

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Máster en Formación del Profesorado de Educación  
Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación  
Profesional

**Trabajo Fin de Máster**

Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las  
Ciencias Sociales en 2º de Enseñanza Secundaria Obligatoria: El  
videojuego *Medieval II Total War*

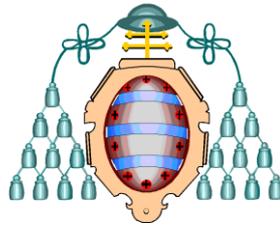
Autor/a: Sarai López Fernández

Director/a: Carmen Diego Pérez

Fecha: Junio 2012

Firma del alumno/a.

Autorización del directora/a. Firma



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Máster en Formación del Profesorado de Educación  
Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación  
Profesional

**Trabajo Fin de Máster**

**Un recurso didáctico para la enseñanza y el  
aprendizaje de las Ciencias Sociales en 2º de  
Enseñanza Secundaria Obligatoria: El videojuego  
*Medieval II Total War***

Autor/a: Sarai López Fernández

Director/a: Carmen Diego Pérez

JUNIO 2012

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	<b>p. 5</b>
<b>Parte I. Memoria de las prácticas profesionales</b> .....	<b>p. 7</b>
1. Introducción.....	p. 8
2. Análisis y reflexión sobre la práctica docente .....	p. 8
3. Análisis y valoración del currículo oficial de Ciencias Sociales.....	p. 12
3. Propuestas innovadoras y de mejora .....	p. 13
<b>Parte II. Programación didáctica Ciencias Sociales 2º ESO</b> .....	<b>p. 14</b>
1. Introducción.....	p. 15
2. Marco legal.....	p. 15
3. Contexto del I.E.S. Aramo.....	p. 15
4. Características del grupo .....	p. 16
5. Objetivos.....	p. 17
5.1. Objetivos generales de la etapa .....	p. 17
5.2. Objetivos de la materia.....	p. 18
5.3. Contribución a las competencias básicas .....	p. 19
6. Contenidos.....	p. 21
7. Temporalización .....	p. 26
8. Metodología.....	p. 27
8.1. Principios generales.....	p. 27
8.2. Actividades de aprendizaje.....	p. 28
8.3. Actividades complementarias y extraescolares .....	p. 28
8.4. Temas transversales.....	p. 29
8.5. Materiales y recursos didácticos.....	p. 29
9. Medidas de atención a la diversidad.....	p. 30
10. Criterios y procedimientos de evaluación y calificación.....	p. 31
10.1. Criterios de evaluación y mínimos exigibles .....	p. 31
10.2. Instrumentos de evaluación .....	p. 34
10.3. Criterios de calificación .....	p. 34
10.4. Procedimiento de recuperación .....	p. 35
11. Atención al alumnado con asignatura no superada .....	p. 35

12. Programación de aula .....	p. 35
<b>Parte III. Propuesta de investigación docente.....</b>	<b>p. 68</b>
1. Introducción.....	p. 69
2. Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en 2º de ESO: El videojuego <i>Medieval II Total War</i> .....	p. 69
3. Justificación y enmarque teórico de la investigación .....	p. 69
3.1. Justificación.....	p. 69
3.2. Objetivos .....	p. 71
3.3. Hipótesis de investigación.....	p. 72
3.4. Enmarque teórico .....	p. 72
4. Metodología de la investigación.....	p. 74
4.1. Características del videojuego.....	p. 74
4.2. Diseño metodológico.....	p.75
4.2.1. Temporalización.....	p. 75
4.2.2. Agentes implicados .....	p. 75
4.2.3. Materiales y recursos necesarios.....	p. 76
4.2.4. Plan de actividades.....	p. 76
4.7. Población y muestra .....	p. 78
4.8. Variables del estudio .....	p. 78
4.9. Instrumentos y técnicas de recogida de la información .....	p. 78
4.10. Técnicas de análisis de datos.....	p. 79
5. Resultados.....	p. 80
6. Conclusiones e implicaciones educativas.....	p. 80
7. Anexos .....	p. 81
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>p. 85</b>

## INTRODUCCIÓN

El trabajo que se expone a continuación se ha realizado partiendo de la experiencia adquirida en las clases teóricas del Máster Universitario en Formación del Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional y las prácticas realizadas durante tres meses en el I.E.S. Aramo de Oviedo.

A lo largo de las prácticas en el centro educativo pude observar la situación actual de la educación y la necesidad de mejora de esta. Tanto los alumnos como los profesores muestran un alto grado de desmotivación, aspecto que se debe de modificar ya que la educación tanto primaria como secundaria es la experiencia formativa más importante de la vida, a pesar de que en la actualidad se otorga una particular importancia al concepto de educación permanente o continúa.

Para poder cambiar estos hechos, debemos dejar a un lado el concepto tradicional de que el profesor es el que enseña y los alumnos los que tienen la obligación de aprender. Hoy en día enseñanza y aprendizaje deben formar parte de un mismo proceso, ambos deben de ir ligados para contribuir a un buen feedback. El profesor por tanto no puede enseñar si no aprende al mismo tiempo y viceversa, no puede aprender si no comparte lo que aprende con los demás. De este modo el papel del profesor pasa a ser el de guía, mediador o facilitador de aprendizaje. Por ello también los profesores deben estar en un continuo proceso de aprendizaje partiendo de la propia práctica y realidad que los rodea<sup>1</sup>.

De este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje es una especie de andamiaje, en el que el profesorado al mismo tiempo que se adapta al grado de desarrollo de sus alumnos, les va planteando nuevos retos y exigencias con el fin de que por sí mismos vayan progresando en esta interminable escalera del aprendizaje.

En esta línea también debemos modificar la preocupación principal de la educación en nuestros días centrada en los resultados, las cantidades que se obtienen en las calificaciones, la eficacia y la productividad. Como vemos si el fin es producir acreditaciones y títulos, dejando aparcados los procesos y los valores éticos, la consecuencia son los desequilibrios y reajustes permanentes que nos llevan a una gran fuente de problemas sociales<sup>2</sup>.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, desarrollaremos a continuación nuestro trabajo. Este consta de tres partes, en la primera de ellas se presenta una reflexión sobre las prácticas realizadas en el instituto y la relación entre estas y las asignaturas cursadas durante el Máster. Se hace referencia por tanto a las aportaciones de las distintas materias cursadas en la facultad, es decir, en qué me han ayudado tanto a la hora de hacer las prácticas como de desarrollar el presente estudio.

---

<sup>1</sup> VALENZUELA TRIGUEROS, M. 2010, *La importancia de la educación en la actualidad*, Eduinnova, Andalucía, pp. 10-13.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 14

La segunda parte está formada por una programación didáctica para la asignatura de Ciencias Sociales, Geografía e Historia de 2º de ESO. A través de la programación se planifica el trabajo para el curso escolar 2011-2012 conformado por dieciséis unidades didácticas. El contexto y el grupo son reales, gracias a la experiencia práctica en el I.E.S. Aramo. Lo que quiero que quede claro desde un primer momento es que esta programación pretende ser un instrumento para facilitar la enseñanza, así la planificación es orientativa y siempre está abierta a posibles modificaciones a lo largo del curso según las necesidades que vayan surgiendo.

La tercera y última parte del trabajo presenta una propuesta de investigación-acción de carácter innovador en la misma materia y curso seleccionado para la programación. En ella se propone el uso de un videojuego, *Medieval II Total War*, como recurso educativo para el aprendizaje de las Ciencias Sociales y en concreto para los contenidos relativos al periodo de la Edad Media. Con ello se pretende despertar el interés y la motivación del alumnado hacia dicha materia, con el fin de que comprendan que es muy importante tener conocimientos sobre nuestro pasado para llegar a comprender que es lo que sucede en el presente y hacer una buena proyección hacia el futuro. Es indispensable lograr que los alumnos encuentren gusto por aprender y que ese aprendizaje sea transferido a situaciones propias de la vida cotidiana, que la disponibilidad y el proceso los lleve a la elaboración de nuevos aprendizajes y a darle sentido a lo que aprenden.

# PARTE I. MEMORIA DE LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES

- 1. Introducción**
- 2. Análisis y reflexión sobre la práctica docente**
- 3. Análisis y valoración del currículo oficial de Ciencias Sociales**
- 4. Propuestas innovadoras y de mejora**

## 1. INTRODUCCIÓN

Realicé las prácticas profesionales del Máster en el Instituto de Enseñanza Secundaria Aramo. Se trata de un centro público de la ciudad de Oviedo que se halla ubicado en el centro del núcleo urbano. El centro cuenta a diario con una gran actividad docente, ya que en él se imparten los siguientes niveles de enseñanza: ESO (Cursos 1º, 2º, 3º y 4º), Bachillerato (las siguientes modalidades: Artes: modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Sonido, Artes: modalidad de Artes Escénicas, Música y Danza, Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias y Tecnología), Ciclo Formativo de Grado Medio (Técnico de Laboratorio de Imagen) y Ciclo Formativo de Grado Superior (Técnico Superior de Imagen).

El I.E.S. Aramo cuenta con una plantilla formada por 92 profesores, el equipo directivo conformado por seis miembros, cuatro conserjes u ordenanzas, cinco limpiadoras y cuatro encargados de administración. El número de alumnos y alumnas asciende en la actualidad a un total de 888, estos están distribuidos de la siguiente manera: 40% en ESO, 40 % en Bachillerato y 20 % en Ciclos Formativos de la familia profesional de Comunicación, Imagen y Sonido.

Con lo expuesto anteriormente simplemente quería dar una visión muy resumida del contexto del centro donde realice las prácticas, ya que este se desarrollará más detenidamente en la segunda parte del trabajo, dentro de la programación didáctica.

## 2. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA DOCENTE

A continuación se realizará una especie de informe donde se pondrán en relación los aspectos trabajados en el Prácticum con las materias cursadas en la facultad. Se hablará de las diferentes aportaciones de cada una de las asignaturas cursadas.

La asignatura con más peso dentro del Máster es la de “Procesos y contextos educativos”, que está dividida en cuatro bloques que analizaremos por separado. El primero de ellos, *Características organizativas de las etapas y centros de secundaria*, me ha ayudado a comprender la cultura del centro docente donde realice las prácticas, ya que el I.E.S. Aramo es un centro que se singulariza por el peso de su larga trayectoria desde el año 1938. Así podemos comprender los cambios a los que se ha visto sometido a lo largo de los años, cambios que se deben a la implantación de las diferentes leyes de educación. El primero de ellos vino dado por la aplicación de la Ley General de Educación (LGE) en el año 1970, el segundo de los cambios vino dado por la implantación de la Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE) en 1990 y el último, muy reciente, gracias a la Ley Orgánica de Educación (LOE) de 2006.

También debemos tener presente en este primer bloque la importancia de darnos a conocer el marco jurídico del sistema educativo, los diferentes documentos institucionales de los institutos de secundaria, así como hablarnos tanto de la estructura organizativa, la gestión y la calidad de los centros, como de la organización y gestión de la actividad en el aula. Fueron estos unos conocimientos que me ayudaron mucho a la hora de realizar las prácticas y de analizar los diferentes documentos que se nos exigían en el Cuaderno de Practicas (Programación General Anual, Proyecto Educativo de

Centro, Proyecto Curricular del Centro, Reglamento de Régimen Interior y las Programaciones didácticas del departamento).

