

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Centro educativo: IES Simón Pérez

Estudio (nivel educativo): 2º Educación Secundaria Obligatoria

Docentes responsables: Penélope Pinedo Vaquer

Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)

El IES Simón Pérez es un centro público, situado en la zona residencial del Polígono Cruz de Piedra en Las Palmas de Gran Canaria. El barrio Cruz de Piedra está habitado por personas que accedieron a viviendas de carácter social. Una parte del alumnado viene de otras zonas de la ciudad, en su mayoría de Schamann, La Paterna, Miller Bajo y Las Rehoyas.

La actividad económica que predomina en el entorno familiar pertenece al sector servicios, siendo trabajadores-as con inestabilidad en el empleo, subempleo, con alto índice de paro y con recursos mínimos familiares. Resulta necesario, en un determinado número de familias, la atención de los Servicios Sociales. El núcleo familiar suele ser diverso y en ocasiones los padres y madres son muy jóvenes y sin estudios básicos. En muchos casos son los abuelos y abuelas de los niños los que se hacen cargo de ellos, en ausencia de los padres y/o madres. Los abuelos cubren las necesidades básicas, pero no las educativas, dándose como consecuencia la ausencia de normas y valores. En un mismo hogar pueden convivir gran número de familiares, careciéndose de espacios individuales que favorezcan el estudio del alumnado.

El alumnado proviene del propio distrito educativo, del CEIP Néstor de la Torre, CEIP Teobaldo Power y el CEIP Las Rehoyas. Dado el grado de conflictividad social en el barrio, que se traduce en la escasa implicación de las familias en la educación de los hijos/as, escasos hábitos y técnicas de estudio y alto nivel de absentismo escolar, surge un bajo nivel académico entre los estudiantes que acceden a la ESO. En cuanto a sus intereses, entre todo nuestro alumnado, hay un grupo que está interesado en graduarse en Educación Secundaria Obligatoria para continuar estudios de Bachillerato y luego cursar Estudios Universitarios o Ciclos Formativos de Grado Superior. Otro grupo importante de alumnado pretende graduarse para cursar Ciclos Formativos de Grado Medio. Mientras que otro grupo, sufre problemas de motivación y autoestima y no tiene aspiraciones de graduarse, sino sólo permanecer en el Centro en su etapa obligatoria de escolaridad, es decir, hasta cumplir 16 años.

En el IES Simón Pérez contamos con dos cursos de 2º de la ESO.

El grupo A está compuesto por 20 estudiantes, de los cuales 5 son repetidores. Un alumno tiene pendiente la materia de 1º de la ESO.

El grupo B, lo componen 10 discentes, de los cuales 5 son repetidores. 6 alumnos tienen pendiente la materia de 1º de la ESO. Dado el elevado porcentaje de alumnado repetidor (33%) se tendrá especial atención en su seguimiento, por ello, será necesario trabajar en todos los ámbitos, desarrollando medidas ordinarias y específicas para un adecuado desarrollo del currículo, así como estrategias que den respuesta a sus necesidades específicas.

Una vez realizadas las pruebas iniciales de nivel y la observación en el aula detectamos que nos encontramos con un alumnado que presenta las siguientes características: -Falta de organización en las respuestas, poco cuidado con los márgenes, la ortografía, caligrafía y la presentación de las actividades/esquemas.

-Falta de material, en algunos casos, no se han comprado un cuaderno nuevo, reutilizando el del curso pasado o bien de un hermano/a.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

- Problemas de atención y concentración en el aula.
- Tendencia al estudio de forma memorística, falta de comprensión lectora y dificultades en la expresión de los contenidos, desorden en las ideas.
- Presencia de un importante número de alumnos que arrastran materias pendientes (2ºA 30% y 2ºB el 100%)
- Presencia de un elevado número de alumnado repetidor (33%) escasamente motivado al principio de curso y a quien trataremos de ir recuperando.
- Mala organización del tiempo de estudio. Confunden la tarea con el estudio.
- Dificultades para comprender las cronologías o aplicarlas.
- Problemas con la empatía (ponerse en el lugar del sujeto histórico en el tiempo histórico abordado);
- Dificultades para comprender el espacio no visible (otras partes del mundo).
- Problemas en la aplicación de la terminología adecuada y en el desarrollo de sus respuestas.
- Tres alumnos con elevado absentismo escolar

Ambos grupos son bastante participativos e inquietos y muestran gran interés por los temas tratados en la materia. Aunque en general se aprecia un buen clima en el aula, es necesario reforzar las normas de convivencia como es el respeto a las intervenciones orales de los compañeros/as, respeto y cuidado del material de los compañeros/as, la recomendación del uso de la agenda, velar por el orden y la limpieza dentro del aula.

Por ello, nos proponemos establecer y definir una serie de tareas contextualizadas en función del grupo-clase que nos permitan desarrollar y promover la adquisición de competencias. Así, las características de esta programación didáctica son, además de la adecuación, la viabilidad, la flexibilidad y el carácter abierto que permita tanto las reformas de sus elementos como los ajustes necesarios, donde el papel del profesorado será el de orientar y dirigir el proceso de enseñanza – aprendizaje, involucrando y haciendo partícipe al alumnado en ese proceso, fomentando que el alumno/a encuentre un motivo para estudiar, para aprender, para superarse y alcanzar una meta.

El docente debe fomentar la empatía y a la vez practicarla, que cada alumno/a se reconozca capaz de aprender, de mejorar, haciendo uso, por ejemplo, de la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, o a través de la Competencia de aprender a aprender, y en concreto, aprender de los errores, para que cada alumno/a pueda reconocer no solo su propio talento sino el error como una oportunidad para mejorar, posibilitándole dentro de un ambiente de respeto y seguridad donde cada uno tiene su espacio, su lugar.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Justificación de la programación didáctica:

Marco legal

- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- DECRETO 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- DECRETO 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- ORDEN de 3 de septiembre de 2016, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Tal como aparece recogido en el currículo, en segundo de ESO se inician los contenidos de Historia. Para su estudio se ha optado por una secuenciación lineal no androcéntrica que parte de los orígenes de la humanidad, continua con la Edad Antigua y finaliza en la Edad Media. Estos contenidos se centran en la caracterización de las organizaciones sociales de cada época y en el análisis de los procesos de continuidad y cambio, lo que se acometerá a través de la búsqueda, selección y tratamiento de fuentes y herramientas propias de la disciplina. En este curso es vital que nuestro alumnado se introduzca en los fenómenos de multicausalidad y analice los procesos de simultaneidad y cambio la secuenciación orgánica lineal de los contenidos es la forma lógica de abordar la disciplina

En la normativa el enfoque competencial de CCSS de 2º ESO se encuentra desarrollado de la siguiente manera:

Cualquier metodología seleccionada por los docentes para favorecer el desarrollo competencial de los alumnos y alumnas debe ajustarse al nivel competencial inicial de estos. Además, es necesario secuenciar la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

La descripción, para que no haya dudas de su especificidad dentro de nuestra disciplina, dentro del currículo son las siguientes:

- Aprender a aprender, permite adquirir las destrezas necesarias para un aprendizaje permanente y en distintos contextos (formales y no formales), para ello es necesario que la persona active su motivación, lo que se consigue incentivando la curiosidad y la funcionalidad de los aprendizajes, y disponiendo de las herramientas necesarias para planificar, supervisar y evaluar su propio proceso. [...]Es el caso de la realización de resúmenes, informes, esquemas, mapas conceptuales, mapas mentales, etc. Finalmente, la elaboración de trabajos colaborativos en distintos formatos (exposiciones, conferencias, artículos, catálogos, debates, coloquios, periódicos escolares, carteles, trípticos, glosarios, blogs, wikis, guías, etc.) supone impulsar entre el alumnado la toma de decisiones que implican planificar, buscar, resolver dudas, contrastar opiniones, etc., lo que fomenta la actitud cooperativa [...]

EJE DE PROGRAMACIÓN 1: La elección del aprendizaje cooperativo como metodología y la realización de lienzos canvas, los ejes cronológicos, mapas y paneles como instrumentos queda desarrollada en el propio currículo en esta descripción competencial.

- La competencia en comunicación lingüística (CL) es básica para la adquisición, transmisión y uso de los aprendizajes inherentes a la materia de Geografía e

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Historia, por lo que se encuentra en todos los bloques del presente currículo. En efecto, debido a la importancia que tiene la información (gráfica, textual, audiovisual...) en nuestra materia, esta competencia se convierte en un instrumento fundamental para garantizar su aprendizaje mediante la construcción personal del conocimiento, lo que se consigue con el desarrollo de una serie de destrezas, habilidades y estrategias intelectuales como la comprensión lectora, la capacidad interpretativa y el análisis crítico. [...]

EJE DE PROGRAMACIÓN 2: La elección de las fuentes históricas, literarias, jurisprudenciales o históricas/historiográficas, se convierte en uno de los elementos angulares de esta programación.

- Para el adecuado desarrollo de la competencia para la conciencia y expresión cultural resulta necesario abordar:
 - El conocimiento, estudio y comprensión tanto de los distintos estilos y géneros artísticos como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, sus características y sus relaciones con la sociedad en la que se crean, así como las características de las obras de arte producidas, todo ello mediante el contacto con las obras de arte. Está relacionada, igualmente, con la creación de la identidad cultural como ciudadano de un país o miembro de un grupo. La competencia para la conciencia y expresión cultural requiere de conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones sobre la herencia cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etcétera) a escala local, nacional y europea y su lugar en el mundo. [...]

EJE DE PROGRAMACIÓN 3: Las obras de arte deben formar parte al mismo nivel que las fuentes literarias del corpus de trabajo de los alumnos.

