLACIÓN Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Legislación

Consejería de Educación, Comunidad de Castilla y León. (2015). Orden EDU/362/2015 del 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

Consejería de Educación, Comunidad de Castilla y León (2016). Orden EDU/483/2016. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Boletín Oficial del Estado (2015). Real Decreto de Currículo Básico 1105/2014 de 26 de diciembre, establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, (BOE-A-2015-37).

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Boletín Oficial del Estado. (2015). Orden ECD/65/2015 del 21 de enero, describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, (BOE-A2015-738).

Ministerio de la Presidencia, Relaciones con las Cortes y Memoria Democrática, Boletín Oficial del Estado (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre. Llevada a cabo para la mejora de la calidad educativa, en BOE de 10 de diciembre de 2013.

Referencias bibliográficas

Alcázar, J. F. (2016). De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos. Compobell, S.L .

Alcázar, J. F. (2018). La Historia vista a través de los videojuegos. En M. I. María Pilar Suárez, Juego y Ocio en la Historia (págs. 143-170). Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.

Ballesta, J., Lozano, J., Cerezo, M. d., & Soriano, E. (2015). Internet, redes sociales y adolescencia: un estudio en centros de educación secundaria de la Región de Murcia. *Revista Fuentes*, 109-130.

Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2011). Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational Researcher*, 525-536.

Benavente, M., García-Echave, R., Díaz-Jullien, C., Muñoz-Crego, Á., Seoane, R., & Santos, Y. (2014). Aprendizaje por descubrimiento : puente entre bachillerato y universidad. Experiencias e innovación docente en el contexto actual de la docencia universitaria (págs. 525-528). Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.

Fischer, S., & Barabach, A. (2020). Gamification. A Novel Didactical Approach for 21st Century Learning. En E. Wuttke, J. Seifried, & H. Niegemann, *Vocational Education and Training in the Age of Digitization: Challenges and Opportunities* (págs. 89-106). Berlín; Toronto: Verlag Barbara Budrich.

Gutiérrez, A. G. (1997). El peso del pasado: posibilidades y límites de algunas propuestas innovadoras para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Secundaria Obligatoria. *Con-ciencia social: anuario de didáctica de la geografía, la historia y las ciencias sociales*, 13-50.

Hidalgo Vásquez, X. P. (2012). Videojuegos, un arte para la historia del arte. Granada: Universidad de Granada. Departamento de Historia del Arte.

Marín, V., & García, M. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*, 113-119.

Prieto, J. A., Gómez, C. J., & Miralles, P. (2013). El uso de fuentes primarias en el aula y el desarrollo del pensamiento histórico y social: Una experiencia en bachillerato. *Clío: History and History Teaching*.

Ruiz-Pinto, E., & Pérez, R. G. (2013). El sentimiento relacional de género en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. En E. C. María Cristina Cardona Moltó (Ed.), *Investigación e Innovación Educativa al Servicio de Instituciones y Comunidades Globales, Plurales y Diversas* (págs. 112-119). Alicante: Universidad de Alicante.

Satorres, P. F. (2020). Del juego cooperativo al aprendizaje cooperativo. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 64-70.

Soler, V. G. (2013). Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, 10-13.

Zepeda, M. E. (2019). El aprendizaje basado en proyectos. *3rd International Virtual Conference on Educational Research and Innovation* (págs. 320-323). México City: Instituto Politécnico Nacional.

Anexos

1. Textos:

Capítulos de *El Libro de las Maravillas* de Marco Polo para esta actividad:

- 158. De la ciudad de Çaiton (Cantón)

Pasando el río de Fugiu se andan cinco jornadas, encontrando por doquier ciudades, castillos y granjas muy florecientes y donde hay cantidad de productos. Se pasa por montes, valles y llanos e inmensos bosques poblados de árboles, de los cuales se saca el alcanfor. La comarca es abundante en caza, aves y pájaros. Sus habitantes viven del comercio y la industria, son vasallos del Gran Khan, y bajo la jurisdicción de Fugiu y a cinco jornadas hay una ciudad llamada Çaiton (Cantón), que es grande y noble.