En el segundo de los bloques, *Tutoría y Orientación Educativa*, se nos han dado las pautas para organizar planes de acción e intervención tutorial con alumnado, familias y profesorado, tanto en el apartado académico, como en el personal y profesional. A lo largo de las prácticas me he podido ir dando cuenta de que verdaderamente dichos Planes de Acción Tutorial (PAT) no se ponen mucho en práctica, no teniendo presente la importancia de los mismos. En mi centro de prácticas, se centra especialmente en el apartado del alumnado y queda bastante cojo el del profesorado y las familias. Las actividades con el profesorado son de carácter obligatorio y las programadas para realizar con las familias son muy escasas, quedando reducidas a simples reuniones informativas o a reuniones de carácter individual tutor-familias. El alumnado por su parte contaba con una hora de tutoría a la semana en la que se llevaban a cabo una serie de actividades con el fin de lograr un clima social de convivencia en el grupo que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentar la participación del alumnado en las actividades del instituto y encauzar sus demandas e inquietudes. También persigue la finalidad de fomentar una enseñanza personalizada atendiendo a la diversidad de capacidades, intereses, expectativas y estilos de aprendizaje de los alumnos.

*Atención a la diversidad* será el tercero de los bloques que se tratan en esta asignatura. En dicho bloque se nos explicó el marco general de la atención a la diversidad, hablamos de la diversidad del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y de las medidas de atención a la diversidad. Analizamos diferentes casos prácticos y Programas de Atención a la Diversidad (PAD), lo cual nos sirvió para enfrentarnos al análisis del PAD de nuestro centro de prácticas. El PAD del IES Aramo cubre todas las necesidades del alumnado contemplando tanto medidas de carácter preventivo, como ordinarias y extraordinarias. También se llevan a cabo adaptaciones curriculares: de acceso, significativas y no significativas. La relación/comunicación entre el Departamento de Orientación, los tutores y las familias es muy fluida, lo que permite poner en práctica con más facilidad todas las medidas aprobadas.

Este bloque también me ha ayudado a la hora de elaborar mi programación, me ha hecho ver que para la buena marcha del grupo-clase es importante que estos alumnos se sientan integrados en el mismo y que sigan el ritmo marcado para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello se requiere que los docentes estén motivados, que hagan un gran esfuerzo y se pongan al día en todos los temas relacionados con la atención a la diversidad. En ocasiones los docentes no están suficientemente preparados para afrontar determinadas problemáticas y necesitan la colaboración de especialistas que les orienten en su labor.

El último de los bloques, *Interacción, comunicación y convivencia en el aula*, versó sobre la dinámica grupal, sobre las habilidades docentes en situaciones conflictivas relacionadas con la convivencia en el centro y sobre las competencias comunicativas verbales y no verbales en el aula y fuera de ella. Será este el bloque que

más nos ha podido ayudar a la hora de llevar a cabo nuestras prácticas, muy especialmente a la hora de exponer nuestras unidades didácticas ante el grupo-clase. También me ha servido para llevar a cabo mi propia autoevaluación de la experiencia inicial en el aula, tanto en el desarrollo de las unidades didácticas como en el aspecto de la comunicación, quizás el más ligado a esta materia.

La asignatura de “Innovación docente e iniciación a la investigación educativa” está estrechamente ligada al desarrollo del Prácticum y a la elaboración de la tercera parte de este trabajo fin de máster. En ella se han tratado contenidos de carácter tanto general como específicos de cada especialidad. Así hemos podido analizar materiales, experiencias y programas que se correspondían con nuestra especialidad, Geografía e Historia. Gracias a esta asignatura hemos comprendido la importancia del papel del docente como innovador e investigador en el aula, hemos conocido diferentes enfoques, modelos y estrategias de innovación docente y se nos ha enseñado a diseñar y desarrollar un proyecto tanto de innovación como de investigación ligada a la innovación educativa. Por tanto esta asignatura será la base para desarrollar nuestro propio proyecto de innovación o investigación que expondremos al final de este trabajo y que se halla estrictamente ligado a la programación didáctica, que en mi caso está realizada para la asignatura de Ciencias Sociales, Geografía e Historia para el 2º curso de ESO.

En la asignatura de “Aprendizaje y desarrollo de la personalidad”, hemos aprendido a planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, a desarrollar y aplicar diferentes metodologías didácticas centradas en los diferentes modelos de aprendizaje escolar (cognitivista, conductista y constructivista) y a saber estimular el esfuerzo personal del alumnado y promover sus capacidades para aprender por sí mismo. De este modo queda patente que es una asignatura que nos ha facilitado, en cierto modo, el desarrollo de la programación didáctica, principalmente en el apartado metodológico. Tras conocer los diferentes modelos de aprendizaje, yo he optado por aplicar el modelo constructivista, así aprendemos cuando elaboramos representaciones personales sobre objetos o contenidos que pretendemos aprender. El aprendizaje constructivo parte de los conceptos que posee el alumno, de sus esquemas, y todo nuevo aprendizaje se va construyendo sobre ellos. De este modo el profesor debe enseñar en base a los conocimientos previos, por tanto estamos hablando de un aprendizaje significativo.

En la asignatura “Diseño y desarrollo del currículum” se nos han dado a conocer diferentes metodologías de enseñanza, así como estrategias y técnicas de evaluación. Además hemos realizado diversas unidades didácticas, ninguna en relación con nuestra especialidad, ya que lo que se pretendía era conseguir cierta soltura a la hora de desarrollarlas. En definitiva, el profesor consideraba que si aprendíamos a hacerlas de otras especialidades a la hora de enfrentarnos a las de la nuestra nos resultaría mucho más fácil el realizarlas. También se nos han dado ciertas pinceladas sobre las programaciones didácticas, pero será en la asignatura de “Aprendizaje y enseñanza:

Geografía e Historia”, donde nos centraremos en la ejecución de unidades y programaciones didácticas de nuestra especialidad.

Quizás haya sido a la asignatura de “Aprendizaje y enseñanza: Geografía e Historia”, a la que le hayamos sacado un mayor partido. En ella se nos ha enseñado concretamente a desarrollar programaciones y unidades didácticas, lo cual nos ha servido para elaborar la segunda parte de este trabajo que presenta un peso importante dentro del mismo.

Además hemos conocido diferentes métodos, técnicas y recursos para la enseñanza de las ciencias sociales: geografía, historia e historia del arte. Hemos hecho cierto hincapié en los aspectos de competencias básicas y evaluación, entendiendo esta última como un instrumento incentivador del interés de los estudiantes por el aprendizaje. Esta asignatura nos ha hecho también mirar un poco hacia el futuro, hacia las oposiciones de secundaria, a las que nos tendremos que enfrentar para llegar algún día a ser verdaderos docentes.

“Complementos a la formación disciplinar: geografía, historia e historia del arte” ha sido una asignatura que nos ha ayudado, como su propio nombre indica, a complementar los conocimientos disciplinares que forman parte del currículo correspondiente a las etapas de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Además nos ha proporcionado herramientas de acceso y manejo de información geográfica, histórica y artística.

En lo concerniente a la asignatura de “Sociedad, familia y educación”, debemos decir que estaba dividida en dos partes claramente diferenciadas. La primera de ellas nos dio a conocer las políticas de igualdad entre hombres y mujeres, la no discriminación en la escuela, género y escuela y el respeto a los Derechos Humanos y su función educativa. En la segunda parte se abordaron contenidos relativos a la estructura y la educación familiar y se insistió mucho en la relación de las familias con los centros educativos. En este caso destaca la importancia de la implicación de las familias con los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus hijos/as y la necesidad de fomentar por tanto la relación entre las familias y los centros. Pude observar en mis prácticas profesionales que la relación entre las familias y el centro es casi inexistente, que el centro no muestra demasiado interés en fomentar dichas relaciones y que las familias verdaderamente desconocen la importancia de su participación en el centro de cara a la mejora personal, social y saludable de todos sus miembros. Si bien es cierto que se realizan muy pocas actividades de relación familia-centro, un hecho que, en mayor medida, viene dado por el poco interés que en ocasiones muestran los docentes en que las familias participen activamente en algunas tareas propiamente suyas y el centro por tanto trata de evitar injerencias que puedan alterar el orden frecuente del centro.

Desde mi punto de vista es necesario que hoy en día se fomenten las relaciones entre las familias y los centros educativos, pienso que es beneficioso para ambas partes y sobre todo para los terceros implicados que son los alumnos/as. Este hecho, por tanto, es fundamental para crear un clima favorable para el aprendizaje y desarrollo del alumnado del centro.

Importante es la asignatura de “Tecnologías de la información y la comunicación” (TIC) puesto que ya queda reflejada la importancia en la LOE y también en los currículos de la ESO y Bachillerato del Principado de Asturias (Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias y el Decreto 75/2008, de 6 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato), de incluir las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así en la ESO, que es la etapa educativa que a mí me interesa para el desarrollo del trabajo, se dice en el artículo 24 de la LOE que “...las tecnologías de la información y la comunicación se trabajaran en todas las áreas”. A pesar de que los contenidos tratados fueron de carácter muy general, se nos habla del conocido proyecto 2.0 llevado a cabo en Asturias, de la Mochila Digital de Educastur y de herramientas y recursos audiovisuales y multimedia.

Hoy en día aun son muchos los docentes que se echan para atrás en el uso de las TIC en el aula, bien porque los recursos son escasos o por la cantidad de tiempo que se necesita para desarrollar las actividades. De todos modos no podemos dejar de destacar las diversas posibilidades didácticas que nos ofrecen y la capacidad que tiene de desarrollar en el alumnado destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.

Para mí especialmente ha sido, junto con la optativa “La comunicación social en el aula: prensa, información audiovisual y nuevos medios de comunicación”, las que me abrieron los ojos para llevar a cabo el proyecto de investigación-acción que desarrollo al final del presente estudio.

Esta última, “La comunicación social en el aula: prensa, información audiovisual y nuevos medios de comunicación”, ha sido la asignatura que he elegido como optativa, en ella hemos aprendido a desarrollar las posibilidades didácticas de los medios de comunicación en el ámbito educativo. Se nos han dado a conocer varios recursos impresos y audiovisuales, haciendo especial hincapié en aquellos que están disponibles en línea. Hemos comprendido a través de ella la necesidad de confrontar diferentes puntos de vista y nos ha enseñando también a analizar diferentes informaciones, reconociendo sus características y expresando juicios sobre las mismas. Como he dicho anteriormente, ha sido gracias a esta asignatura y a la de TIC, por lo que me he lanzado a desarrollar mi proyecto de investigación en torno al mundo de los videojuegos.