- La comprensión de la complejidad social y de la realidad histórica, el conocimiento de los cambios en los colectivos humanos, de los logros sociales, técnicos, culturales, etc. y de sus problemas, es el objeto de estudio fundamental de Historia y de la Geografía y, por lo tanto, es fundamental para ella el desarrollo de las Competencias sociales y cívicas (CSC). La aproximación crítica a las acciones humanas del pasado exige que estas sean tamizadas desde la perspectiva de su tiempo y de los protagonistas colectivos e individuales, valorando las aportaciones intergeneracionales, con lo que se favorece el desarrollo de la empatía, Por otro lado, dicha comprensión posibilita la valoración y el ejercicio del dialogo constructivo como vía necesaria para la solución de los problemas, o el respeto hacia opiniones diferentes, en el marco de valores democráticos y de la cultura de la paz. El estudio de diversos modelos sociales y culturas, así como de la variabilidad en las mentalidades a lo largo del tiempo y en la actualidad, constituye el marco adecuado para desarrollar valores como la tolerancia, el respeto, la convicción de que la diferencia es una oportunidad para el aprendizaje, el enriquecimiento intercultural y la convivencia pacífica. Finalmente, la toma de conciencia de la identidad y de las diferentes realidades existentes en un mundo globalizado y diverso, junto con el análisis de fenómenos de amplio alcance como el origen de las desigualdades y de muchos de los conflictos, le permiten desarrollar una actitud crítica sobre determinados hechos y acontecimientos actuales. Pero para alcanzar esta competencia el alumnado debe movilizar los conocimientos y valores anteriormente mencionados, por ello es fundamental la realización de trabajos colaborativos, de debates, de mesas redondas... que se rijan por los principios democráticos. [...]

EJE DE PROGRAMACIÓN 4: Las Competencias sociales y cívicas son la base de la asignatura, el trabajo del alumnado debe ir dirigido a la adquisición de los valores democráticos citados y los instrumentos y metodologías a utilizar no pueden tratar como un asunto menor este hecho.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

En este curso 2022-2023 esta materia se impartirá siguiendo el programa AICLE.
Esta PD se estructura en nueve unidades didácticas o situaciones de aprendizaje:

A. Orientaciones metodológicas:

La siguiente programación se impartirá siguiendo la metodología AICLE

Primer trimestre:

UP1. (Welcome to History

UP2. Nice to meet you mankind!

UP3. Walk like an egyptian

Segundo trimestre

UP4. PARAKALÓ, greeks read aloud!

UP5. The Roman empire

UP6. Canary Islands a great natural set

Tercer trimestre

UP7. ¿Medieval? ¿Eso qué es? (The Middle Ages)

UP8. Una historia de...¿caballeros y caballeras? (Feudal system)

UD9. Moros y cristianos: cooking recipe

UD10. Wonder Woman (durante todo el curso)

A.1. Modelos metodológicos:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

La adquisición de los aprendizajes contemplados en la materia de Geografía e Historia requiere de un marco metodológico sustentado en la integración de distintos modelos de enseñanza y, en especial, de aquellos que convierten al alumnado en el protagonista principal de la construcción del conocimiento, en el organizador y planificador de su propio proceso de aprendizaje, en un entorno colaborativo e inclusivo, manifestando, por tanto, un claro enfoque competencial, que respete y atienda a los distintos estilos de aprendizaje.

La clase de Historia o de Geografía debe ser un escenario cambiante y dinámico en el que se materialice un modelo pedagógico promotor de la participación y de la reflexión personal y colectiva, alejándose de las prácticas basadas en la mera transmisión. El/la docente o los/las docentes que interactúen en caso de desarrollar docencia compartida, o cualquier otra estrategia colaborativa, adquieren, de esta forma, la función de facilitadores de los aprendizajes y han de actuar como diseñadores creativos de situaciones que lo favorezcan.

Se trata de una oportunidad pedagógica para que el pensamiento alcance niveles altos de desarrollo, aprendiendo a pensar y pensando para aprender, promoviendo una actitud investigadora y exploratoria ante el objeto de conocimiento que implique el desarrollo de la observación analítica o de la indagación crítica, el trabajo desde la pregunta, el empleo de rutinas de pensamiento que ayuden al alumnado a cuestionar las evidencias, a ir más allá de lo obvio, a valorar distintas perspectivas y visiones de una misma situación, a evaluar y evaluar el propio aprendizaje, en definitiva a manejar el pensamiento alternativo y aprovechar todas las oportunidades que inciten a la reflexión, con el objetivo último de que construyan su posición personal ante la realidad.

Por todo ello, se ha optado por los siguientes modelos de enseñanza: La enseñanza directa, con sus cinco fases (Preparación, Presentación, Práctica Estructurada, Práctica Guiada y Práctica Independiente), que estará presente en todas las UP. Este modelo se combinará con la Investigación guiada, la Investigación grupal, la Simulación o los Juegos de roles, en función de los aprendizajes que se pretenda generar a partir de los criterios de evaluación correspondientes.

Argumentos para la selección de las distintas metodologías:

En la programación hemos decidido hacer una apuesta fuerte por las siguientes metodologías:

Aprendizaje cooperativo Todas

Rutinas de pensamiento Todas

Gamificación UP 2,3,4,5,7,8,9

Aprendizaje servicio UP 6

Las tres primeras, debido a que son las que más vamos a proponer requieren una explicación desde las propias CCSS, basadas en un cuerpo del saber y no en el arbitrio personal.

Las razones para su elección son las siguientes:

1. Aprendizaje cooperativo

[...]Esta consiste en un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de instrucción estructurados para que los alumnos trabajen en conjunto en tareas académicas para alcanzar una meta en común, la cual les proporciona un beneficio tanto individual como grupal. Este enfoque está centrado en los estudiantes, utilizando las actividades, recursos y experiencias de aprendizaje, diseñados de tal forma por el docente que se requiere del trabajo en conjunto para alcanzar las metas. Para esto los estudiantes deben tener una permanente comunicación y retroalimentación del proceso educativo, ya que este es entendido como un constructo social producido por el

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

conflicto socio cognitivo, siendo este fundamental para provocar el cambio conceptual modificando el conocimiento de aprendizaje [...] El eje vertebrador del aprendizaje cooperativo es el trabajo en grupo, un grupo nutrido por miembros de diferentes características, pero que saben que el rendimiento del equipo está en estrecha relación con aquel trabajo realizado por cada uno de los componentes. Por lo tanto, es necesario un gran nivel de compromiso entre dichos 17 miembros con el objetivo de llegar a conseguir los objetivos propuestos [...]

El aprendizaje cooperativo potencia los resultados de los alumnos dentro de su heterogeneidad de forma específica en las CCSS y permite, debido a su flexibilidad, adaptarse a la propia esencia de la asignatura, nacida ya como polifacética y multidisciplinar. Es, por tanto, una herramienta poderosa a la hora de contribuir a la consecución de los objetivos de los ejes antes citados.

2. Rutinas de pensamiento

[...] muchos autores señalan que las rutinas de pensamiento son muy útiles para el aprendizaje, pues ayudan a tomar conciencia de lo que los alumnos pueden hacer por ellos mismos. Así pues, cuando se usan adecuadamente nos permiten la adquisición y el desarrollo de las competencias clave, de modo especial, aprender a aprender. Y sin duda tiene otros efectos en los alumnos como el aumento de la creatividad, en concreto en los aspectos cognoscitivos y didácticos (Vera Muñoz et al. 2013). Otra consideración importante, muy interesante para acabar con el modo tradicional de enseñar Historia, es que las rutinas de pensamiento permiten que la comprensión no sea cuestión de memorización, pues no es lo mismo repetir una serie de conceptos que llevarlos a un contexto que se puede explicar. Y también hay que poner de manifiesto que las rutinas de pensamiento facilitan el proceso de evaluación efectiva porque ayudan a visibilizar el pensamiento de los alumnos de una forma diferente, más allá de la memorización, trabajos y actividades. Por tanto, facilitan la evaluación global. Además, permiten llevar a cabo una evaluación que tenga en cuenta los saberes de los estudiantes, y que no se quede solamente ahí. Nos permite ir más allá y tener en consideración también sus intereses e inquietudes (Morales y Restrepo, 2015). [...]

A partir de este trabajo hemos realizado la siguiente matriz, que permitirá al/a la docente seleccionar la rutina o rutinas vinculadas a los criterios en virtud de los aprendizajes que se pretenda abordar utilizando estos patrones de pensamiento.

3. Gamificación

La Gamificación, también conocida como Ludificación, es otra de las nuevas metodologías educativas que podríamos definir de manera simplificada como el uso de estrategias y métodos propios del juego en entornos no lúdicos, como, por ejemplo, la empresa, educación o salud. Uno de sus máximos defensores Karl Kapp la define como el "uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas". Como vemos por estas definiciones, en la gamificación se reúnen una serie de ingredientes muy potentes para llevar al ámbito educativo y potenciar la motivación del alumnado. Ello ha favorecido una rápida difusión de esta metodología, la cual aumenta sus seguidores cada día, es objeto de nuevos cursos de formación docente y, por supuesto, los frutos no se han hecho esperar. [...] Las características positivas de la gamificación son las siguientes

- Gamificar no es sólo puntos o recompensas, tiene que ser divertido.
- Hay que explorar las inquietudes y motivaciones de tus alumnos a los que tienes que conocer muy bien.
- Permite obtener datos de tus alumnos, pero también sobre tu labor como docente.
- En la gamificación, el alumno es el protagonista.
- La explosión de motivación inicial tiene que ser alimentada con sorpresas.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

- La motivación se convierte en disciplina y trabajo.
- Los alumnos asumen los retos y tratan de superarlos.
- Los alumnos ven el error como algo bueno y superable.
- La relación entre profesor y alumno cambia

A.2. Agrupamientos:

Los agrupamientos se relacionan con cada UP y SA pero hemos intentado seguir el siguiente orden: Se comienza toda las unidades con una pequeña sesión grupal, con una lluvia de ideas, luego se pasa a trabajo individual utilizando el porfolio, se pasa a trabajo por parejas, luego pequeño grupo y se cierra con el resumen de la unidad en trabajo individual.

A.3. Espacios:

Se ha programado intentando respetar el uso del aula natural lo más posible; se usa en cada unidad de programación en ocasiones, y si es factible, un aula TIC. El resto de los espacios distintos a estos dos se incluyen en las unidades de programación correspondientes.