Es el puerto en donde vienen a parar las naves de la India, descargando los tesoros de piedras finas y de gran valor y perlas muy gordas y del mejor oriente. Es el puerto de expansión de todo el Mangi, es decir, que todo lo que se produce a su alrededor acuda a él y hay un movimiento continuo de mercaderías y un mercado de piedras preciosas que es maravilloso. Y de este puerto van a toda la provincia de Mangi, y por un cargamento de pimienta que va a Alejandría o a otro lugar para ser exportado a tierra de cristianos hay cientos que vienen a Çaiton. Habéis de saber que éste es uno de los puertos de más importancia del mundo.

Y el Gran Khan recibe de esta ciudad un tributo enorme, porque cada nave que llega de la India paga sobre todas las mercaderías el 10 por 100, así de las piedras preciosas como de lo demás. Estas naves pagan como flete por mercadería y seda el 30 por 100, y por la pimienta el 44 por 100. Por la madera de áloe y por el sándalo y otras maderas aromáticas, el 40 por 100. De suerte que entre el flete y el tributo y la alcabala el mercader paga la mitad de la ganancia de lo que trae. Así que para el Gran Khan es esta ciudad un tesoro.

Son idólatras. La tierra es muy fecunda y tienen toda clase de frutas. En esta provincia hay una ciudad llamada Tiungiu, en donde hacen los platos de porcelana

grandes y pequeños y los más bellos que verse puedan. En ninguna parte se hacen iguales a éstos sino en esta ciudad, y de ahí se desparraman por el mundo entero, y no son muy caros, pues por un ducado veneciano tendréis tres fuentes tan bellas que no hallaríais nada mejor. En esta ciudad hablan un idioma propio.

Os hablé del reino de Fugiu, que es una de las partes de los nueve reinos. Y en verdad os digo que el Gran Khan saca pingües rentas, tantas como las del reino de Quinsay.

No hemos descrito todavía los nueve reinos de Mangi, sino tan sólo tres, que son Yangiu, Quinsay y Fugiu, y de éstos ya habéis oído bastante. De los otros seis también podríamos contar, pero como es muy largo el relato nos callaremos. Del Mangi, de Catai y de otras provincias, de gente, animales, pájaros, oro, plata y piedras preciosas y perlas y tantas otras cosas, ya habéis oído. Pero como en nuestro libro no reza aún todo lo que deseamos deciros, pues nos quedan todas las descripciones de las cosas de la India, que son dignas de conocerse y que posee maravillas de las cuales adolecen otras regiones, es bueno y saludable lo dejemos escrito en este libro, y maese Rustichello lo expondrá así como lo cuenta micer Marco Polo. Y os diré en verdad que micer Marco vivió tanto tiempo en la India, conoció tanto sus negocios, sus costumbres, que es el hombre que más sabe sobre este país.

Ya sé qué hay tanta maravilla que la gente que oirá su relato lo encontrará increíble; pero nosotros las pondremos una tras otra tal como las refería micer Marco. Y vamos a seguir en este libro.

- 160. En donde se trata de la isla de Cipango (Japón)

Cipango es una isla a Levante que está a 1.500 millas apartada de la tierra en alta mar. Es una isla muy grande. Los indígenas son blancos, de buenas maneras y hermosos. Son idólatras y libres y no están bajo la señoría de nadie. Tienen oro en abundancia, pero nadie lo explota, porque no hay mercader ni extranjero que haya llegado al interior de la isla. Os contaré de un maravilloso palacio que posee el señor de la isla. Existe un gran palacio todo cubierto de oro fino, tal como nosotros cubrimos nuestras casas e iglesias de plomo, y es de un valor incalculable. Los pisos de sus salones, que son numerosos, están

también cubiertos de una capa de oro fino del espesor de más de dos dedos. Todas las demás partes del palacio, salas, alféizares, todo está cuajado de oro. Es de una riqueza tan deslumbrante, que no sabría exactamente cómo explicaros el efecto asombroso que produce el verlo.

Tienen perlas en abundancia de un oriente rosa, preciosas, redondas y muy gruesas. Son de tanto valor como las blancas, o más. Tienen varias otras piedras preciosas. Es una isla muy rica, cuya riqueza es incalculable.