### **3. ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL CURRÍCULO OFICIAL DE CIENCIAS SOCIALES**

La asignatura de Ciencias Sociales, tanto en su vertiente de Geografía o de Historia, siempre ha sido importante dentro de todos los sistemas de enseñanza. Ha sido además una materia obligatoria desde la educación Primaria hasta el Bachillerato, ya que es fundamental el conocimiento de los hechos pasados para comprender la realidad actual.

El nivel que he elegido para mi programación es el de 2º de ESO. Será en estos primeros cursos de la ESO donde es importante y fundamental desarrollar una

metodología activa evitando que el alumnado se limite a escuchar al profesor y seguir el libro de texto. Según mi experiencia en las aulas, los alumnos suelen mostrarse poco receptivos y muestran una actitud muy pasiva ante las clases, quizás entre las causas podemos destacar el predominio de conceptos teóricos y la poca utilidad que le ven a la asignatura. Por ello lo que pretendemos es que el alumnado llegue a un aprendizaje de las Ciencias Sociales hecha, recreada e investigada por los propios alumnos y alumnas iniciándoles en el trabajo a través de diversos recursos didácticos.

En los contenidos de la asignatura se recoge: en la vertiente histórica, las sociedades preindustriales (medieval y moderna) que abarca cronológicamente desde el siglo V (fin del Imperio Romano) al XVIII (Revolución francesa, 1789) y en la vertiente geográfica, la población y las sociedades en la actualidad. Teniendo en cuenta el nivel educativo podría parecernos que el currículo es extenso, pero el alumnado está en una edad (13-14 años) donde son verdaderas “esponjas” de conocimiento.

A pesar de partir de una situación inicial negativa, no debemos desmotivarnos y tenemos que ser nosotros quienes, a través de una metodología más activa consigamos despertar el interés del alumnado por nuestra materia. Debemos convertir nuestra asignatura en un verdadero “laboratorio” donde el alumnado pueda elaborar su propio aprendizaje, hacerle consciente del mismo y que sean ellos los que se den cuenta de la importancia del conocimiento de los hechos pasados para comprender la realidad del presente.

#### **4. PROPUESTAS INNOVADORAS Y DE MEJORA**

Dado el alto grado de desmotivación del alumnado, observado en mis prácticas profesionales, lo que pretendo con mi proyecto de investigación-acción de carácter innovador es: activar la motivación del alumnado para un mejor aprendizaje significativo. Propongo para ello el uso de un videojuego como recurso didáctico para diversificar la metodología en la didáctica de dicha asignatura.

*Medieval II Total War* es el videojuego elegido para llevar a cabo el proyecto de investigación. Este es un videojuego de estrategia en tiempo real, que permitirá al alumnado adquirir conocimientos tanto históricos como geográficos del periodo medieval. Los contenidos tratados en el videojuego se interrelacionarán con los expuestos en las unidades didácticas relativas al periodo de la Edad Media, todas ellas desarrolladas en la programación didáctica.

Dicho proyecto se desarrollará en la tercera parte de este trabajo fin de máster. En él se expondrá la justificación y el enmarque teórico, se mostrarán los objetivos que se pretenden alcanzar, se dejará constancia de la metodología a seguir, el cómo se extraerán resultados y las conclusiones finales que se pueden deducir del mismo.

# PARTE II. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CIENCIAS SOCIALES 2º DE ESO.

- 1. Introducción**
- 2. Marco legal**
- 3. Contexto del I.E.S. Aramo**
- 4. Características del grupo**
- 5. Objetivos**
  - 5.1. Objetivos generales de la etapa**
  - 5.2. Objetivos de la materia**
  - 5.3. Contribución a las competencias básicas**
- 6. Contenidos**
- 7. Temporalización**
- 8. Metodología**
  - 8.1. Principios generales**
  - 8.2. Actividades de aprendizaje**
  - 8.3. Actividades complementarias y extraescolares**
  - 8.4. Temas transversales**
  - 8.5. Materiales y recursos didácticos**
- 9. Medidas de atención a la diversidad**
- 10. Criterios y procedimientos de evaluación y calificación**
  - 10.1. Criterios de evaluación y mínimos exigibles**
  - 10.2. Instrumentos de evaluación**
  - 10.3. Criterios de calificación**
  - 10.4. Procedimiento de recuperación**
- 11. Atención al alumnado con asignatura no superada**
- 12. Programación de aula**

## **1. INTRODUCCIÓN**

La programación didáctica que se expone a continuación pertenece a la asignatura de Ciencias Sociales, Geografía e Historia para el 2º curso de la ESO.

En estos primeros cursos de la Enseñanza Secundaria Obligatoria donde los alumnos sufren numerosos cambios físicos y psicológicos es muy importante y fundamental desarrollar una metodología activa evitando que el alumnado se limite a escuchar al profesor y seguir el libro de texto. Lo que pretendemos es que el alumnado llegue a un aprendizaje de las Ciencias Sociales hecha, recreada e investigada por los propios alumnos y alumnas iniciándoles en el trabajo a través de diversos recursos didácticos.

En esta línea, veremos integrado en la programación un proyecto de investigación-acción que consiste en el uso como recurso didáctico de un videojuego, *Medieval II Total War*, para el aprendizaje de las Ciencias Sociales, en concreto para los contenidos relativos al periodo medieval. Lo que se pretende es que las clases expositivas se interrelacionen con la actividad práctica del videojuego. Con ello se pretende despertar el interés y la motivación del alumnado y que este se vaya construyendo su propio conocimiento sin que se lo proporcionen ya elaborado.

## **2. MARCO LEGAL**

Para la elaboración de la unidad didáctica nos basamos en la normativa legislativa vigente en el Estado Español y en la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias. O lo que es lo mismo, el contexto legislativo viene definido por la *Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo*. Las enseñanzas mínimas están establecidas en el *Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre* y en lo que respecta al Principado de Asturias, debemos tener en cuenta el *Decreto 74/2007, de 14 de junio*, por el que se ordena y establece el currículo de secundaria.

## **3. CONTEXTO DEL IES ARAMO<sup>3</sup>**

El I.E.S. Aramo es uno de los ocho centros públicos de educación secundaria del municipio de Oviedo y se halla ubicado en el centro del núcleo urbano. Es un centro que se singulariza por el peso de su larga trayectoria desde el año 1938 hasta nuestros días con diferentes emplazamientos en la ciudad y denominaciones sucesivas. El emplazamiento actual data de 1964, con sucesivas ampliaciones para su adaptación a los propios cambios en la dinámica educativa. Sería con la implantación de la escolarización mixta cuando en 1983-84 cambie la denominación de Instituto “Femenino de Oviedo” por el de Instituto “Aramo”.

El I.E.S. Aramo, como corresponde a un centro de enseñanza sostenido con fondos públicos, desarrollará relaciones con otras instituciones y asociaciones, tanto de carácter público como privado, siempre que contribuyan al logro de los fines educativos marcados por el centro y beneficien a la comunidad educativa del centro.

---

<sup>3</sup> Información extraída de la PGA del centro educativo IES Aramo.

Siguiendo esta línea tiene una serie de centros de Educación Primaria adscritos al mismo. Los centros uniadscritos son los siguientes: el C.P. “Gesta I” (Oviedo), C.P. “Gesta II” (Oviedo), el C.P. de San Claudio (Oviedo) y el C.P. “Pablo Iglesias” (Soto de Ribera). Como centros multiadscritos tiene: el C.P. “Buenavista I” (Oviedo), el C.P. “Baudilio Arce” (Oviedo), el C.P. “Fernández Inguanzo” (Morcín), el C.P. Narciso Sánchez (Olloniego) y el C.P. Argame. Además el I.E.S. Aramo es centro de referencia administrativa para las enseñanzas homologadas de los siguientes centros: Colegio Amor de Dios, Colegio Dulce Nombre de Jesús y CFPE de Imagen y Sonido de Noreña.

El I.E.S. Aramo mantiene además una serie de relaciones con otros Institutos de Educación Secundaria para llevar a cabo diferentes programas específicos, así como con la Universidad de Oviedo, lo que les facilita a los alumnos abundante información sobre la prueba de acceso a la universidad (PAU) y las características de las diferentes titulaciones o grados universitarios ofertados.

En el centro se imparten los siguientes niveles de enseñanza: ESO (Cursos 1º, 2º, 3º y 4º), Bachillerato (las siguientes modalidades: Artes: modalidad de Artes Plásticas, Imagen y Sonido, Artes: modalidad de Artes Escénicas, Música y Danza, Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias y Tecnología), Ciclo Formativo de Grado Medio (Técnico de Laboratorio de Imagen) y Ciclo Formativo de Grado Superior (Técnico Superior de Imagen).

El I.E.S. Aramo acoge alumnado de un área mixta, urbana y rural, conservando de este modo uno de los rasgos tradicionales del centro. La distribución del alumnado, que asciende en la actualidad a 888, entre las distintas etapas y niveles es aproximadamente: 40% en ESO, 40 % en Bachillerato y 20 % en Ciclos Formativos de la familia profesional de Comunicación, Imagen y Sonido. En los últimos años se ha acentuado en el conjunto del alumnado una característica cultural vinculada a la realidad socioeconómica y laboral presente en el área central de Asturias: el incremento de la población inmigrante, procedente en su mayoría de América latina y, en menor medida, de los países europeos del este. La tasa de alumnos de familias inmigrantes es mayor en el nivel de ESO, que ha pasado en los últimos años aproximadamente del 8% al 14%.

En cuanto al número de docentes asciende en la actualidad a 92 y el equipo directivo está constituido por el director, el secretario, el jefe de estudios y tres jefes de estudio adjuntos. El personal no docente está formado por cuatro conserjes u ordenanzas (encargados de apertura y cierre del centro, apagado y encendido de luces, organización de las aulas, traslado de enseres, repartir el correo y dar avisos y comunicados al personal docente), cinco limpiadoras y cuatro encargados de administración.

#### **4. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO**

Esta programación va dirigida al alumnado de 2º E.S.O. Este se halla dividido en cuatro grupos: A, B, C y D. En total hay 93 alumnos, siendo 18 de ellos inmigrantes, mayoritariamente procedentes de Latinoamérica y de países del este de Europa. En este curso no hay ningún alumno con necesidades educativas especiales y hay un total de cuatro alumnos que no han promocionado el curso anterior.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA**

Dichos objetivos están presentes en el Decreto 74/2007, de 14 de junio. La ESO contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respecto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.

i) Comprender y expresarse al menos, en una lengua extranjera de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar a la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y

social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreiciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.

m) Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

## **5.2. OBJETIVOS DE LA MATERIA.**

La enseñanza de las Ciencias Sociales, geografía e historia persigue la consecución de los siguientes objetivos:

1.-Identificar los procesos y mecanismos que rigen los hechos sociales y las interrelaciones entre hechos políticos, económicos y culturales y utilizar este conocimiento para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales, el papel que hombres y mujeres desempeñan en ellas y sus problemas más relevantes.

2.-Identificar, localizar y analizar, los elementos básicos que caracterizan al medio físico, las interacciones que se dan entre ellos y los que los grupos humanos establecen en la utilización del espacio y de sus recursos, valorando las consecuencias de tipo económico, social, político y medioambiental.

3.- Identificar y comprender los rasgos humanos de Europa, España y Asturias.