A.4. Recursos:

Al margen de los recursos que un aula TIC puede ofrecer, los recursos que son necesarios para cada UP se encuentran insertos dentro de la rotación teoría, taller práctico, taller virtual, localización temporal y espacial que se ha planteado con estructura de toda la PD. Los recursos son variados pero reúnen las siguientes características: Son de bajo coste, simples, transportables y reemplazables.

Bajo coste: desde el recurso 3, hasta los elementos de talleres como la escritura, el homenaje o el machinima son de coste inferior a los 5 € por alumno/a en materiales físicos.

Simple: A pesar de que se podría complejizar todos los materiales se encuentran en el entorno inmediato del alumno, y no requieren una localización compleja

Transportables, teniendo en mente la posibilidad de no disponer de un espacio físico permanente, que pudiera albergar recursos o productos como dioramas, se ha optado por recursos y productos finales que puedan ser digitalizados como presentación y no necesiten de espacios físicos de almacenamiento, o bien de que el alumnado fácilmente puede llevar al centro y retirar.

Sustituibles: cualquier material que se recomienda en los talleres, al mismo tiempo que cualquier recursos es fácilmente sustituible por otro de iguales condiciones, o repuesto en caso de pérdida.

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

Se contemplan diversas actividades complementarias a decidir con los profesores responsables de materias afines, tal como la visita a teatros, exposiciones, centros de estudio y trabajo u otros lugares de interés en la ciudad o parajes naturales cercanos.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

B. Atención a la diversidad:

En el presente curso, ningún estudiante se encuentra sujeto a adaptación curricular ni se requiere de ningún otro apoyo específico.

De forma general se ha contemplado la atención a la diversidad a través de los siguientes elementos generales:

1. Los recursos. Se ha intentado que los recursos de las actividades están escalonados en dificultad. Todas las UP cuentan con al menos tres actividades, en las que la última siempre es común y corresponde a los contenidos mínimos establecidos en la tabla inicial en su relación con los criterios de evaluación. Las actividades son teóricas, prácticas y de resumen, siguiendo un orden previsible a lo largo de todo el curso. Esto facilita que si se quiere ampliar o modificar una actividad concreta, no haya que modificar toda la estructura de la programación, o que en el caso de una ausencia prolongada la evaluación pueda ser sostenida con elementos de la estructura que redundan en ese aprendizaje.

2. Los espacios, al incluir un espacio dotado de elementos TIC, y siempre haber al menos una actividad muy basada en estas tecnologías se garantiza la posibilidad de que un alumno o grupo de alumnos pueda trabajar dentro de grupo a pesar de no estar físicamente en el mismo, permitiendo también en casos concretos el uso de materiales específicos adaptados

3. Los agrupamientos. En todas las UPs se va desde el trabajo individual al de pareja en colaborativo. En la mitad de las UP se trabaja de forma grupal, con productos finales grupales. El tratamiento de las parejas y de los grupos, a través de las cartas de roles, se basa en la adaptabilidad del alumnado a la actividad, no sólo en sus conocimientos. Esto se ha realizado así para garantizar la diversidad y la integración del alumnado.

Las metodologías utilizadas la favorecen: el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el aprendizaje entre iguales (cuando trabajan en pareja),...

C. Evaluación:

Los criterios de evaluación de la materia de Ciencias sociales serán el referente para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y comprobación conjunta del logro de los objetivos de la etapa y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave. Se tomará como referencia para la calificación las rúbricas de los criterios, así como los descriptores de las competencias establecidos por la CEU.

Para la evaluación del proceso de aprendizaje, el/la docente utilizará diferentes técnicas y herramientas según el instrumento de evaluación propuesto.

- Así para la heteroevaluación se utilizará fundamentalmente la técnica del análisis de documentos, producciones y artefactos (para lo que se sugiere el uso de herramientas como la lista de control o las rúbricas de productos).
- Para la coevaluación el alumnado realizará un análisis sobre los productos generados y sobre el proceso y el trabajo grupal. Para ello se usarán herramientas como rúbricas, listas de control, fichas de reflexión, etc.
- Y a través de la autoevaluación se pretende fomentar en el alumnado la conciencia, el interés y la responsabilidad sobre su propio aprendizaje.

Cada uno de los instrumentos de evaluación desarrollará una ficha de unidad de evaluación, así como una matriz de rúbricas.

En cuanto al proceso de enseñanza, el/la docente irá valorando los ajustes de tiempo, recursos y actividades, e integrará las modificaciones que sean necesarias para su mejora.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

El refuerzo de los criterios de la asignatura, salvo el 1, que se trabaja a lo largo de todo el curso se realizará en las SA 10 y 11, que articulan todos los criterios. LA SA 10 tiene un formato de proyecto general cuyo contenido se va incluyendo en el portfolio mientras que la SA 11 recoge todas las actividades finales de cada una de las SA. En la SA 11 se proponen distintos modelos de pruebas que pueden ser utilizados de forma conjunta a lo largo de distintos momentos del curso para que el docente que así lo estime pueda articular pruebas cerradas de recuperación. La propuesta que creemos más oportuna es que si el alumnado, en su portfolio, supera cada uno de los ejes cronológicos, actividad final de cada SA, hay contenido suficiente con su relación con estándares como para dar como superado cada criterio. Mantenemos los dos modelos debido a la variedad de escenarios que se pueden contemplar, como ausencias o enfermedades prolongadas, pero en ambos casos el alumnado dispondrá de múltiples posibilidades de recuperación utilizando varios instrumentos diferenciados.

Concreción de los objetivos al curso:

La materia de Ciencias sociales desarrolla en el alumnado unas capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de la etapa de Secundaria. Las principales aportaciones se centran en:

- Comprender la realidad social en la que se vive como sujetos activos (a, b, f, j, l).
- Aprender a afrontar los conflictos desde un paradigma dialógico y a ejercer los derechos y deberes ciudadanos desde una actitud solidaria y responsable (a, c, d).
- Construir su propio aprendizaje con madurez e iniciativa, para lo que es fundamental el manejo de las fuentes de información y su tratamiento, así como la comunicación de los resultados obtenidos, de las opiniones argumentadas, de las conclusiones extraídas (b, e, g, h).
- Usar de manera responsable las tecnologías de la información y la comunicación para la construcción de sus aprendizajes (e, k).
- Fomentar la cooperación, el respeto, la solidaridad entre personas y grupos y el espíritu emprendedor, y donde la participación es la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones. (a, b, d, g).
- Saber escuchar, respetar opiniones, aunar ideas y esfuerzo llevará a mejorar el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la participación, el sentido crítico y

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

la iniciativa personal (a, g, h).

Socializar el conocimiento con diferentes fines y en diversos contextos, evitando prejuicios sexistas (c, e, h, l)

UP Nº 1. WELCOME TO HISTORY

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a conocer las etapas en las que se divide la Historia y reconocer el papel y las limitaciones de las fuentes como herramientas para la investigación histórica a través de la redacción de un portfolio a desarrollar durante el curso. Se intentará que el alumnado sienta las bases que le permitan el salto del contenido específicamente geográfico del curso anterior a los contenidos exclusivamente históricos del presente estableciendo puentes entre ambos grupos de destrezas y conocimientos. Con todo esto se pretende alcanzar el objetivo global de esta asignatura que es la comprensión de la complejidad social y de la realidad histórica, el conocimiento de los cambios en los colectivos humanos, de los logros sociales, técnicos, culturales, etc. y de sus problemas. La finalidad última es ahondar en el proceso de alfabetización histórica que aparece recogido en el currículo de la asignatura, en su relación con los objetivos de la materia.

1. Conocer las etapas en las que se divide la Historia.
2. Usar las convenciones y unidades cronológicas.
3. Reconocer el papel y las limitaciones de las fuentes.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SGEH02C01	51, 52, 53, 54.	1,2,3,4	CL, AA, CSC	Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	Ejes cronológicos y mapas temáticos Portfolio alumnado
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
				Heteroevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza directa (EDIR)	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje basado en el pensamiento Aprendizaje cooperativo	Trabajo individual (TIND) Trabajo en Parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC Entorno cercano	-Recursos web -Multimedia -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

UP Nº 1. WELCOME TO HISTORY

Educación Ambiental y desarrollo sostenible

El contenido del criterio 1 que se desarrolla a lo largo de toda la PD, pero que se introduce específicamente en esta UP trabaja el devenir histórico y a evolución como elemento fundamental. La modificación de la relación del ser humano con su entorno permite integrar cualquier actividad relacionada con este criterio con el Programa de Educación Ambiental.

Tal como se observó en el eje de programación 4 y en las aportaciones de las ciencias sociales a los objetivos de curso (a, b,c,d,e f, j,h l,d) la competencia social y ciudadana vertebrará cualquier acción referente a la transversalidad y la educación en valores. El criterio 1 se desarrolla en esta fase en la observación de las sociedades humanas como construcciones culturales, modificables y mejorables, y que el alumnado observe el proceso continuado hacia sociedades más justas e igualitarias. Esto se hace fundamentalmente a través del tratamiento de las fuentes de forma activa y directa, lo que permite un desarrollo de la expresión oral y escrita, pero también a través de la creación de materiales propios sobre estas mismas fuentes, lo que permite que elementos que en CCSS no han sido trabajados de forma exhaustiva, como la expresión oral y la comunicación audiovisual desde un punto de vista autónomo, puedan abordarse suficientemente. Esta forma de trabajo se relaciona muy directamente con los contenidos 2 y 3 de esta UP.