Y como le diera razón al Gran Khan de la gran riqueza de esta isla

-Cublai, que entonces reinaba-, quiso apoderarse de ella. Y envió a dos barones al mando de una flota con hombres a pie y a caballo. Uno de estos barones se llamaba Abatan y el otro Volsanicin. Ambos eran sabios y valientes. Navegaron de Çaiton a Quinsay, se hicieron a la vela y abordaron a estas islas; se apoderaron de llanos y granjas, pero ningún castillo ni ciudad había caído en sus manos todavía, cuando les sucedió el percance que les contaré.

Habéis de saber, ante todo, que los dos barones se envidiaban mutuamente y que ninguno de los dos hacía nada de común acuerdo con el otro.

Y un día sopló la tramontana de tal manera, que los de la armada, asustados, dijéronse que si no alzaban anclas se estrellarían todas las embarcaciones. Entonces se refugiaron en las naves y se hicieron a la mar, y habiendo navegado cuatro millas se encontraron otra isla de tamaño un poco menor, y los que en ella pudieron escapar se salvaron, pero los otros quedaron estrellados contra las rocas.

Sin embargo, se salvaron 30.000 hombres, y estos náufragos se daban por perdidos, pues veían morir a sus compañeros y desaparecer las naves que habían podido tomar el largo hacia su tierra.

Y así hicieron, en efecto; algunas de entre ellas, que pudieron escapar, navegaron sin tregua hasta llegar otra vez a su país. Dejemos, pues, a los que se fueron y volvamos a los que quedaron muertos de miedo en la isla.

Textos extraídos de los *Diarios de Colón*:

- Cuando partió el almirante del puerto de Palos para su descubrimiento:

Y partí del dicho puerto muy abastecido de muy muchos mantenimientos y de mucha gente de la mar, a tres días del mes de agosto del dicho año en un viernes, antes

de la salida del sol con media ora, y llevé el camino de las islas de Canaria de vuestras altezas, que son en la dicha mar Occéana, para de allí tomar mi derrota y navegar tanto que yo llegase a las Indias, y dar la embaxada de vuestras altezas a aquellos príncipes y cumplir lo que así me avían mandado. (p.368)

- Jueves 11 de octubre.

—Navegó al Güesudueste. Tuvieron mucha mar y más que en todo el viaje avían tenido. Vieron pardelas y un junco verde junto a la nao. Vieron los de la caravela Pinta una caña y un palo, y tomaron otro palillo labrado a lo que parecía con hierro, y un pedaço de caña y otra yerva que nace en tierra, y una tablilla. Los de la caravela Niña también vieron otras señales de tierra y un palillo cargado de escaramojos. Con estas señales respiraron y alegráronse todos. Anduvieron en este día hasta puesto el sol veintisiete leguas. (p.396)

A las dos horas después de medianoche pareció la tierra, de la cual estarían dos leguas. Amainaron todas las velas y quedaron con el treo, que es la vela grande, sin bonetas, y pusieron a la corda, temporizando hasta el día viernes, que llegaron a una isleta de los Lucayos, que se llamava en lengua de indios Guanahaní. Luego vieron gente desnuda y el almirante salió a tierra en la barca armada, y Martín Alonso Pinzón y Vicente Anes, su hermano, que era capitán de la Niña. Sacó el almirante la vanderá real y los capitanes con dos vanderas de la Cruz Verde, que llevaba el almirante en todos los navíos por seña, con una F y una Y, encima de cada letra su corona, una de un cabo de la cruz y otra de otro. Puestos en tierra vieron árboles muy verdes y aguas muchas y frutas de diversas maneras. El almirante llamó a los dos capitanes y a los demás que saltaron en tierra, y a Rodrigo de Escobedo, escrivano de toda el armada, y a Rodrigo Sánchez de Segovia, y dixo que le diesen por fe y testimonio cómo él por ante todos tomava, como de hecho tomó, posesión de la dicha isla por el rey y por la reina sus señores. (pp. 397 y 398)