4.- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos relevantes de la Edad Media y de la Edad Moderna en el mundo, en Europa, en España y en Asturias.

5.- Valorar la diversidad cultural, manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coincidan con las propias.

6.- Comprender los elementos técnicos básicos que caracterizan el arte Prerrománico, el arte Románico, el arte Gótico, el arte del Renacimiento y el arte Barroco en su realidad social y cultural.

7.-Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las Ciencias Sociales.

8.- Valorar y respetar el patrimonio cultural, asumiendo las responsabilidades que suponen su defensa, conservación y mejora.

9.- Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica procedente de fuentes diversas.

10.- Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.

11.- Conocer el funcionamiento de las sociedades democráticas, apreciando sus valores y bases fundamentales, así como los derechos y libertades como un logro irrenunciable y una condición necesaria para la paz y la igualdad, denunciando actitudes y situaciones discriminatorias e injustas.

### **5.3. CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.**

La contribución de las Ciencias Sociales a las competencias básicas, como queda determinado en el Decreto 74/2007, de 14 de junio:

#### **1. Competencia en comunicación lingüística:**

- Utilizar adecuadamente el vocabulario específico de la materia Ciencias Sociales para construir un discurso preciso.

- Desarrollar la empatía e interesarse por conocer y escuchar opiniones distintas a la propia.

- Lograr habilidades para utilizar diferentes variantes del discurso, en especial, la descripción, la narración, la disertación y la argumentación.

- Leer e interpretar textos de tipología diversa, lenguajes icónicos, simbólicos y de representación.

#### **2. Competencia matemática:**

- Elaborar e interpretar ejes cronológicos.

- Analizar y comprender los datos cuantitativos recogidos en tablas, graficas y diagramas.

- Hacer cálculos matemáticos de números enteros y porcentajes para llegar a conclusiones cuantitativas.

#### **3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:**

- Identificar y localizar los ámbitos geopolíticos, económicos y culturales en los que se enmarcan los acontecimientos de la Edad Media y la Edad Moderna.

- Conocer los distintos usos del espacio y de los recursos que han hecho las sociedades a lo largo de los periodos históricos estudiados.

#### **4. Tratamiento de la información y competencia digital:**

- Relacionar y comparar la información procedente de diversas fuentes: escritas, graficas, audiovisuales, etc.

- Contrastar la información obtenida y desarrollar un pensamiento crítico y creativo.

- Elaborar la información transformando los datos recogidos y traduciéndolos a otro formato o lenguaje.

- Emplear las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información en la búsqueda y el procesamiento de la información.

### **5. Competencia social y ciudadana:**

- Comprender el concepto de tiempo histórico.

- Identificar la relación multicausal de un hecho histórico y sus consecuencias.

- Conocer las grandes etapas y los principales acontecimientos de la Edad Media y la Edad Moderna.

- Comprender el funcionamiento de las sociedades, su pasado histórico, su evolución y transformaciones.

- Desarrollar la empatía mediante la comprensión de las acciones humanas del pasado.

- Mostrar una actitud favorable al diálogo y al trabajo cooperativo.

### **6. Competencia cultural y artística:**

- Comprender la función que las artes han tenido y tienen en la vida de los seres humanos.

- Reconocer los diferentes estilos del arte medieval y moderno y los valores estéticos que expresan.

- Analizar obras de arte de manera técnica e identificar el contexto histórico que explica su aparición.

- Desarrollar una actitud activa en relación con la conservación y la protección del patrimonio histórico.

### **7. Competencia para aprender a aprender:**

- Desarrollar una visión estratégica de los problemas, anticipar posibles escenarios y consecuencias futuras de las acciones individuales y/o sociales.

- Buscar explicaciones multicausales para comprender los fenómenos sociales y evaluar sus consecuencias.

- Utilizar diferentes estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información: esquemas, resúmenes, mapas conceptuales, etc.

- Participar en debates y contrastar las opiniones personales con las del resto de los compañeros.

- Desarrollar el gusto por el aprendizaje continuo y la actualización permanente.

### **8. Autonomía e iniciativa personal:**

- Asumir responsabilidades y tomar decisiones con respecto a la planificación del proceso de resolución de actividades propuestas.

- Interpretar adecuadamente las particularidades de cada situación y del problema estudiado.

- Saber argumentar de forma lógica y coherente las explicaciones de los conceptos y fenómenos estudiados.

- Autorregular el propio aprendizaje, tomar conciencia de lo que se sabe y de lo que falta por aprender y realizar autoevaluaciones del propio trabajo.

## **6. CONTENIDOS.**

A continuación se exponen los contenidos curriculares establecidos en el currículo oficial del Principado de Asturias. Estos se dividen en tres bloques, el primero de contenidos comunes o generales y los otros dos de contenidos específicos de la materia.

### **Bloque 1. Contenidos comunes**

-Localización en el tiempo y en el espacio de periodos y acontecimientos históricos. Nociones de simultaneidad y evolución. Representación gráfica de secuencias temporales.

-Reconocimiento de causas y consecuencias en los hechos y procesos históricos distinguiendo su naturaleza. Identificación de la multiplicidad causal en los hechos sociales. Valoración del papel de los hombres y las mujeres como sujetos de la historia.

-Búsqueda, obtención y selección de información del entorno, de fuentes escritas, orales, iconográficas, gráficas, audiovisuales y proporcionadas por las tecnologías de la información.

-Exposición oral y elaboración escrita de la información obtenida. Transformación de información estadística en gráficos.

-Reconocimiento de elementos básicos que caracterizan los estilos artísticos e interpretación de obras significativas considerando su contexto. Valoración de la herencia cultural y del patrimonio artístico como riqueza que hay que preservar y colaborar en su conservación.

-Análisis de algún aspecto de la época medieval o moderna relacionado con un hecho o situación relevante de la actualidad.

### **Bloque 2. Población y sociedad**

-La población. Distribución. Aplicación de los conceptos básicos de demografía a la comprensión de los comportamientos demográficos actuales, análisis y valoración de sus consecuencias en el mundo, en España y en Asturias. Lectura e interpretación de datos y gráficos demográficos.

-Las sociedades actuales. Estructura y diversidad. Desigualdades y conflictos. La incorporación de las mujeres a la vida pública. Caracterización de la sociedad europea y española. Análisis y valoración relativa de las diferencias culturales.

-La vida en el espacio urbano. Urbanización del territorio en el mundo actual y jerarquía urbana.

-Funciones e identificación espacial de la estructura urbana. Problemas urbanos. Las ciudades asturianas y españolas.

### **Bloque 3. Las sociedades preindustriales**

-La sociedad medieval. Origen y expansión del Islam. La sociedad, la economía y el poder en la Europa feudal. El resurgir de la ciudad y el intercambio comercial. La cultura y el arte medieval. El arte prerrománico asturiano. El papel de la Iglesia. El camino de Santiago.

-La Península Ibérica en la Edad Media. Al-Andalus y los reinos cristianos. La Monarquía asturiana. La forma de vida en las ciudades cristianas y musulmanas.

-Características del Estado moderno en Europa.

-Evolución política y económica de la Península Ibérica en la época moderna. La monarquía hispánica y la colonización de América.

-Arte y cultura en la época moderna. Renacimiento y Barroco.

La materia de la asignatura de Ciencias Sociales, geografía e historia en el segundo curso de E.S.O. se divide en las siguientes unidades didácticas, las cuales se desarrollaran en el último apartado de la programación:

#### **Unidad Didáctica. 1: El Islam y Al Andalus:**

- 1.- El Islam: aparición, principios básicos y expansión.
- 2.- El Islam en la Península Ibérica: Al Andalus
  - 2.1.- Del Califato de Córdoba a los Reinos de Taifas
  - 2.2.- Economía y sociedad andalusí
- 3.- Cultura y arte islámico

#### **Unidad Didáctica. 2: La Europa feudal:**

- 1.- El nacimiento de la Europa feudal.
- 2.- La nobleza feudal
- 3.- Los campesinos en el mundo feudal
- 4.-La Iglesia cristiana
- 5.- Los monasterios medievales
- 6.- El arte románico:
  - 6.1.- La arquitectura
  - 6.2.- La escultura y la pintura

#### **Unidad Didáctica.3: La ciudad medieval:**

- 1.- La recuperación de la vida urbana
- 2.- Las actividades urbanas: artesanía y comercio

- 3.-La sociedad urbana
- 4.- El afianzamiento del poder real
- 5.-La crisis de la Baja Edad Media
- 6.- El arte gótico:
  - 6.1.- La arquitectura
  - 6.2.- La escultura y la pintura

**Unidad Didáctica. 4: El Reino de Asturias. Los reinos peninsulares:**

- 1.- El Reino de Asturias
- 2.- El Reino astur-leonés
- 3.- Los primeros condados y reinos pirenaicos
- 4.- La expansión territorial de los siglos XI y XII
- 5.- La repoblación de los territorios conquistados
- 6.- La Península Ibérica: encuentro de culturas
- 7.- El Románico en el Reino de Asturias y en el Reino de Castilla

**Unidad Didáctica. 5: La Corona de Castilla (siglos XIII-XV):**

- 1.- La consolidación de la Corona de Castilla
- 2.-La gran expansión del siglo XIII
- 3.- Las instituciones de gobierno
- 4.- Economía y sociedad
- 5.- La crisis de la Baja Edad Media
- 6.-Las manifestaciones artísticas:
  - 6.1.- El arte gótico en Castilla
  - 6.2.- El arte mudéjar

**Unidad Didáctica. 6: La Corona de Aragón (siglos XII-XV):**

- 1.- La formación de la Corona de Aragón
- 2.- Las instituciones de gobierno
- 3.- Economía y sociedad
- 4.- La crisis de los siglos XIV y XV
- 5.-Las manifestaciones artísticas:
  - 5.1.- El arte románico en Aragón
  - 5.2.- El arte gótico

**Unidad Didáctica. 7: Renacimiento y Reforma:**

- 1.- El Humanismo
- 2.- La Reforma religiosa
- 3.- La Contrarreforma católica
- 4.- El nuevo espíritu del Renacimiento
- 5.- El arte renacentista:
  - 5.1.- El Quattrocento
  - 5.2.- El Cinquecento
  - 5.3.- La difusión del arte renacentista

**Unidad Didáctica. 8: La monarquía autoritaria: Los Reyes Católicos:**

- 1.- La Europa del siglo XV
- 2.- La monarquía de los Reyes Católicos
- 3.- La organización económica y social
- 4.- Humanismo y Renacimiento en España

**Unidad Didáctica. 9: Los grandes descubrimientos geográficos:**

- 1.- Los grandes viajes marítimos
- 2.- El descubrimiento de América
- 3.- Los pueblos precolombinos
- 4.- Conquista y organización del imperio americano

**Unidad Didáctica. 10: El Imperio de los Austrias:**

- 1.- El Imperio universal de Carlos I
- 2.- El Imperio hispánico de Felipe II
- 3.- Economía y sociedad en el siglo XVI
- 4.- El siglo XVII: el declive del Imperio
- 5.- Crisis social y económica en el siglo XVII