Programas, Redes y Planes

Esta unidad de programación, que se ha planteado como una situación inicial, desarrolla todos los contenidos del criterio 1, que es plenamente instrumental y se repite a lo largo de todo el curso. Permitirá desde el contexto inmediato del alumnado un acercamiento a las fuentes históricas y a la ordenación de los hechos históricos. Intentar aproximar los fundamentos de la disciplina al alumnado se hará a través de un contexto próximo, de la realidad inmediata del alumnado. Para ello el papel de las fuentes históricas es fundamental. Las fuentes fotográficas que el alumnado deberá localizar permiten una contextualización cercana en el espacio, mientras que los temas del dossier de textos históricos, muy contemporáneos en su contenido, lo permiten a nivel cronológico. La valoración del patrimonio y la explicación de que no todas las fuentes históricas son escritas, permiten relacionar esta situación de aprendizaje con el programa de educación patrimonial. La constatación de la degradación del medio por impacto antrópico que el alumnado puede observar en la actividad 2, en su entorno más inmediato, permite relacionar esta situación de aprendizaje también con el proyecto de educación ambiental

Actividades complementarias y extraescolares

Salida de convivencia a San José del Álamo

Período implementación	Desde la semana nº 1 a la semana nº 2	Nº de sesiones: 4	Trimestre: 1º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Esta UP de aprendizaje inicial se encuentra vinculada con parte de las materias de segundo de ESO. Los criterios de las asignaturas con las que se encuentra vinculada son los siguientes: LCL Criterios 2,3,5,6; TEE Criterio 1		
Valor ación del Ajuste	Desa rrollo Prop		

UP Nº 1. WELCOME TO HISTORY

**uestas de
Mejora**

UP Nº 2. Nice to meet you minkind

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar, localizar en el tiempo y en el espacio y analizar los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Prehistoria que permiten entender y explicar la hominización, el surgimiento de las sociedades complejas y sus cambios tecnológicos a través del desarrollo de dos productos fundamentales, la cumplimentación del portfolio y los productos obtenidos del taller de reproducción. Puesto que el proceso de hominización es muy visual y se puede entender fácilmente a través de recursos digitales para garantizar la actividad física del alumnado en la asignatura hemos optado por un taller de reproducción de materiales, desde la industria lítica a los primeros útiles de labranza y almacenamiento (desde un chopper a la cerámica y las fíbulas) en un entorno simulado. Como objetivo colateral se pretenderá asentar las dinámicas de grupo que se desarrollarán el resto del curso. Con el objetivo de convertir al alumnado en consumidor responsable de productos audiovisuales y bienes virtuales se integra un taller de visitas virtuales al pasado y comparación con la imagen audiovisual de la prehistoria en el momento presente.

El objetivo final de esta UP es el conocimiento de los cambios en los colectivos humanos a nivel biológico, de los logros sociales, técnicos, culturales, etc.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SGEH02C01	54 51, 52, 53,	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	-Ejes cronológicos y mapas temáticos. -Portfolio -Cuaderno de campo virtual
2 SGEH02C0	56, 57 50, 54, 55,	1,2,3,4,5,6	CMCT, CD, CSC, CEC	- Observación sistemática - Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	-Reproducciones -Cuaderno de campo virtual -Ejes cronológicos y mapas temáticos. -Portfolio
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Portfolio				Heteroevaluación: realizada por personas distintas al		

UP Nº 2. Nice to meet you minkind

alumnado para evaluar y calificar.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
(INV) Investigación guiada Enseñanza directa (EDIR) Simulación (SIM)	Aprendizaje basado en problemas Rutinas de pensamiento Aprendizaje cooperativo	Trabajo individual (TIND) Trabajo en parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC Centro (Laboratorios, biblioteca, talleres, audiovisuales, canchas...)	-Recursos web -Multimedia -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección -Industrias

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

En esta situación se pretende que el alumnado contextualice ubicando temporal y espacialmente el proceso de hominización y creación de las sociedades complejas. Se comienza con una lluvia de ideas en la primera sesión en la que a partir de estereotipos se le van a plantar al alumnado conflictos cognitivos para fomentar su curiosidad en los temas comunes de la asignatura. A partir de esta lluvia de ideas, centrada en el concepto de qué nos hace humanos, la diferencia con los animales y especialmente con los simios y el concepto de razas, se le explicará al alumnado el concepto de hominización. El desarrollo del estándar 50, cambios evolutivos, incluido en esta lluvia de ideas, permite integrar esta SA en el proyecto Educación Ambiental y desarrollo sostenible.

En esta situación, concretamente en la actividad 1, se busca analizar el papel de las migraciones humanas en el proceso de expansión a lo largo del planeta, partiendo del concepto de África como cuna de la humanidad. Este concepto se vincula con la idea de la coexistencia pacífica no ya de comunidades humanas, sino de humanidades distintas, haciendo mención de la coexistencia de Neanderthales y Sapiens en Europa, junto con su debate historiográfico (coexistencia, fusión o aniquilación), o el caso del hombre de las flores. Se responde aquí a los estándares 50 y 56. El contenido asociado a esos estándares bajo este enfoque permite integrar esta SA en el proyecto Paz y solidaridad.

En la sesión tercera de esta actividad 1 se analizará el concepto de diosa madre en sus reproducciones artísticas, estándar 55, y sus interpretaciones históricas e historiográficas a lo largo del tiempo, su mitologización y recuperación contemporánea, dando pie al desarrollo del proyecto Igualdad de género.

En la actividad 3, el paseo en el tiempo, el alumnado deberá localizar y analizar críticamente los textos que aparecerán en una selección de videojuegos, bien en soporte de juego, bien en soporte de gameplay, de películas y de vídeos 360. Se desarrolla ampliamente el contenido de la competencia digital en este punto y convertir al alumnado en consumidor consciente y responsable de estos productos.

Todas estas actividades, que pueden relacionarse con los anteriores proyectos parten de un objetivo común, pues se busca que el alumnado observe cómo las sociedades generan tecnologías y respuestas culturales condicionadas por sus entornos inmediatos, cómo esas respuestas son construcciones culturales cambiantes, y cómo la disciplina de la historia tiene en la historia de su evolución su sentido. Todos estos conceptos deben estar integrados en el trabajo del alumnado. Por lo tanto, esta misma idea del cambio y la evolución en el tiempo debe plasmarse en una secuencia temporal que se realizará, como en cada SA, en la última sesión. En ella, el

UP Nº 2. Nice to meet you minkind

alumnado deberá plasmar todos estos conceptos en la creación de un eje cronológico, tanto en soporte digital como físico. Este producto final que debe vertebrar el aprendizaje del criterio 1, el utilizado en esta situación de aprendizaje, es el eje cronológico. Este eje cronológico se verá acompañado a lo largo de toda esta situación de aprendizaje de herramientas, como el trabajo de fuentes y el papel de la historiografía.

Con todo esto se pretende alcanzar el objetivo global de esta asignatura que es la comprensión de la complejidad social y de la realidad histórica, el conocimiento de los cambios en los colectivos humanos, de los logros sociales, técnicos, culturales, etc. y de sus problemas. La finalidad última es ahondar en el proceso de alfabetización histórica que aparece recogido en el currículo de la asignatura, en su relación con los objetivos de la materia.

- a. Conocer las etapas en las que se divide la Historia.
- b. Usar las convenciones y unidades cronológicas.
- c. Reconocer el papel y las limitaciones de las fuentes.

Programas, Redes y Planes

En esta unidad de programación se busca analizar el papel de las migraciones humanas en el proceso de expansión a lo largo del planeta, partiendo del concepto de África como cuna de la humanidad. Este concepto se vincula con la idea de la coexistencia pacífica no ya de comunidades humanas, sino de humanidades distintas, haciendo mención de la coexistencia de Neanderthales y Sapiens en Europa, junto con su debate historiográfico (coexistencia, fusión o aniquilación), o el caso del hombre de las flores. Este enfoque permite integrar esta UP en el Proyecto Paz y solidaridad y en la Red Canaria de Escuelas Solidarias (RCES) [*actualmente eje temático Cooperación para el Desarrollo y la Solidaridad*].

A través del análisis del concepto de diosa madre en sus reproducciones artísticas y sus interpretaciones históricas e historiográficas a lo largo del tiempo, su mitologización y recuperación contemporánea, se conecta esta unidad de programación con el Programa Educar para la Igualdad. [*actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género*]

Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana nº 2 a la semana nº 4	Nº de sesiones: 11	Trimestre: 1º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 3. Walk like an egyptian!

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a ubicar en el tiempo y en el espacio las primeras civilizaciones fluviales: Egipto y Mesopotamia, haciendo uso de diversos instrumentos y recursos (mapas, ejes cronológicos, frisos temporales, etc.), así como a caracterizar los elementos básicos que la conformaron (sociedad, política, economía, religión y arte), e identificar en ellos algunos de sus hitos más importantes (primeras concentraciones urbanas, aparición de la escritura, etapas de sus respectivos procesos históricos, etc.) a través del tratamiento de la información en diferentes fuentes, para desarrollar su capacidad de análisis a partir de fuentes primarias que aborden la aparición de los primeros tipos de escritura y, por lo tanto, de la historia en sentido estricto.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 SGEH02C0	51, 52, 53, 54.	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	-Ejes cronológicos y mapas temáticos -Cuaderno de campo de la visita virtual -Ficha de seguimiento del portfolio
3 SGEH02C0	58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66.	1,2,3,4	CMCT, CD, AA, CEC	- Observación sistemática - Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Listas de cotejo - Rúbricas	-Ficha de seguimiento del portfolio -Reproducciones -Cuaderno de campo de la visita virtual -Ejes cronológicos y mapas temáticos,
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
				Heteroevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
(INV) Investigación guiada Enseñanza directa (EDIR)	Gamificación Rutinas de pensamiento Aprendizaje cooperativo	Trabajo individual (TIND) Trabajo en parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC Centro (Laboratorios, biblioteca, talleres, audiovisuales, canchas...) Públicos (parque, plaza, biblioteca pública, museos...)	-Recursos web -Multimedia -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección -VR, realidad aumentada o vídeo -Industrias -Museos

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Esta situación de aprendizaje desarrolla todos los contenidos del criterio 1, que es plenamente instrumental y se repite a lo largo de todo el curso, permitiendo, a partir del contexto de aprendizaje seleccionado, un acercamiento del alumnado a las fuentes históricas y a la ordenación de los hechos históricos. De igual modo, se abordan todos los contenidos del criterio 3, y a través de este se pretende que el alumnado contextualice ubicando temporal y espacialmente las civilizaciones del creciente fértil, concretando y forzando la aplicación de los aprendizajes globales del criterio 1. Se persigue seguir trabajando los distintos tipos de fuentes y aproximar los fundamentos de la disciplina al alumnado a través de un contexto próximo, de su realidad inmediata. Para ello, se hará uso de:

- La lluvia de ideas (actividad 1) en la que, a partir de estereotipos, se le van a plantear al alumnado conflictos cognitivos para fomentar su curiosidad en los temas comunes de la asignatura. Al estar centrada en aspectos medioambientales (desertización-desertificación de Oriente Medio), permite integrar esta SA en el proyecto Educación ambiental y desarrollo sostenible.
- El análisis de la cultura de la muerte en ambas sociedades objeto de estudio de esta situación de aprendizaje, como referente de su visión cosmogónica, intentando eliminar estereotipos. Integrando la jerarquía social y las diferencias de género dentro del tratamiento de la muerte se pueden analizar los papeles de género dentro de esas sociedades, dando pie al desarrollo del Proyecto Igualdad de género.
- La rutina de pensamiento “Ahora aquí, antes allí” (actividad 2), contraponiendo formas de pensamiento y de vida cotidiana para poder observar el cambio histórico, a partir de textos en los que se trabajará fundamentalmente los elementos de la vida cotidiana. En esta situación, concretamente, se busca analizar el papel de los inmigrantes en una sociedad compleja, y los desafíos de la integración de estos, lo que permite integrarla en el proyecto Paz y solidaridad.
- El desarrollo de talleres de recreación de técnicas de escritura (actividad 2), que permitirá al alumnado conocerlas a través de la práctica, entendiendo su relación con los soportes y cómo condicionan cuestiones como el sentido, la orientación, los caracteres, etc.
- La localización y el análisis crítico de textos contenidos en una selección de videojuegos (actividad 3), bien en soporte de juego bien en soporte de gameplay,

contribuyendo al desarrollo de la competencia digital. Se busca que observen cómo las sociedades generan tecnologías y respuestas culturales condicionados por sus entornos inmediatos.

- La creación, en la última sesión, de un eje cronológico, tanto en soporte digital como físico, que debe vertebrar el aprendizaje del criterio 1, integrando lo aprendido.

Programas, Redes y Planes

La comprensión de las consecuencias de la desertización-desertificación de Oriente Medio, permite integrar esta SA en el Programa de Educación Ambiental y la Red Canaria de Centros Educativos para la Sostenibilidad. [*actualmente eje temático Educación Ambiental y Sostenibilidad*]

El análisis de la cultura de la muerte en Egipto y Mesopotamia, como referente de su visión cosmogónica, integrando la jerarquía social y las diferencias de género dentro del tratamiento de la muerte, servirá para analizar los papeles de género dentro de esas sociedades, dando pie al desarrollo del Plan de Igualdad del centro. [*actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género*]

Analizar el papel de los inmigrantes en una sociedad compleja, y los desafíos para su integración, permite conectar esta unidad de programación con el proyecto Paz y solidaridad y la Red Canaria de Escuelas Solidarias. [*actualmente eje temático Cooperación para el Desarrollo y la Solidaridad*]

Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana n.º 5 a la semana n.º 8	Nº de sesiones: 11	Trimestre: 1º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Esta UP se encuentra vinculada con Matemáticas de segundo de ESO (UP Tributo al Faraón), a través del desarrollo del criterio de evaluación 3.		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 4. PARAKALÓ. GREEKS READ ALOUD

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a analizar y contrastar distintas fuentes históricas y artísticas para identificar interpretaciones diversas sobre el origen, desarrollo y ocaso de la civilización griega, con especial incidencia en la expansión colonial, la consolidación de las polis y la democracia ateniense, y el imperio de Alejandro a través de una representación teatral de un debate político en un ágora clásica entre defensores y detractores de la democracia para que el alumnado desarrolle la capacidad de debatir y justificar con descripciones, argumentaciones, y valoraciones críticas las diferencias y semejanzas entre la democracia griega y las actuales con el objetivo último de entender el concepto de democracia, sus bases y las causas de su progresiva desaparición en el mundo clásico. Se hará especial énfasis en el concepto de la Atenas clásica como una sociedad democrática, pero al mismo tiempo esclavista y misógina, así como en los comportamientos sociales en la elección de pareja, el matrimonio y la vida sexual, la recepción de los extranjeros y la visión del otro (6 personajes en el debate, ateniense hombre, espartano, tirano macedonio, persa, hetaira, perieco).

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 SGEH02C0	54 51, 52, 53,	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos,	- Rúbricas	-Guión de debate -Ejes cronológicos y mapas temáticos -Ficha de seguimiento del porfolio -Cuaderno de campo virtual
4 SGEH02C0	67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74.	1,2,3,4	CL, CMCT, CD, CSC, CEC	- Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	-Cuaderno de campo virtual -Ejes cronológicos y mapas temáticos -Ficha de seguimiento del porfolio
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Vídeo de debate				Heteroevaluación, Coevaluación		

UP Nº 4. PARAKALÓ. GREEKS READ ALOUD

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Juego de roles (JROL) Enseñanza directa (EDIR) Investigación guiada (INV)	Gamificación Rutinas de pensamiento Aprendizaje cooperativo	Trabajo individual (TIND) Trabajo en parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC Centro Espacios Públicos	-Recursos web -Multimedia -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección -Juegos didácticos -Industrias

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Esta situación de aprendizaje desarrolla todos los contenidos del criterio 1, que es plenamente instrumental y se repite a lo largo de todo el curso, permitiendo, a partir del contexto de aprendizaje seleccionado, un acercamiento del alumnado a las fuentes históricas y a la ordenación de los hechos históricos. De igual modo, se abordan todos los contenidos del criterio 4, y a través de este se pretende que el alumnado contextualice ubicando temporal y espacialmente el conjunto territorial que se desarrolló bajo la influencia de la civilización griega, desde su origen hasta el Imperio de Alejandro Magno, concretando y forzando, además, la aplicación de los aprendizajes globales del criterio 1. Se persigue seguir trabajando los distintos tipos de fuentes y aproximar los fundamentos de la disciplina al alumnado a través de un contexto próximo, de su realidad inmediata. Para ello, se hará uso de:

La lluvia de ideas (actividad 1) en la que, a partir de estereotipos, se le van a plantear al alumnado conflictos cognitivos para fomentar su curiosidad en los temas comunes de la asignatura. A partir de esta lluvia de ideas, centrada en aspectos culturales, se pretende que el alumnado observe la diversidad cultural del mediterráneo lo que permite integrar esta SA en el proyecto Paz y solidaridad.

- La rutina de pensamiento “Ahora aquí, antes allí”, contraponiendo formas de pensamiento y de vida cotidiana para poder observar el cambio histórico, a partir de textos en los que se trabajará fundamentalmente los elementos de la vida cotidiana, haciendo especial énfasis en la idea de la identidad de género y la misoginia en Grecia, lo que permitirá conectar la situación de aprendizaje con el Plan de Igualdad del centro, y que será clave para la actividad siguiente: el debate.

- El desarrollo de un debate, con una investigación previa sobre las características de los personajes que deben representar, en el que se invita al alumnado a llevar ideas actuales al pasado, para propiciar que interiorice la idea de que las concepciones históricas son construcciones culturales modificadas y modificables en el tiempo.

- La localización y el análisis crítico de textos contenidos en una selección de videojuegos (actividad 3), bien en soporte de juego bien en soporte de gameplay, permitirán que el alumnado observe cómo las sociedades generan tecnologías y respuestas culturales condicionados por sus entornos inmediatos.

- La creación, en la última sesión, de un eje cronológico, tanto en soporte digital como físico, que debe vertebrar el aprendizaje del criterio 1, integrando lo aprendido.

UP Nº 4. PARAKALÓ. GREEKS READ ALOUD

Programas, Redes y Planes

La valoración del patrimonio y la explicación de que no todas las fuentes históricas son escritas, permiten relacionar esta situación de aprendizaje con el programa de educación patrimonial [*actualmente eje temático de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario*]. El desarrollo del debate y el análisis de los textos de vida cotidiana invita a integrar esta UP con el proyecto de Educación para la Igualdad [*actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género*], tal como se recoge en los contenidos del criterio 4.

Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana nº 9 a la semana nº 11	Nº de sesiones: 12 (1er trimestre 4 sesiones y 2º 8 sesiones)	Trimestre: 1º/2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Esta UP se encuentra vinculada con LCL de segundo de ESO, en la UP titulada "Mujeres que hacen mi historia".		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 5. FRUMERARIA

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar y caracterizar la organización política, económica, social y cultural en las distintas etapas de la civilización romana a través de una recreación histórica en un soporte virtual. A partir de un escenario virtual, sea una partida de ordenador, una visita a la historia virtual de Roma o un documental sobre su cambio histórico el alumno deberá comprender la organización politicosocial, administrativa y económica durante las distintas etapas de la Historia de Roma y su proceso de expansión territorial, analizando como eje vertebrador de toda la UP el concepto de romanización y sus repercusiones históricas, atendiendo especialmente a la romanización de Hispania. Dada la ausencia de vestigios de importancia en Canarias de la civilización romana, y que los grupos de recreación histórica solo reproducen normalmente el alto imperio, la visualización diacrónica que una simulación realiza permite al alumno contemplar una evolución de un milenio y su enorme y profundo impacto en la cultura occidental, especialmente en el proceso de cristianización del imperio y el surgimiento de las lenguas romances. El personaje que puede en un gameplay analizar la evolución de toda la sociedad es un miembro de los frumentarii, soldado de enlace de las legiones que acabó convirtiéndose en espía hasta el bajo imperio, conocedor de lenguas y gentes y poseedor de habilidades como la criptografía accedían a toda la información del poder. El juego consistirá en ver qué podía opinar este romano de asuntos como: Los movimientos de Aníbal, la revuelta de esclavos de Espartaco, El aumento de poder de César, el surgimiento del cristianismo, la traición de Arminio, la muerte de Pertinax, el desastre de Adrianopolis