Imágenes y capturas de pantalla

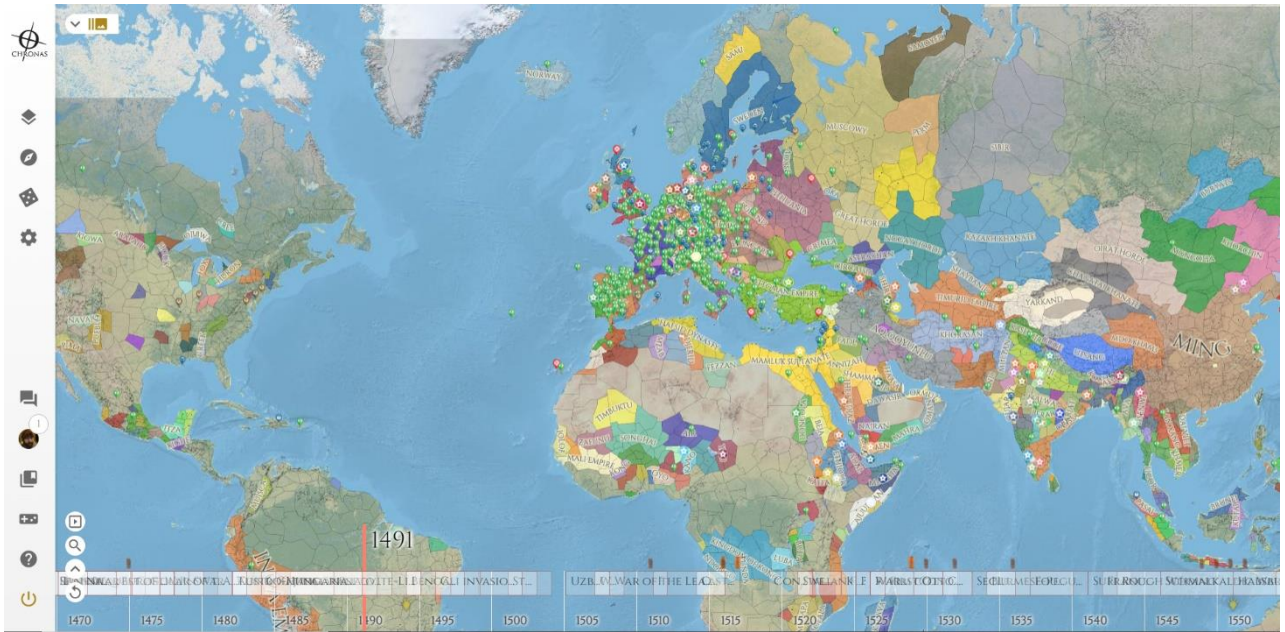


Figura 1. Captura de pantalla de la herramienta Chronos

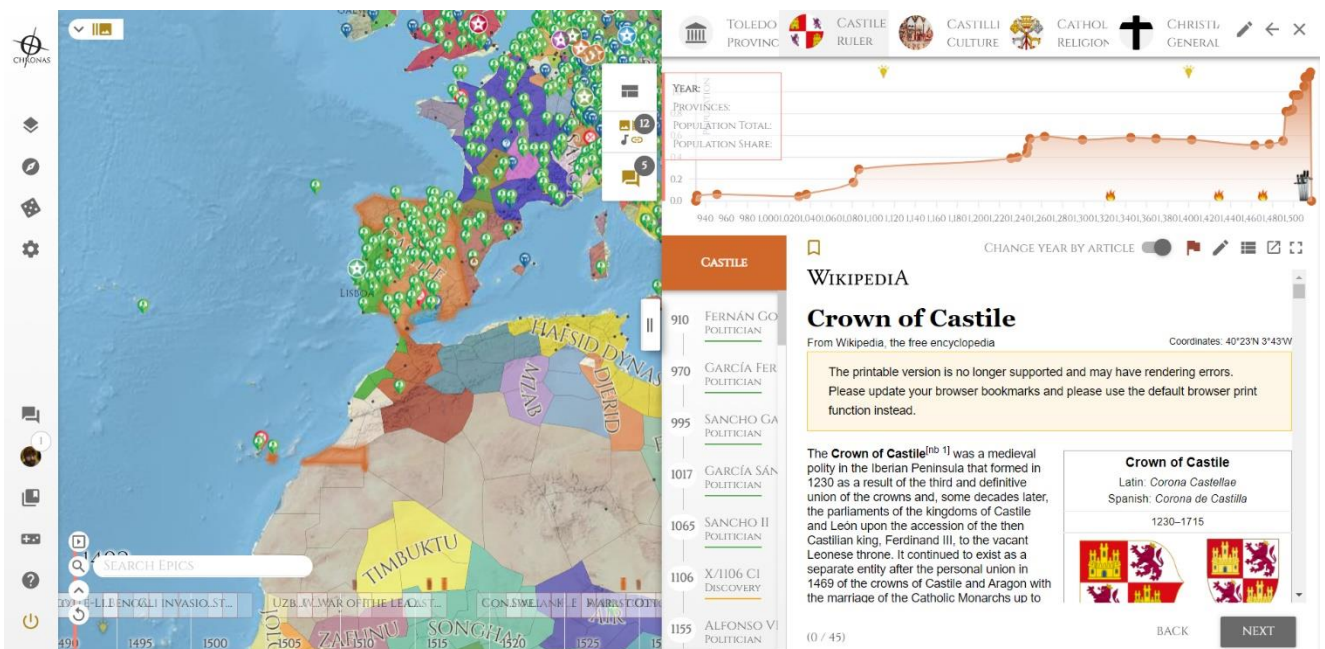


Figura 2. Captura de pantalla de la herramienta Chronos

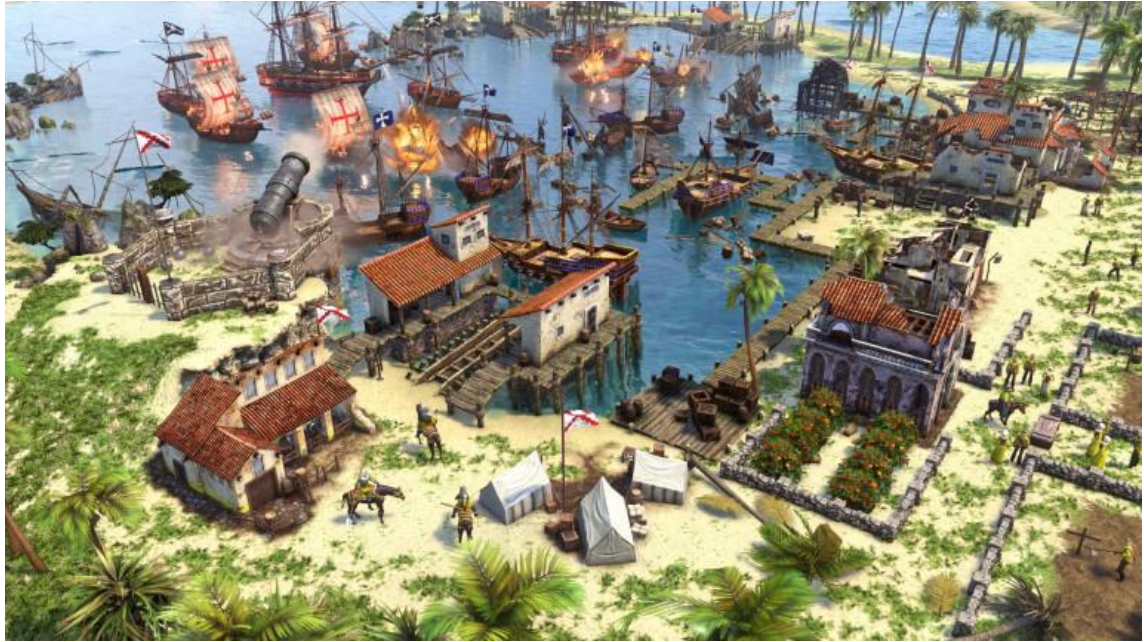


Figura 3. Imagen promocional de Age Of Empires III



Figura 4. Portada del escenario Argel (1516) de Age Of Empires III



Figura 5. Captura de pantalla del escenario Argel (1516) mostrando a los hermanos Reis en Age Of Empires III



Figura 6. Portada del escenario Asalto en el Caribe (1586) de Age Of Empires III



*Figura 7. Sir Francis Drake,
tal y como aparece en Age Of
Empires III*