**Unidad Didáctica. 11: El siglo del Barroco:**

- 1.- Sociedad y economía en el siglo XVII
- 2.- La Europa del absolutismo
- 3.- El arte Barroco:
  - 3.1.- Arquitectura y escultura europea y española
  - 3.2.- La pintura barroca europea
  - 3.3.- El Siglo de Oro de la pintura española

**Unidad Didáctica. 12: Asturias en la Edad Moderna:**

- 1.-Política y economía de Asturias
- 2.- Población y sociedad en Asturias
- 3.- El arte asturiano:
  - 3.1.- El arte asturiano de los siglos XV y XVI
  - 3.2.- El arte asturiano de los siglos XVII y XVIII

**Unidad Didáctica. 13: Los habitantes del planeta:**

- 1.- Distribución de la población mundial
- 2.-Evolución de la población
- 3.- La dinámica de la población
- 4.- Las migraciones
- 5.-La población y el trabajo

**Unidad Didáctica. 14: La población de España y de Asturias:**

- 1.- Evolución de la población española
- 2.-Características de la población española
- 3.- Distribución de la población
- 4.- Poblamiento rural y urbano
- 5.-La población y el trabajo
- 6.- España, un país de emigrantes en el pasado y de inmigrantes en el presente
- 7.- La población de Asturias

**Unidad Didáctica. 15: La ciudad y lo urbano:**

- 1.- Aproximación a la ciudad
- 2.- Morfología urbana
- 3.-El crecimiento urbano a lo largo del tiempo
- 4.- Las grandes ciudades
- 5.- Estructura del sistema urbano español
- 6.- Las ciudades de Asturias

**Unidad Didáctica. 16: Las sociedades humanas:**

- 1.- Organización de la sociedad humana
- 2.- Evolución de la sociedad humana
- 3.- La sociedad europea
- 4.- La sociedad española y la asturiana
- 5.- Inmigración y diversidad cultural

## 7. TEMPORALIZACIÓN.

La asignatura de Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la Educación Secundaria Obligatoria cuenta con tres horas lectivas a la semana.

El calendario escolar para la Educación Secundaria Obligatoria se conforma, según la legislación vigente, de aproximadamente 175 días de clase, es decir, 35 semanas. De lo que se deduce, teniendo en cuenta que contamos con tres horas lectivas a la semana, que en la asignatura de Ciencias Sociales se cuenta con un total de 105 sesiones aproximadamente. Cada sesión tendrá una duración de 55 minutos.

Por lo que estamos viendo, podemos dedicar como media, unas 6 sesiones por unidad, lo que serían un par de semanas por cada una de ellas, teniendo en cuenta también las sesiones para las pruebas escritas. De este modo nos quedarían unas 9 sesiones para imprevistos, actividades complementarias, de refuerzo o ampliación.

Debemos tener en cuenta que en el presente curso 2011-2012 se llevará a cabo el proyecto de investigación-acción: “El videojuego *Medieval II Total War* como recurso didáctico en el aprendizaje de las Ciencias Sociales”. Para ponerlo en práctica se requerirá el uso de ocho sesiones lectivas integradas en la programación, estas se desarrollarán en el primer trimestre, periodo en el que se impartirán las unidades didácticas relativas al periodo de la Edad Media.

A continuación se expone la distribución temporal de los contenidos por trimestres:

Primer trimestre:

Unidad Didáctica. 1: El Islam y Al Andalus.

Unidad Didáctica. 2: La Europa feudal.

Unidad Didáctica. 3: La ciudad medieval.

Unidad Didáctica. 4: El Reino de Asturias. Los reinos peninsulares.

Unidad Didáctica. 5: La Corona de Castilla (siglos XIII-XV).

Unidad Didáctica. 6: La Corona de Aragón (siglos XII-XV).

Segundo trimestre:

Unidad Didáctica 7: Renacimiento y Reforma:

Unidad Didáctica. 8: La monarquía autoritaria: Los Reyes Católicos.

Unidad Didáctica. 9: Los grandes descubrimientos geográficos.

Unidad Didáctica. 10: El Imperio de los Austrias.

Unidad Didáctica. 11: El siglo del Barroco.

Unidad Didáctica. 12: Asturias en la Edad Moderna.

Tercer trimestre:

Unidad Didáctica. 13: Los habitantes del planeta.

Unidad Didáctica. 14: La población de España y de Asturias.

Unidad Didáctica. 15: La ciudad y lo urbano.

Unidad Didáctica. 16: Las sociedades humanas.

En lo que respecta a las actividades extraescolares propuestas, se van a realizar en la primera y la segunda evaluación, procurando realizarlas simultáneamente a las clases en las que se desarrolle la materia con respecto a las mismas. También debemos tener en cuenta que cabe la posibilidad de que a lo largo del curso se pueda programar alguna actividad más.

Calendario escolar 2011-2012:

### Calendario escolar 2011/2012



## 8. METODOLOGÍA.

### 8.1. PRINCIPIOS GENERALES.

En estos primeros cursos de la Enseñanza Secundaria Obligatoria donde los alumnos sufren numerosos cambios físicos y psicológicos es muy importante y fundamental desarrollar una metodología activa evitando que el alumnado se limite a escuchar al profesor y seguir el libro de texto.

Nos basaremos en el modelo de transmisión-recepción, pero sin olvidar que el aprendizaje del alumnado debe ser significativo y funcional, ya que de este modo se pretende llegar a un aprendizaje de las Ciencias Sociales hecha, recreada e investigada por los propios alumnos iniciándoles en el trabajo con diversas fuentes.

De este modo la metodología partirá de los intereses, necesidades, demandas y expectativas del alumnado y procurará que este reconozca el sentido y la funcionalidad de lo que aprende. En relación con ello se intentará motivar al alumnado para despertar su interés por la materia a través de ciertos incentivos intelectuales, motivacionales o sociales.

El profesor organizará, orientará y dinamizará el trabajo de los alumnos mediante la elaboración de síntesis de lo aprendido y puestas en común que ayudan a enriquecer y fijar los conceptos.

Las explicaciones por parte del profesor serán breves y las actividades propuestas a los alumnos tanto de tipo individual como en grupo, tendrán un espacio importante en las clases. El profesor además corregirá los errores, dirigirá las puestas en común, animará y dirigirá al alumnado a adoptar criterios personales y a que respeten y escuchen las intervenciones y opiniones de los compañeros.

Se combinarán diversos métodos, técnicas y actividades con el fin de que a través de la diversidad se despierte la iniciativa personal del alumnado. Además también se incorporarán las nuevas tecnologías de la información.

## **8.2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.**

Las actividades son los instrumentos para la consecución de los objetivos. Están concebidos para lograr la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Estas además tienen la finalidad de fomentar las actitudes positivas y la creatividad del alumnado, por lo que se deben plantear actividades de diversos tipos:

- Actividades de detección de conocimientos previos: actividades que permiten tener noción de los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre la materia.

- Actividades de desarrollo: con ellas se trabajan los nuevos contenidos de la materia.

- Actividades de síntesis: actividades realizadas al final de la unidad didáctica, de evaluación.

- Actividades de refuerzo: planteadas para el alumnado que presenta dificultades ante la consecución de algunos objetivos.

- Actividades de ampliación: actividades que ayudan a un mayor enriquecimiento del aprendizaje del alumnado.

## **8.3. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

Para el presente curso se programarán dos actividades extraescolares:

- Visita a la catedral de Oviedo, Cámara Santa y Museo de la Iglesia.

- Visita a los Monumentos Prerrománicos del Naranco: Santa María del Naranco y San Miguel de Lillo.

En el caso de que durante el curso escolar se programen exposiciones temporales interesantes (de las que aún se desconocen fechas y contenidos), se podría añadir alguna actividad más.

#### **8.4. TEMAS TRANSVERSALES.**

Un objetivo fundamental en el proceso educativo consiste en conseguir desde el primer ciclo de la ESO el desarrollo integral de los alumnos. Este desarrollo no debe limitarse sólo a la adquisición de conocimientos teóricos y procedimientos, sino que debemos potenciar las actitudes y los valores democráticos y morales.

De este modo a través de los diferentes contenidos se trabajarán diferentes valores, que serán una forma de razonar para hacerse una imagen organizada de la realidad social y espacial. Por ello se encuentran integrados a lo largo de toda la materia.

Educación en valores para la igualdad de sexos, se le dará una gran importancia valorándose las siguientes actitudes: Despertar una actitud crítica y de denuncia ante las injusticias, rechazar las discriminaciones y tomar conciencia de los fenómenos de discriminación sexista que se dan en la actualidad, así como de los que se han dado en otros períodos históricos.

Educación en valores por la paz y el desarrollo, teniendo en cuenta la frecuencia de los debates en la asignatura de Ciencias Sociales, se nos brinda la oportunidad de hacer hincapié sobre la importancia de ser tolerantes y respetar las diferencias de criterio de cada individuo. Rechazar así las desigualdades sociales, la xenofobia, los enfrentamientos entre los pueblos provocados por el control de los recursos, etc.

Educación en valores para la convivencia, se intentará inculcar a los alumnos una valoración positiva de la existencia de diferencias entre las personas y entre los grupos sociales pertenecientes a nuestra sociedad, a otras sociedades o a culturas diferentes de la nuestra. También se pretende que el alumnado tenga una actitud crítica ante cualquier tipo de discriminación individual o social por razones de raza, creencias, sexo y otras diferencias.

Educación en la conservación del patrimonio cultural, se llevará a cabo reseñando los impactos en el patrimonio cultural y las transformaciones del medio como resultado de procesos económicos y bélicos. Se intentará que comprendan la necesidad de su conservación, no sólo de las obras de arte, sino de todo aquello que nos rodea y que pertenece a todos los ciudadanos, como el mobiliario urbano.

#### **8.5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Como recursos para un mejor aprendizaje del alumnado se utilizarán una gran variedad de materiales:

Materiales escritos:

- Libro de texto: Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Demos 2º curso E.S.O. Ed. Vicens Vives.

- Libros de consulta.

- Documentos gráficos y cartográficos.
- Prensa periódica.
- Cuaderno de clase.
- Fotocopias de material elaborado por el profesor.

Materiales visuales y audiovisuales:

- Ordenador.
- Cañón.
- Diapositivas.
- Fotografías.
- Videos.
- DVD y CD.
- Encerado.

En este aspecto tenemos que tener en cuenta también la importancia de disponer del servicio bibliotecario y de las salas de informática/audiovisuales.

## **9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Según el Decreto 74/2007, de 14 de junio, la Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias básicas y los objetivos de la etapa y no podrán en ningún caso suponer discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.

A los efectos de lo dispuesto en el presente Decreto se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses, situaciones sociales, culturales, lingüísticas y de salud del alumnado.

De ser necesario en nuestro caso, se llevaran a cabo adaptaciones curriculares tanto de tipo significativo como no significativo.