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 SGEH02C0	51, 52, 53, 54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos	- Rúbricas	-Ejes cronológicos y mapas temáticos -Informe -Ficha de seguimiento del portfolio
5 SGEH02C0	75, 76, 77, 78, 79, 80.	1,2,3,4,5,6	CL, CD, AA, CSC, CEC	- Análisis de documentos	- Rúbricas	-Ficha de seguimiento del portfolio - Ejes cronológicos y mapas temáticos, -Informe
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
				Heteroevaluación, Autoevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

UP Nº 5. FRUMERARIA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza directiva (EDIR) Investigación guiada (INV)	Aprendizaje basado en el pensamiento Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en problemas	Trabajo individual (TIND) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC	-Recursos web -Multimedia -Ordenadores Sistema de proyección -Juegos didácticos
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
<p>En esta situación se pretende que el alumnado conozca la importancia trascendental que tuvo la civilización romana.</p> <p>Se comienza con una lluvia de ideas, a partir de un maratón audiovisual en la primera sesión en la que a partir de estereotipos se le van a plantar al alumnado conflictos cognitivos para fomentar la curiosidad del alumnado en los temas comunes de la asignatura. A partir de esta lluvia de ideas, centrada en aspectos culturales se pretende que el alumnado identifique el concepto de Roma y de lo clásico como conjunto.</p> <p>En la segunda actividad el alumnado generará un contexto de contenido ordenado temporal y espacialmente, con las formas de gobierno monárquico y republicano, lo que conformará el marco teórico de las siguientes actividades.</p> <p>En la tercera actividad y a través de textos de distinta índole, se desarrollan y evalúan los estándares 75,76,77,79,80, con el objetivo de la comprensión social de los aspectos más relevantes que a partir del mundo actual podemos ver de la sociedad romana. El desarrollo de estos estándares permite integrar esta SA en el proyecto Educación Patrimonial.</p> <p>En la cuarta actividad, sobre un trabajo fundamental en mapas con los estándares 70,80,81 (este último, correspondiente al criterio de evaluación 7, servirá de puente a la situación de aprendizaje 7), el alumnado observará una forma de respuesta ante los distintos problemas sociales, inmigración, fragmentación económica o religiosa, conflicto cultural, etc. Todo lo anterior se puede extrapolar a la actual situación europea y esto permite integrar esta SA en el proyecto Paz y solidaridad</p> <p>Todos estos conceptos deben estar integrados en una secuencia temporal que se realizará en la última sesión. En ella, el alumnado deberá plasmar todos estos conceptos en la creación de un eje cronológico, tanto en soporte digital como físico. Este producto final que debe vertebrar el aprendizaje del criterio 1, el utilizado en esta situación de aprendizaje, es el eje cronológico. Este eje cronológico se verá acompañado a lo largo de toda esta situación de aprendizaje de herramientas, como el trabajo de fuentes y el papel de la historiografía.</p> <p>Con todo esto se pretende alcanzar el objetivo global de esta asignatura que es la comprensión de la complejidad social y de la realidad histórica, el conocimiento de los cambios en los colectivos humanos, de los logros sociales, técnicos, culturales, etc. y de sus problemas. La finalidad última es ahondar en el proceso de alfabetización histórica que aparece recogido en el currículo de la asignatura, en su relación con los objetivos de la materia.</p> <ol style="list-style-type: none"> Conocer las etapas en las que se divide la Historia Usar las convenciones y unidades cronológicas 				

UP Nº 5. FRUMERARIA

c. Reconocer el papel y las limitaciones de las fuentes

Programas, Redes y Planes

El diferente rol que asumieron las mujeres en Grecia y en Roma, y la presencia de grandes figuras femeninas en esta sociedad apunta a una relación entre el criterio 4 y 5, que integrados posteriormente en la UP10 permiten vincular esta Up y toda la PD con el proyecto de Educación para la Igualdad [actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género]. La importancia del legado romano y el concepto de romanización, contenidos del criterio 5 y enumerados en varios estándares, advierte de la relación de este criterio y esta UP con el proyecto Educación patrimonial [actualmente eje temático de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario].. Obviando las posibles relaciones con el mundo romano de Canarias, es la influencia del canon clásico político, social y artístico lo que como patrimonio inmaterial se va a valorar en este criterio, de ahí la actividad 1 y 3.

Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana nº 3 a la semana nº 5	Nº de sesiones: 11	Trimestre: 2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Esta UP se encuentra vinculada con la UP 5 de Matemáticas, “Tras los pasos de Enriqueta, agente secreta”, en los contenidos de Álgebra.		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 6. CANARY ISLANDS A GRET NATURAL SET

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a analizar, individual y cooperativamente, distintas fuentes primarias (arqueológicas y narrativas) y diversos tipos de fuentes secundarias (textos, cartografía, esquemas, tablas, etc.) para estudiar el primer poblamiento humano del Archipiélago canario a través de la comparación de un dossier de información general de ámbito insular suministrado por el/la docente y un cuaderno de campo generado por el alumno/a en la visita al BIC (Bien de interés cultural), yacimiento o museo local (de ámbito municipal si es posible) de cara a que el alumno desarrolle la capacidad de reconocer y explicar los rasgos comunes y diferenciadores de las distintas culturas insulares anteriores a la Conquista bajo medieval del Archipiélago. El objetivo final es que el alumno pueda mostrar una actitud crítica favorable a la conservación del legado patrimonial prehispánico como riqueza preservable y generadora de riqueza actual. El producto final de la UP es un informe en el que el alumno proponga posibles medidas para la mejora del patrimonio en su entorno inmediato, para su difusión, puesta en valor o explotación.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 SGEH02C0	51, 52, 53, 54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos	Rúbricas	-Informe
6 SGEH02C0	52, 53, 54, 60, 82.	1,2,3,4	CL, CMCT, AA, CSC	- Análisis de documentos	Rúbricas	-Informe
Productos				Tipos de evaluación según el agente		
Porfolio, encuesta, cuaderno de campo				Heteroevaluación, Coevaluación, Autoevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Investigación Grupal (IGR) Investigación guiada(INV)	Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Aprendizaje Servicio	Trabajo individual (TIND) • Trabajo en parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC BIC (Bien de Interés Cultural)	-Recursos web -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección -Museos -Carta arqueológica

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

UP Nº 6. CANARY ISLANDS A GRET NATURAL SET

El desarrollo de la competencia CSC integra la valorización del patrimonio cultural dentro del criterio 6, reforzada con la metodología de aprendizaje servicio. Permite, así, la integración de la educación en valores en los objetivos de la materia respecto del curso (a-l)

Programas, Redes y Planes

Esta situación de aprendizaje, específica del entorno inmediato del alumno, es la única que por su contenido permite una aproximación directa al hecho arqueológico. Además, siendo la central del curso va a permitir un cambio metodológico en el aula a varios niveles. Primero permite pasar desde el entorno inmediato de una enseñanza directiva a un modelo de clase invertida. El segundo cambio respecto a la estructura de la PD es que el producto final está relacionado con la comunidad inmediata en la que se inserta el alumnado, utilizando el aprendizaje servicio como elemento fundamental. El criterio 6 no tiene unos estándares específicos, debido a su diseño, sino que recoge estándares que ya se han trabajado en otras UP. Esto permite que la carga de contenido, que si es específica pueda trabajarse desde otro enfoque. Utilizando el criterio 1 como eje vertebrador de toda la PD, esta UP desarrolla específicamente el criterio 6 después de retomar los contenidos específicos del criterio 2 aplicándolos en el contexto de Canarias. Por todo lo anterior, esta UP se puede integrar en el Programa enSeñas, a partir de su objetivo prioritario Integrar la Educación Patrimonial en contextos educativos atendiendo a la diversidad del patrimonio histórico, natural, social y cultural de Canarias, convirtiéndolo en objeto de conocimiento y recurso didáctico

Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana nº6 a la semana nº 8	Nº de sesiones: 6	Trimestre: 2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Esta SA de aprendizaje inicial se encuentra vinculada con parte de las materias de segundo de ESO. EFI UP8 En Canarias nos movemos así		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 7. Middle Ages

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a identificar las causas de la caída del Imperio Romano y la ruptura de la unidad política mediterránea a través de una comparativa con la mitología apocalíptica del período. El género literario y el tipo de videojuegos más utilizados por el alumnado de esta edad están enmarcados en el género postapocalíptico. Se intenta analizar la caída de la unidad mediterránea desde ese punto de vista. La caracterización de los cuatro actores del período a través de fuentes primarias (cristianismo occidental, bárbaros, musulmanes y bizantinos) como la literatura y el arte pueden permitir observar la posibilidad de la convivencia o las raíces del conflicto. Todo esto con el objetivo último de que el alumno identifique las características de estos grupos en su propia visión y en la que los demás tenían de ellos y su impacto en la actualidad. El producto final será un guión cinematográfico que completado en la SA 8 con un cómic permitan en la SA9 la realización de un machinima histórico.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

1	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	SGEH02C0	51,52,53,54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos, producciones	- Rúbricas	-Ejes cronológicos y mapas temáticos, Portfolio
7	SGEH02C0	81, 82, 83, 84, 87, 88, 89.	1,2,3,4	CL, AA, CSC, SIEE, CEC	- Análisis de documentos y producciones	- Rúbricas	-Ejes cronológicos y mapas temáticos, Portfolio -Guion cinematográfico
Productos					Tipos de evaluación según el agente		
Portfolio					Heteroevaluación, Autoevaluación		

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

	Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
(INV)	Investigación guiada	Aprendizaje cooperativo	Trabajo individual (TIND)	Aula Aula con recursos	-Recursos web -Multimedia