En el caso de las adaptaciones curriculares significativas, se realizarán en colaboración con el Departamento de Orientación, para aquellos alumnos con necesidades educativas especiales. En este caso se ofrecerá la posibilidad de adaptar materiales, actividades, exámenes y tiempos de ejecución. Como ejemplo de estos casos se puede mencionar la posibilidad de facilitar los apuntes en formato digital o la grabación de las clases para su estudio, resolviendo de este modo las deficiencias visuales, auditivas y mecánicas. También se podrían realizar las pruebas orales en sustitución de las escritas, entre otras cosas.

En cuanto a las adaptaciones curriculares no significativas, las modificaciones se podrán ir llevando a cabo a lo largo del curso, en función de las necesidades de los alumnos y afectaran a los aspectos didácticos de la actividad en el aula, permaneciendo inalterables los aspectos esenciales del currículo, especialmente objetivos y contenidos.

En el caso por ejemplo del alumnado con dificultades de comprensión, se propondrán en cada unidad actividades de refuerzo puntuales (esquemas sencillos, resúmenes de textos, etc.), con el fin de que ayuden a fijar los conceptos. En el caso del alumnado de altas capacidades, se propondrán referencias bibliográficas como ampliación, también se pueden realizar actividades de carácter monográfico y su posterior exposición en el aula. En lo concerniente al alumnado extranjero, se tendrá en cuenta cada caso de manera individual, con un tratamiento muy detenido de cada uno.

## **10. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.**

La evaluación atenderá a comprobar la eficacia del proceso seguido y la adecuación de las actividades y materiales propuestos. Para ello se seguirán los siguientes pasos:

Evaluación inicial: a principios de curso se realizará una prueba a fin de comprobar cuál es el punto de partida del alumnado y que conceptos previos tienen. Para ello trabajarán con mapas, extraerán conclusiones de diversas gráficas y contestarán a una serie de preguntas todo de forma individual, para extraer conclusiones acerca de los conocimientos de cada alumno.

La prueba será corregida por el profesor y puesta en común en el aula, incidiendo de manera especial en aquellos errores más habituales por parte del alumnado.

Evaluación formativa: se llevará a cabo a lo largo de todo el año, teniendo en cuenta los diferentes instrumentos de evaluación.

Evaluación sumativa: en este caso se miden los resultados del aprendizaje. La evaluación final se considerará superada si el alumnado alcanza los criterios de evaluación y mínimos fijados, y por tanto, los objetivos de la asignatura.

### **10.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES.**

En el Decreto 74/2007, de 14 de junio, se establecen los siguientes criterios de evaluación para la asignatura de Ciencias Sociales correspondiente al 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria.

1. Describir los factores que condicionan los comportamientos demográficos conociendo y utilizando los conceptos básicos de la demografía para su análisis, caracterizando las tendencias predominantes y aplicando este conocimiento al análisis del actual régimen demográfico español y sus consecuencias.

2. Identificar los rasgos característicos de la sociedad española actual distinguiendo la diversidad de grupos sociales que lo configuran, reconociendo su pertinencia al mundo occidental y exponiendo alguna situación que refleje desigualdad social.

3. Analizar el crecimiento de las áreas urbanas, la diferenciación funcional del espacio urbano y alguno de los problemas que se les plantean a sus habitantes, aplicando este conocimiento a ejemplos de ciudades españolas y asturianas.

4. Describir los rasgos sociales, económicos, políticos, religiosos, culturales y artísticos que caracterizan la Europa feudal a partir de las funciones desempeñadas por los diferentes estamentos sociales y reconocer su evolución hasta la aparición del Estado moderno.

5. Situar en el tiempo y en el espacio las diversas unidades políticas que coexistieron en la Península Ibérica durante la Edad Media, distinguiendo sus peculiaridades y reconociendo en la España actual ejemplos de la pervivencia de su legado cultural y artístico.

6. Distinguir los principales momentos en la formación del estado moderno destacando las características más relevantes de la Monarquía hispánica y del Imperio colonial español.

7. Identificar las características básicas que dan lugar a los principales estilos artísticos de la Edad Media y la Edad Moderna, contextualizándolas en la etapa en la que tuvieron su origen y aplicar este conocimiento al análisis de algunas obras de arte relevantes y representativas de estos.

8. Realizar de forma individual y en grupo, con ayuda del profesor, un trabajo sencillo de carácter descriptivo sobre algún hecho o tema, utilizando fuentes diversas (observación, prensa, bibliografía, páginas web, etc.), seleccionando la información pertinente, integrándola en un esquema o guion y comunicando los resultados del estudio con corrección y con el vocabulario adecuado.

En cada una de las unidades didácticas desarrolladas al final de la programación, se especificarán los criterios concretos para cada una de ellas.

A continuación se exponen los mínimos exigibles que debe alcanzar el alumnado para superar la asignatura:

- Confeccionar, leer e interpretar gráficas, mapas, esquemas, ejes cronológicos, textos históricos.

- Reconocer el orden secuencial de las grandes etapas de la civilización occidental.

- Caracterizar la religión islámica.

- Describir el proceso de formación de Al-Andalus, el Califato y las Taifas.

- Describir las características económicas y sociales de Al-Andalus.

- Identificar las etapas de formación del Reino de Asturias.

- Caracterizar las diferentes etapas del Arte Prerrománico Asturiano y enumerar las construcciones más importantes.

- Identificar, en un mapa, las diferentes etapas de formación y consolidación de la Corona de Castilla.

- Identificar, en un mapa, las diferentes etapas de formación y consolidación de la Corona de Aragón.

- Describir, a nivel elemental, el Camino de Santiago.

- Explicar el origen del feudalismo.

- Caracterizar la sociedad feudal.

- Explicar los elementos característicos del arte Románico.

- Identificar las causas del renacimiento de las ciudades.

- Caracterizar los grupos sociales que habitaban en la ciudad medieval.

- Explicar los elementos característicos del arte Gótico.

- Diferenciar las doctrinas reformistas.

- Explicar la Contrarreforma.

- Caracterizar el arte del Renacimiento, identificando los autores y obras más representativos.

- Explicar la unión dinástica y territorial de la Península Ibérica durante el reinado de los Reyes Católicos.

- Caracterizar la monarquía autoritaria.

- Identificar los avances científicos y tecnológicos que contribuyeron a los descubrimientos geográficos.

- Describir los viajes de Cristóbal Colón.

- Identificar los conflictos ocurridos en el Imperio de Carlos V.

- Describir el sistema de gobierno de Felipe II y su política para la defensa de la ortodoxia católica.

- Explicar la sociedad y la economía en el siglo XVII.

- Identificar las características del absolutismo.

- Caracterizar el arte Barroco europeo y español, en especial la pintura del Siglo de Oro.

- Situar los acontecimientos ocurridos en Asturias en la Edad Moderna en relación con lo sucedido en el resto de España en esa época.

- Conocer la distribución y evolución de la población mundial.

- Analizar la distribución y evolución de la población en España y en Asturias.

- Identificar la estructura y funciones de la ciudad.

- Diferenciar las etapas del crecimiento urbano a lo largo del tiempo.

- Caracterizar la organización social en España y en Europa.
- Identificar los cambios ocurridos en la sociedad española.
- Obtener y seleccionar información a través de fuentes diversas.
- Participar de forma activa en clase, respetando la opinión de los demás.
- Realizar las actividades y tareas encomendadas.

## **10.2. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.**

En la evaluación del alumnado se tendrán en cuenta los diferentes instrumentos de evaluación presentados a continuación:

Observación directa en el aula: se tiene en cuenta el comportamiento del alumnado, la participación en el aula, la relación con los compañeros, las respuestas a las preguntas del profesor, su esfuerzo, etc.

Pruebas orales/escritas: la tipología de las mismas será variada con el fin de contribuir al desarrollo de diversas capacidades y ofrecer igualdad de oportunidades (orales, pruebas escritas a desarrollar, test, de relación, de completar o comentario de una fuente).

Cuaderno de clase: en el deberán quedar reflejadas todas las actividades realizadas tanto en el aula como fuera de ella, así como las síntesis, conclusiones, resúmenes y reflexiones personales del alumnado. Se tendrá también en cuenta la claridad, el orden y el esfuerzo de los alumnos y alumnas.

Trabajos individuales o en grupo: se tendrá en cuenta el trabajo en equipo y el interés por la investigación/indagación.

## **10.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

Si los alumnos a través de los diferentes instrumentos de evaluación demuestran que han alcanzado los mínimos exigibles, se les calificará positivamente. Si superan estos mínimos y demuestran tener un conocimiento más profundo en las pruebas realizadas y una superación en los trabajos de su cuaderno, obtendrá una calificación entre el bien y el sobresaliente. En el caso de no superar alguna prueba se realizará una recuperación con los mismos criterios de calificación.

El peso porcentual de los diferentes instrumentos de evaluación es el siguiente:

- La prueba oral/escrita tendrá un peso del 60 %.
- La valoración del trabajo diario, los trabajos realizados y el cuaderno de clase tendrán un peso porcentual del 40%.

En el caso de los alumnos que pierdan el derecho a la evaluación continua, deberán presentar un cuaderno en el que haya desarrollado las siguientes actividades. Por un lado una síntesis de cada una de las unidades didácticas de la programación: en ella constará una definición de los conceptos fundamentales, la identificación de los

personajes más importantes, comentarios de mapas, textos, gráficos, etc. y se tendrá en cuenta el orden y el rigor en la presentación y también el desarrollo de las actividades.

Por otro lado deberá realizar una prueba escrita que constará: conceptos fundamentales, comentarios y preguntas sobre las unidades estudiadas.

En cuanto a la calificación, el cuaderno tendrá un peso porcentual en la nota de un 40% y la prueba de un 60%.

#### **10.4. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN.**

Aquellos alumnos con dificultades para alcanzar los objetivos programados, podrán realizar paralelamente a la actividad del aula, una serie de actividades de refuerzo o recuperación sobre los aspectos básicos considerados imprescindibles para superar la materia. Además realizará una prueba escrita con el fin de ver si el alumno o alumna alcanza los mínimos exigibles.

#### **11. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON ASIGNATURA NO SUPERADA.**

El alumno o la alumna con la asignatura no superada, seguirá el mismo sistema extraordinario de evaluación individualizado que aquellos alumnos y alumnas que pierden la evaluación continua. En este caso presentará el cuaderno con los aspectos explicados anteriormente (40% del peso porcentual de la nota) y bien una o varias pruebas escritas (60%).

#### **12. PROGRAMACIÓN DE AULA**

A continuación se presentará el desarrollo de las 16 unidades didácticas en las que se divide la materia de Ciencias Sociales, Geografía e Historia en el segundo curso de E.S.O.