UP Nº 7. Middle Ages

Investigación Grupal (IGRU)	Clase invertida Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	Trabajo en parejas (TPAR) Pequeños grupos (PGRU)	TIC	-Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
<p>El equipo docente responsable de la aplicación de esta programación deberá revisar que este apartado esté acorde con los programas, redes, planes y proyectos de su centro.</p> <p>El diferente rol que asumieron las mujeres en las sociedades de la crisis bajoimperial, pero más sus semejanzas permitirá a partir del criterio 7 que se desarrolla también en la UP10 permiten vincular esta Up y toda la PD con el proyecto de Educación para la Igualdad.</p> <p>La importancia del crisol cultural como referente de la estatalización europea posterior, la diversidad cultural y la resolución de los conflictos que genera permiten vincular esta UP con el proyecto Educación patrimonial..</p>				
Programas, Redes y Planes				
<p>En esta situación se pretende que el alumnado desmitifique el concepto de edad oscura como un espacio de permanente conflicto que queda reflejado en la novelística y en los videojuegos estableciendo que ni por número de conflictos ni por desarrollo social la Alta edad media fuera más conflictiva que la edad antigua o el renacimiento.</p> <p>En la segunda y tercera actividad el alumnado observará una forma de respuesta ante los distintos problemas sociales, inmigración, fragmentación económica o religiosa, conflicto cultural, etc. Todo lo anterior se puede extrapolar a la actual situación europea y esto permite integrar esta SA en el proyecto Paz y solidaridad [<i>actualmente eje temático Cooperación para el Desarrollo y la Solidaridad</i>]</p> <p>Al mismo tiempo en la actividad 3, en el guión, se incluye un apartado sobre personajes femeninos y su papel en las distintas sociedades altomedievales, lo que permite integrar esta SA en el programa para el desarrollo de la Igualdad de género. [<i>actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género</i>]</p>				
Actividades complementarias y extraescolares				
Periodo implementación	Desde la semana nº 9 a la semana nº 10		Nº de sesiones: 6	Trimestre: 2º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:				
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

UP Nº 8. Princess and Knights?

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a explicar los orígenes del feudalismo como modelo de organización social, su evolución y los cambios hasta su progresiva desaparición a través del relato del imaginario colectivo que tenemos de la edad media y su contraste con fuentes históricas primarias. A través de los ritos de paso en la vida de personajes reales o imaginarios el alumno observará qué es el feudalismo y cómo pudo ser tan estable a lo largo del tiempo, sobreponiéndose a las crisis alimentarias, económicas y demográficas en zonas tan extensas como diversas. Se le plantea al alumno la teatralización o virtualización a través de un comic, basado en los personajes seleccionados de la UP anterior de alguno de estos ritos, especialmente la ceremonia de vasallaje, la ordenación de un caballero o un rito funerario bajomedieval buscando su comparación en fuentes primarias con los elementos icónicos que del feudalismo han sobrevivido a través del arte, la literatura, el teatro, cine o más recientemente los videojuegos. En esos ritos se hará especial énfasis en la misoginia inserta en el feudalismo, y en los mecanismos de control o de protección de las mujeres que se desarrollaron en él y que llegan hasta hoy. En todos estos escenarios se llevarán a cabo tareas colaborativas diversas con la finalidad de desarrollar el pensamiento crítico para comprender la diversidad y la pluralidad como rasgos históricos de la cultura europea.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

1	8	1	8	1	8	1	8
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación	
SGEH02C0	51,52,53,54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos, producciones	- Rúbricas	y	-Ejes cronológicos mapas temáticos
SGEH02C0	83, 84, 87, 88, 89.	1,2,3,4,5,6,7	CL, AA, CSC, SIEE, CEC	- Análisis de documentos y producciones	- Rúbricas	y	-Cómic -Ejes cronológicos mapas temáticos
Productos				Tipos de evaluación según el agente			
Portfolio				Heteroevaluación, Coevaluación, Autoevaluación.			

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
(INV) Investigación guiada	Aprendizaje cooperativo Clase invertida	Trabajo individual (TIND) Trabajo en parejas (TPAR)	Aula Aula con recursos TIC	-Recursos web -Ordenadores, tablets

UP Nº 8. Princess and Knights?			
Investigación Grupal (IGRU)	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Pequeños Grupos (PGRU)	-Sistema de proyección -Videojuegos didácticos PC (Warband, WOW, TW medieval 1 o 2, CIV 4-6)
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores			
<p>Educación Ambiental y desarrollo sostenible</p> <p>El diferente rol que asumieron las mujeres en las sociedades feudales, el surgimiento de tópicos literarios vinculados a la caballería y el papel femenino como rol pasivo, las diferencias entre la épica y el resto de géneros literarios, pero más sus semejanzas permitirá a partir del criterio 8 que se desarrolla también en la UP10 permiten vincular esta Up y toda la PD con el proyecto de Educación para la Igualdad.</p> <p>La importancia del crisol cultural como referente de la estatalización europea posterior, desarrollado a través de los últimos artes universales como son el románico y el gótico permiten vincular esta UP con el proyecto Educación patrimonial..</p>			
Programas, Redes y Planes			
Actividades complementarias y extraescolares			
Periodo implementación	Desde la semana n.º 1 a la semana nº 3	Nº de sesiones: 8	Trimestre: 3º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 9. Moros y cristianos cooking recipe!

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a situar y localizar en mapas las diversas unidades políticas que coexistieron en la Península Ibérica durante la Edad Media, analizando la evolución de los reinos cristianos y musulmanes en sus aspectos socio-económicos, políticos y culturales para explicar el proceso de conquista cristiana y repoblación a través de un machinima basado en las UP 7 y 8, que muestre cómo la convivencia de las tres grandes culturas en la edad media en España sentó las bases de los rasgos culturales diferenciados de los distintos territorios que componen el Estado. Este mapa de interrelaciones e influencias múltiples intentará a través de enclaves bien conocidos y documentados (Santiago de Compostela, Barcelona, Toledo, Córdoba y Granada) explicar la evolución medieval de España y sus rasgos distintivos con el objetivo último de reconocer la realidad intercultural de la España actual como resultado de este legado histórico.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

1	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	SGEH02C0	51,52,53,54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	- Machinima
9	SGEH02C0	84, 85, 86.	1,2,3,4,5	CL, AA, CSC, CEC	- Análisis de documentos, producciones y artefactos	- Rúbricas	- Machinima

Productos

Cronograma
Porfolio
Prototipo Machinima

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación, Coevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Investigación Grupal (IGRU)	Aprendizaje basado en proyectos (ABP).	Trabajo individual (TIND)	Aula Aula con recursos	Recursos web Multimedia

UP Nº 9. Moros y cristianos cooking recipe!					
(INV)	Investigación guiada	Aprendizaje cooperativo Clase invertida	Pequeños grupos (PGRU)	TIC	Dispositivos móviles Ordenadores Sistema de proyección Juegos didácticos Industrias Museos
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores					
<p>La creación de un machinima basado en la interacción de personajes con contexto real y en ubicación real histórica permite que el alumnado visibilice la historia como algo dinámico, enriquecedor y que le permite observar la evolución social humana como algo vivo y dinámico. LA creación de ese entorno de interrelación humana, virtual y que permite cualquier tipo de interacción otorga al machinima ventajas explicativas que la visualización de un vídeo pasivo no tiene. Siguiendo el ejemplo de la gamificación con videojuegos, poder conducir por el mar en virtual permite comprender el nado y la conducción al mismo tiempo, este es el concepto que se busca con el machinima, observar si los comportamiento pasados serían viables en el presente o los presentes en el pasado. A partir de este concepto se ha articulado la secuencia de estas UP 7,8 y 9</p>					
Programas, Redes y Planes					
<p>El diferente rol que asumieron las mujeres en las sociedades de la Hispania multicultural, islámica, cristiana y judía, sus diferencias pero más sus semejanzas permitirá a partir del criterio 9 que se desarrolla también en la UP10 permiten vincular esta UP y toda la PD con el proyecto de Educación para la Igualdad. <i>[actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género]</i></p> <p>La importancia del crisol cultural andalusí y toledano, como referente de la posibilidad de existencia de sociedades multireligiosas en convivencia relativamente pacífica permite abordar la diversidad cultural y la resolución de los conflictos integrados en el proyecto Educación patrimonial. <i>[actualmente eje temático de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario]</i></p>					
Actividades complementarias y extraescolares					
Periodo implementación	Desde la semana n.º 4 a la semana nº 6		Nº de sesiones: 8	Trimestre: 3º	
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:					

UP Nº 9. Moros y cristianos cooking recipe!		
Valor ación del Ajuste	Desa rrollo	
	Prop uestas de Mejora	

UP Nº 10. Wonder Woman

En esta unidad de programación el alumnado aprenderá a entender la difícil evolución de la historia de la mujer, de las causas de su relego a una segunda fila, a conocer a mujeres o grupos de mujeres notables a lo largo de la historia y como su situación secundaria en muchas sociedades no es natural sino un producto cultural. A lo largo de las unidades de programación anteriores en el portfolio del alumno se han integrado sesiones específicas relacionadas con el papel de la mujer en cada uno de los períodos, el alumno debe haber generado no sólo una base documental sino una opinión sobre cada uno de los momentos que en dos semanas concretas del curso debe articular para confeccionar dos productos. Por un lado, debe ilustrar a través de paneles informativos o carteles una línea temporal de los períodos tratados con acontecimientos, situaciones recogidas en fuentes históricas, la imagen iconográfica de la mujer en estas épocas, etc. para ilustrar el día de la mujer. Y, por otro lado, de cara a integrar estos conocimientos en su vida cotidiana debe intentar rastrear algunos de estos comportamientos negativos en su entorno inmediato de cara a la celebración del día de Canarias, de cara a mostrar qué recursos actuales existen para prevenirlos o tratarlos, y plasmarlos en una encuesta. El objetivo final es que el alumno entienda como cierre a este primer contacto con la historia la utilidad de esta a la hora de explicar, pero también modificar, los hechos sociales más relevantes, partiendo del pasado con los pies en el presente, pero la vista en el futuro, y que entienda que la historia dentro de las ciencias sociales no es un mero ejercicio intelectual desligado de la realidad.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

	Crterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1	SGEH02C0	51, 52, 53, 54	1,2,3,4	CL, AA, CSC	- Análisis de produccione s	-Rúbrica del criterio	vídeo
2	SGEH02C0	55, 57	5	CMCT, CD, CSC, CEC	- Análisis de produccione s	-Rúbrica del criterio	vídeo
3	SGEH02C0	63	3	CMCT, CD, AA, CEC	Análisis de produccione s	-Rúbrica del criterio	vídeo
4	SGEH02C0	67	4	CL, CMCT, CD, CSC, CEC	- Análisis de produccione s	-Rúbrica del criterio	vídeo
5	SGEH02C0		3,4	CL, CD, AA, CSC, CEC	- Análisis de produccione	-Rúbrica del criterio	vídeo

UP Nº 10. Wonder Woman

				S			
6	SGEH02C0		3,4	CL, CMCT, AA, CSC	-Análisis de produccione	-Rúbrica del criterio	vídeo
7	SGEH02C0	81, 82, 83,84	3,4	CL, AA, CSC, SIEE, CEC	- Análisis de produccione	-Rúbrica del criterio	vídeo
8	SGEH02C0	83,84,87,88, 89	1,2,3,4	CL, AA, CSC, SIEE, CEC	- Análisis de produccione	-Rúbrica del criterio	vídeo
9	SGEH02C0	84	1,3,5	CL, AA, CSC, CEC	- Análisis de produccione	-Rúbrica del criterio	vídeo

Productos

Porfolio, dramatizaciones, debate, vídeo, encuestas, paneles

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación, Coevaluación, Autoevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Investigación giada (INV) Juego de roles (JROL)	Aprendizaje cooperativo Clase invertida Juego de Rol	Gran grupo (GGRU) Pequeños Grupos (PGRU)	Aula Aula con recursos TIC	-Recursos web -Multimedia -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección -Museos

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Esta UP, que recoge los 9 criterios de la asignatura, tanto en contenido como en tratamiento se relaciona con el proyecto de Igualdad de género. Al integrar todos los contenidos del curso sobre la base de la educación para la igualdad de género se normaliza y visibiliza la historia de la mujer a lo largo de todo el currículo de esta PD, creando un producto único que diferencie y apueste por una reflexión tranquila sobre el concepto de historias silenciadas siguiendo el concepto en la historia antigua de Beard.

UP Nº 10. Wonder Woman

Programas, Redes y Planes

A partir de la visualización del papel de las mujeres en cada una de las UP esta UP de conjunto va a permitir ver tanto sincrónica como diacrónicamente el papel de las mujeres en la esfera pública y doméstica. A partir del recurso 3 específico de esta SA se propone la redacción de una historia femenina general, partiendo de los conceptos de ritos de paso y evolución social. Obviando los inevitables anacronismos se propone al alumnado traer esa historia la presente y descubrir algunas de las claves históricas de comportamientos machistas actuales. En ese recurso 3 se propondrá al alumnado reflexionar de forma privada sobre su propio contexto y las relaciones tanto en el aula como en su entorno más inmediato, pudiendo así contextualizar correctamente esas aportaciones al plan de Igualdad de género.

Educación para la Igualdad *[actualmente eje temático de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género]*

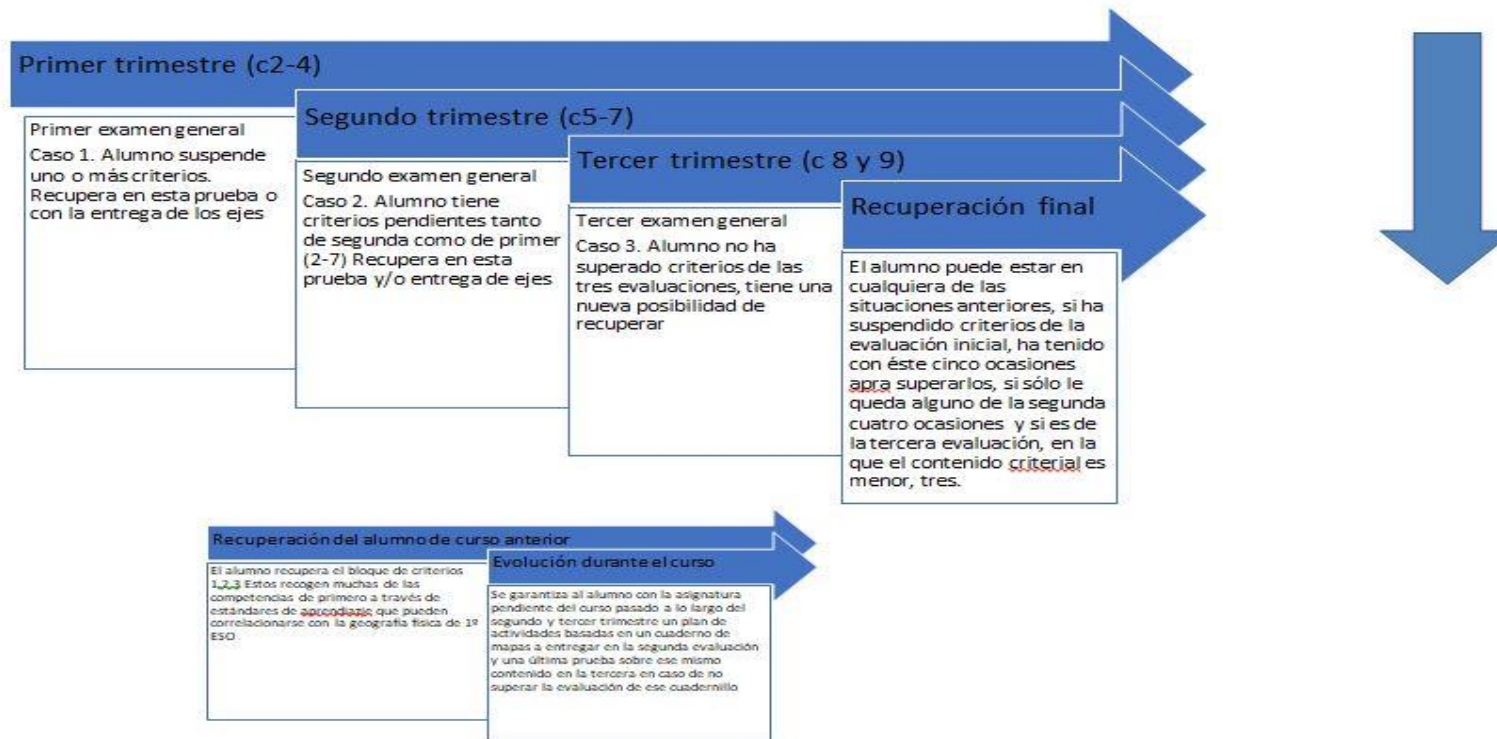
Actividades complementarias y extraescolares

Periodo implementación	Desde la semana n.º 6 a la semana nº 9	Nº de sesiones: 9	Trimestre: 3º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:			
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		

UP Nº 11. ORDENANDO LA HISTORIA

En esta unidad de programación el alumnado mostrará los aprendizajes adquiridos desde un punto de vista competencial de forma secuenciada e integrada trimestralmente. Con el pretexto de realización de un Videoscribe con todas los ejes cronológicos de las UP 1-9 el alumnado ha estado preparando un portfolio concreto e independiente con los contenidos básicos de todos los criterios del curso en sus aprendizajes esperados. El docente puede articular los planes de recuperación de criterios sobre estos ejes cronológicos, desarrollar el videoscribe de forma más genérica o utilizar una alternativa siguiendo el modelo de pruebas de diagnóstico que se le propone. Estas pruebas, que siguen el modelo de prueba externa realizada por el ministerio de educación para la competencia social y cívica permiten observar el grado de adquisición de la competencia vertebradora de la asignatura, principal contribución de ésta a los objetivos de la etapa. Al mismo tiempo sirven de proceso de recuperación minimizando, pero estandarizando, el tipo de prueba a la que se debe enfrentar el alumno. El diseño de esa UP se basa en la idea de que cada uno de los criterios de evaluación es independiente y hay que establecer mecanismos que permitan su recuperación sin que ello influya en el desarrollo de las siguientes unidades de programación y que sea flexible con el ritmo de la clase. Esta misma UP permite articular los procesos recogidos en normativa como la recuperación del curso de primero de ESO y el desarrollo de planes y pruebas que permitan a los alumnos que no superen un criterio tener varias alternativas a lo largo del curso. El modelo de recuperación es el siguiente:

UP Nº 11. ORDENANDO LA HISTORIA



FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
SGEH02C01	Todos	1, 2, 3, 4	AA, CL, CSC	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C02		1, 2, 3, 4, 5	CD, CEC, CMCT,	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita

UP Nº 11. ORDENANDO LA HISTORIA

			CSC			(recuperación)
SGEH02C03		1, 3	AA, CD, CEC, CMCT	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C04		1, 3	CD, CEC, CL, CMCT, CSC	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C05		1, 2, 3, 4	AA, CD, CEC, CL, CSC	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C06		1, 2	AA, CL, CMCT, CSC	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C07		1, 2, 3	AA, CEC, CL, CSC, SIEE	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C08		1, 2, 3, 4, 5	AA, CEC, CL, CSC, SIEE	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)
SGEH02C09		1, 2, 3, 4, 5	AA, CEC, CL, CSC	Encuestación	Rúbrica criterio	Prueba escrita (recuperación)

Productos

Videoscribe
Informe de actividades generadas por las aplicaciones

Tipos de evaluación según el agente

Heteroevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
Enseñanza no directiva (END)	Pruebas de evaluación	Trabajo individual (TIND)	Aula	-Recursos web -Dispositivos móviles -Ordenadores -Sistema de proyección

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Como UP destinada a la recuperación y por su carga temporal el tratamiento de los elementos transversales se hará a partir de los textos seleccionados para cada una de las pruebas a desarrollar

UP Nº 11. ORDENANDO LA HISTORIA			
Programas, Redes y Planes			
Por diseño esta UP no se relaciona directamente con ningún proyecto			
Actividades complementarias y extraescolares			
Periodo implementación	Desde la semana n.º 9 a la semana n.º 10	Nº de sesiones: 4	Trimestre: 3º
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	No tiene vinculación con otras materias		
Valoración del Ajuste	Desarrollo		
	Propuestas de Mejora		