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ISLAM Y AL-ANDALUS

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 7	
OBJETIVOS DIDACTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir las principales características del Islam y su influencia en la organización social de las sociedades islámicas.</li> <li>- Conocer los lugares sagrados del Islam y sus principales manifestaciones culturales.</li> <li>- Explicar el proceso de expansión del Islam en el mundo y en Al-Andalus.</li> <li>- Caracterizar la sociedad y las diferentes formas de gobierno existentes en Al-Andalus a lo largo de los siglos.</li> <li>- Valorar la riqueza de la cultura islámica en Al-Andalus y reconocer la importancia de la herencia musulmana en nuestra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los orígenes del Islam.</li> <li>- Características de la religión y las sociedades islámicas.</li> <li>- Descripción de los elementos y lugares propios de la sociedad y la religión islámica.</li> <li>- La expansión del Islam.</li> <li>- Análisis e interpretación de información cartográfica.</li> <li>- Caracterización de la sociedad islámica a partir del análisis de diferentes imágenes.</li> <li>- La conquista musulmana de la Península y la formación de Al-Andalus.</li> <li>- Lectura e interpretación de textos históricos de la civilización andalusí.</li> <li>- El califato de Córdoba y los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Realización de un eje cronológico con las diferentes etapas de la historia de Al-Andalus.</li> <li>- Comentario de textos.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa histórico sobre la situación del Mediterráneo en los siglos VII y VIII.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> <li>- Elaboración de resúmenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificar que reconocen los principios fundamentales de la religión islámica, así como sus textos y lugares sagrados.</li> <li>- Constatar que explican la influencia de la religión en la organización social, económica y política de la sociedad islámica.</li> <li>- Ver si saben elaborar un eje cronológico con las distintas etapas de la historia de Al-Andalus.</li> <li>- Comprobar que reconocen las actividades económicas y la estructura de las ciudades de Al-Andalus.</li> <li>- Ver si describen las características generales más relevantes del arte islámico.</li> </ul>

<p>cultura y patrimonio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los monumentos de época andalusí que se conservan en nuestro territorio.</li> <li>- Resolver las cuestiones planteadas a partir de la información obtenida en imágenes, mapas y textos históricos.</li> </ul>	<p>reinos de Taifas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las actividades económicas y la organización social de Al-Andalus.</li> <li>- Explicación de la vida palaciega y urbana en Al-Andalus a partir de la observación e interpretación de imágenes.</li> <li>- La cultura y el arte islámicos en Al-Andalus.</li> <li>- Identificación de los principales restos de época andalusí existentes en la Península Ibérica.</li> <li>- Interés por conocer y preservar el patrimonio cultural de época andalusí.</li> </ul>		
---	---	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA EUROPA FEUDAL

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 7	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los factores que propiciaron la aparición y el desarrollo del feudalismo tras la muerte de Carlomagno.</li> <li>- Entender los pactos de fidelidad y vasallaje de los distintos grupos sociales que integraban el sistema feudal.</li> <li>- Explicar la composición de los estamentos de la sociedad medieval.</li> <li>- Comprender las funciones de la monarquía feudal y de la Curia Regia.</li> <li>- Conocer los rasgos distintivos del estamento nobiliario, su dedicación a la guerra y el armamento que utilizaba.</li> <li>- Describir como era un castillo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El Imperio de Carlomagno.</li> <li>- La fragmentación del Imperio carolingio.</li> <li>- Los orígenes del feudalismo.</li> <li>- La sociedad feudal.</li> <li>- El rey y sus vasallos. La nobleza guerrera.</li> <li>- Los castillos medievales.</li> <li>- Los campesinos en el mundo feudal.</li> <li>- La iglesia cristiana: los clérigos.</li> <li>- Las cruzadas.</li> <li>- Los monasterios medievales.</li> <li>- La arquitectura, la pintura y la escultura románica.</li> <li>- La fragmentación del Imperio carolingio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa de las principales cruzadas (Siglos XI-XII).</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> <li>- Elaboración de un mapa conceptual con los datos más relevantes del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corroborar que identifican los factores que propiciaron la aparición del feudalismo tras la muerte de Carlomagno.</li> <li>- Comprobar si son capaces de reconocer la composición y las funciones de los distintos estamentos de la sociedad feudal.</li> <li>- Constatar que explican el lugar que ocupaba el monarca y la nobleza guerrera en la sociedad feudal.</li> <li>- Confirmar que identifican las características de los castillos medievales.</li> <li>- Observar si comparan las actividades y las condiciones de vida de los campesinos libres y de los siervos, en el feudo.</li> </ul>

<p>medieval y cómo vivían sus habitantes, haciendo especial hincapié en las actividades que realizaba el señor del castillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber cómo vivían los campesinos durante la Edad Media y qué tipo de relaciones mantenían con los señores feudales.</li> <li>- Reconocer la importancia de la Iglesia y los monasterios de la Edad Media.</li> <li>- Analizar la arquitectura, la pintura y la escultura románica.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificar que reconocen el peso de la Iglesia en el ámbito privado y público y entienden las causas de las cruzadas.</li> <li>- Ver si sintetizan las características principales de la arquitectura, la pintura y la escultura románica.</li> </ul>
---	--	--	---

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA CIUDAD MEDIEVAL

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 7	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer las razones de la revitalización o el origen de la ciudad medieval.</li> <li>- Identificar los principales espacios de la ciudad medieval.</li> <li>- Reconocer los grandes centros mercantiles y las rutas comerciales de la Edad Media.</li> <li>- Conocer las actividades económicas que se realizaban en la ciudad medieval y comprender la función de los gremios.</li> <li>- Identificar a los grupos sociales que habitaban la ciudad medieval.</li> <li>- Explicar el aumento del poder real con el apoyo de la burguesía.</li> <li>- Analizar las revueltas y los conflictos urbanos que tenían</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La recuperación de la vida urbana.</li> <li>- Análisis de la evolución demográfica desde el año 500 hasta el 1300.</li> <li>- Descripción de las innovaciones técnicas introducidas a partir del siglo XI.</li> <li>- Los edificios y las construcciones de la ciudad medieval.</li> <li>- La artesanía y los gremios.</li> <li>- El comercio: ferias, mercados y las grandes rutas comerciales.</li> <li>- Identificación de los grandes centros mercantiles europeos de la Edad Media.</li> <li>- La sociedad urbana.</li> <li>- Descripción de una casa-taller y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Lectura e interpretación de fuentes primarias.</li> <li>- Cuestiones sobre una presentación de la crisis de la Baja Edad Media.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> <li>- Elaboración de un esquema con las ideas principales del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar que saben explicar las consecuencias de la expansión agraria que se produjo en Europa occidental a partir del siglo XI.</li> <li>- Averiguar si identifican los elementos que posibilitaron la expansión del comercio entre los siglos XIII y XV.</li> <li>- Ver si saben cómo contribuyó la burguesía a afianzar el poder real.</li> <li>- Confirmar que describen correctamente las características de las ciudades medievales y de los grupos sociales que vivían en ellas.</li> <li>- Verificar que reconocen las características del trabajo artesanal y la función de los gremios en las ciudades.</li> </ul>

<p>lugar en la ciudad medieval. -Reconocer las características del arte gótico.</p>	<p>una casa de la burguesía. - El apoyo de la burguesía al poder real. - Las Cortes y los Parlamentos. - La crisis de la Baja Edad Media (siglos XIV y XV). - La arquitectura, la escultura y la pintura góticas. - Descripción de los elementos arquitectónicos de las catedrales góticas. - Comparación de los estilos románico y gótico.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constatar que explican las principales características de la arquitectura gótica.</li> <li>- Observar si indican los rasgos distintivos de la pintura gótica.</li> <li>- Asegurarse de que enumeran las causas y las consecuencias de la crisis de los siglos XIV y XV.</li> </ul>
---	---	--	---

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL REINO DE ASTURIAS. LOS REINOS PENINSULARES

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 7	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer los orígenes, el nacimiento y la consolidación del reino de Asturias.</li> <li>- Analizar el arte prerrománico en Asturias.</li> <li>- Explicar la evolución del reino astur-leonés.</li> <li>- Identificar la evolución de las fronteras entre el mundo cristiano y musulmán en la Península Ibérica en los inicios del siglo X.</li> <li>- Conocer la función de la Marca Hispánica y la evolución de los primeros condados y reinos pirenaicos.</li> <li>- Describir la ofensiva de los reinos cristianos entre los siglos XI y XII y la reacción islámica con la entrada de los almorávides</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El reino de Asturias.</li> <li>- El arte prerrománico en Asturias.</li> <li>- El reino astur-leonés.</li> <li>- Los primeros condados y reinos pirenaicos.</li> <li>- La expansión territorial de los siglos XI y XII.</li> <li>- La repoblación de los territorios conquistados.</li> <li>- Una economía de subsistencia.</li> <li>- La interrelación cultural entre cristianos, musulmanes y judíos.</li> <li>- El Camino de Santiago.</li> <li>- El románico en el reino de Asturias y en el reino de Castilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa de los reinos cristianos occidentales.</li> <li>- Observación, análisis y comparación de obras de estilo románico y gótico.</li> <li>- Visionado y comentario sobre un video relativo al Camino de Santiago.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> <li>- Resumen sobre la visita a los monumentos prerrománicos del Naranco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver si saben localizar en un mapa los reinos cristianos occidentales.</li> <li>- Averiguar si analizan la evolución del reino de Asturias y en el reino astur-leonés.</li> <li>- Asegurarse de que comparan adecuadamente las características de las repoblaciones concejiles y las repoblaciones libres.</li> <li>- Confirmar que reconocen los principales acontecimientos de la expansión territorial de los siglos XI y XII.</li> <li>- Comprobar si saben indicar los elementos arquitectónicos de la catedral de Santiago y valoran la importancia de la ciudad de Compostela como centro de</li> </ul>

<p>y almohades.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar la creación de Portugal y la unión y división de Castilla y León.</li> <li>- Comprender qué eran las repoblaciones, cómo se realizaron y evolucionaron.</li> <li>- Conocer la base de la economía de los reinos cristianos.</li> <li>- Comprender la interrelación cultural que se produjo en la España medieval en el encuentro de culturas de judíos, cristianos y musulmanes.</li> <li>- Entender la importancia del Camino de Santiago en la Edad Media como un medio de intercambio cultural y económico.</li> <li>- Identificar las muestras del arte románico en Asturias y en el reino de Castilla.</li> </ul>			<p>peregrinación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ratificar que identifican algunos de los edificios más representativos del arte prerrománico y románico de Asturias.</li> <li>- Valorar si reconocen las comunidades religiosas que convivieron en la Península durante la Edad Media.</li> </ul>
--	--	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA CORONA DE CASTILLA (SIGLOS XIII-XV)

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 6	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar el origen de la Corona de Castilla.</li> <li>- Conocer la genealogía de los reyes de la Corona de Castilla del siglo XIII al siglo XV.</li> <li>- Identificar las zonas reconquistadas en el siglo XIII y localizar el avance hacia el Sur de Fernando III y Alfonso X en un mapa.</li> <li>- Describir la repoblación de los territorios conquistados por Castilla.</li> <li>- Describir la organización del poder y las instituciones en el reino de Castilla.</li> <li>- Exponer las bases económicas y sociales del reino de Castilla.</li> <li>- Conocer la organización y las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La concepción patrimonial de los reinos.</li> <li>- La reunificación definitiva de los reinos de Castilla y León.</li> <li>- La gran expansión del siglo XIII.</li> <li>- Las instituciones de gobierno: la Monarquía, las Cortes y los Municipios.</li> <li>- La economía del reino de Castilla: la ganadería, las rutas de la lana y el Honrado Concejo de la Mesta.</li> <li>- El poder de la nobleza en el reino de Castilla.</li> <li>- La crisis económica y social durante la Baja Edad Media.</li> <li>- Los enfrentamientos nobiliarios en la Corona de Castilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Comentario de textos.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa de la conquista de los territorios musulmanes en el siglo XIII.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Búsqueda de información en internet sobre Alfonso X el Sabio.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver si saben explicar correctamente el proceso de formación y consolidación de la Corona de Castilla.</li> <li>- Comprobar que localizan en un mapa las conquistas territoriales de Castilla en la Península durante el siglo XIII.</li> <li>- Descubrir si son capaces de exponer cómo se produjo la repoblación de las tierras conquistadas por Castilla.</li> <li>- Observar si describen satisfactoriamente la forma de gobierno y las instituciones de Castilla.</li> <li>- Constatar que explican la base económica y social del reino de Castilla y detallan la ruta de la</li> </ul>

<p>funciones del Honrado Concejo de la Mesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar el comercio de la Corona de Castilla y su expansión por el Atlántico.</li> <li>- Analizar las consecuencias de la crisis económica y social que tuvo lugar en la Baja Edad Media.</li> <li>- Comprender las causas de los enfrentamientos nobiliarios en la Corona de Castilla.</li> <li>- Saber la genealogía de los reyes de Castilla de los siglos XIV y XV.</li> <li>- Especificar las características del arte gótico y mudéjar en la Corona de Castilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los Trastámara en Castilla.</li> <li>- El arte gótico y mudéjar en la Corona de Castilla.</li> </ul>		<p>lana.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corroborar que son capaces de caracterizar la crisis de la Baja Edad Media.</li> <li>- Confirmar que analizan el arte gótico y el arte mudéjar en la Corona de Castilla.</li> </ul>
---	---	--	---

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA CORONA DE ARAGÓN (SIGLOS XII-XV)

TRIMESTRE: 1º		SESIONES: 6	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar cómo se formó la Corona de Aragón.</li> <li>- Describir las conquistas de la Corona de Aragón en el siglo XIII.</li> <li>- Saber cómo se repoblaron las tierras conquistadas de las Baleares y Valencia.</li> <li>- Describir la organización del poder en la Corona de Aragón.</li> <li>- Reconocer las instituciones de gobierno del reino de Aragón y detallar sus funciones.</li> <li>- Identificar las bases de la economía diversificada de la Corona de Aragón.</li> <li>- Analizar la expansión comercial y las conquistas militares de la Corona de Aragón en el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La formación de la Corona de Aragón.</li> <li>- La expansión del Siglo XIII.</li> <li>- Las repoblaciones de las Baleares y el reino de Valencia.</li> <li>- Las instituciones del gobierno: la monarquía, las Cortes y los municipios.</li> <li>- La economía diversificada de Aragón y su expansión comercial por el Mediterráneo.</li> <li>- Las conquistas militares de la Corona de Aragón en el Mediterráneo desde finales del siglo XIII al siglo XV.</li> <li>- El impulso de la burguesía.</li> <li>- La dinastía de los Trastámara.</li> <li>- Los conflictos sociales en la Baja Edad Media: los remensas y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa de las conquistas de la Corona de Aragón.</li> <li>- Análisis de un gráfico lineal sobre los efectos de la peste negra en Barcelona en el Siglo XIV.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Actividad videojuego: <i>Medieval II Total War</i>.</li> <li>- Tabla-resumen de las principales características de las Coronas de Castilla y Aragón durante la Baja Edad Media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar que explican el proceso de formación de la Corona de Aragón.</li> <li>- Corroborar que describen la conquista de Valencia y Baleares y explican la expansión territorial de los siglos XII y XIII.</li> <li>- Confirmar que saben cómo se produjeron la repoblación.</li> <li>- Verificar que conocen cuáles eran las instituciones propias del reino de Aragón y cómo se organizaba el poder.</li> <li>- Observar si desarrollan la expansión comercial y militar de la Corona de Aragón.</li> <li>- Confirmar que reconocen la relevancia de la burguesía en la Corona de Aragón.</li> </ul>

<p>Mediterráneo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer el desarrollo de la burguesía en la Corona de Aragón.</li> <li>- Saber las circunstancias que condujeron a la entronización de los Trastámara.</li> <li>- Estudiar el conflicto social de los remensas y el enfrentamiento entre la Busca y la Biga indicando las causas de carácter económico.</li> <li>- Explicar la guerra civil de la Baja Edad Media en la Corona de Aragón.</li> <li>- Analizar las manifestaciones artísticas del románico y el gótico en Aragón.</li> </ul>	<p>el conflicto urbano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La guerra civil (1462-1472)</li> <li>- El arte románico y gótico en la Corona de Aragón.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver si son capaces de describir la crisis de la Baja Edad Media en la Corona de Aragón en todos sus ámbitos: económico, social y político.</li> <li>- Constatar que analizan el románico y el gótico en la Corona de Aragón.</li> </ul>
---	--	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENACIMIENTO Y REFORMA

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 6	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprender los orígenes, las principales características y la evolución del pensamiento humanista.</li> <li>- Explicar la importancia de la invención de la imprenta de Gutenberg en la difusión del Humanismo así como la contribución de las academias y las universidades.</li> <li>- Entender las causas de la reforma eclesiástica protestante.</li> <li>- Exponer los principios básicos en los que se fundamenta la Reforma luterana.</li> <li>- Diferenciar los principales aspectos de las diferentes doctrinas reformistas.</li> <li>- Analizar la reacción de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-El Humanismo. Explicación de la novedad introducida por la imprenta de Gutenberg y su contribución a la difusión del Humanismo.</li> <li>- La Reforma religiosa. Localización en un mapa de la difusión de la Reforma.</li> <li>- Comparación de la doctrina, el culto y la organización de los católicos, luteranos, calvinistas y anglicanos.</li> <li>- Exposición de las razones para el restablecimiento de la Inquisición española en relación con la lucha contra los protestantes.</li> <li>- Enumeración de las medidas disciplinarias adoptadas en el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Cuestiones sobre el video: “Prensa, primera herramienta de la imprenta moderna”.</li> <li>- Tabla comparativa de las características de las religiones católicas y protestantes.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Crucigrama de conceptos.</li> <li>- Trabajo en grupo: trivial-repaso de la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Averiguar si conocen las características más importantes del pensamiento humanista.</li> <li>- Comprobar que reconocen las causas que desencadenaron la Reforma eclesiástica protestante y su posterior difusión.</li> <li>- Confirmar que conocen las diferencias entre las doctrinas reformistas.</li> <li>- Ver si analizan adecuadamente la reacción de la Iglesia católica frente a la Reforma.</li> <li>- Constatar que reconocen la inspiración clásica del arte renacentista y que identifican a algunos de sus más destacados representantes.</li> <li>- Verificar que reconocen y</li> </ul>

<p>Iglesia católica y el proceso de Contrarreforma religiosa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer la concepción del arte renacentista.</li> <li>- Comentar obras artísticas representativas del Quattrocento y el Cinquecento.</li> <li>- Identificar obras significativas del Renacimiento en Flandes, Alemania y Francia.</li> </ul>	<p>Concilio de Trento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La difusión de la Contrarreforma.</li> <li>- Los cortesanos y los mecenas.</li> <li>- La concepción del arte del Renacimiento.</li> <li>- El Quattrocento.</li> <li>- El Cinquecento.</li> <li>- La difusión del Renacimiento en Flandes, Alemania y Francia.</li> </ul>		<p>analizan algunas obras representativas del Quattrocento y del Cinquecento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Corroborar que identifican las obras renacentistas de Flandes, Alemania y Francia.</li> </ul>
---	--	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA MONARQUÍA AUTORITARIA: LOS REYES CATÓLICOS

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 6	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar las transformaciones demográficas, económicas y sociales que tuvieron lugar en Europa en el siglo XV.</li> <li>- Saber cómo se articuló la unificación política de la Península Ibérica durante el reinado de los Reyes Católicos.</li> <li>- Reconocer la expansión territorial y la política exterior de los Reyes Católicos.</li> <li>- Describir las instituciones de la Monarquía autoritaria en Castilla y relacionarlas con el afianzamiento del poder real.</li> <li>- Explicar cómo se produjo la uniformidad religiosa.</li> <li>- Conocer la organización económica y social durante el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La Europa del siglo XV: el crecimiento demográfico y económico, el ascenso de la burguesía y el fortalecimiento de la monarquía.</li> <li>- Explicación de la influencia de los banqueros en la Europa del siglo XV.</li> <li>- La unión de Castilla y Aragón con la monarquía de los Reyes Católicos.</li> <li>- La expansión territorial bajo los Reyes Católicos.</li> <li>- La política exterior de los Reyes Católicos.</li> <li>- La articulación de la nueva monarquía.</li> <li>- Identificación de las instituciones de gobierno de la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y comentario de un mapa sobre la expansión territorial de la monarquía.</li> <li>- Comentario de textos.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Pequeño dossier sobre la vida y obra de El Greco.</li> <li>- Elaboración de un resumen de la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si conocen las transformaciones demográficas, económicas y sociales que tuvieron lugar en Europa durante el siglo XV.</li> <li>- Verificar que saben explicar cómo se articuló la unificación política de la Península Ibérica durante el reinado de los Reyes Católicos.</li> <li>- Ver si conocen cómo se organizó la monarquía autoritaria de los Reyes Católicos.</li> <li>- Averiguar si explican las bases de la economía de Castilla y la Corona de Aragón.</li> <li>- Constatar que diferencian los grupos sociales en época de los Reyes Católicos.</li> </ul>

<p>reinado de los Reyes Católicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a los principales humanistas españoles y valorar su contribución a la cultura española.</li> <li>- Diferenciar los estilos arquitectónicos de la arquitectura del Renacimiento español.</li> <li>- Utilizar correctamente el vocabulario específico para este período histórico.</li> <li>- Interpretar críticamente la información contenida en textos y mapas históricos.</li> </ul>	<p>Monarquía.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La organización económica y social.</li> <li>- La solución al conflicto de Remensa.</li> <li>- El Humanismo español.</li> <li>- La arquitectura del Renacimiento español: plateresco, clasicista y herreriano.</li> <li>- La escultura y la pintura renacentistas en España.</li> <li>-Estudio de las composiciones pictóricas de El Greco.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar que identifican y analizan correctamente las obras representativas del Renacimiento español.</li> <li>- Confirmar que enumeran las características de la obra de El Greco.</li> </ul>
--	---	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. LOS GRANDES DESCUBRIMIENTOS GEOGRÁFICOS

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 5	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer los objetivos de los grandes viajes.</li> <li>- Identificar las expediciones portuguesas.</li> <li>- Reconocer los descubrimientos científicos y técnicos que permitieron las grandes expediciones.</li> <li>- Explicar cómo se produjo el descubrimiento del continente americano.</li> <li>- Detallar los errores sobre los que se asentó el proyecto de Colón.</li> <li>- Conocer la trayectoria de la primera vuelta al mundo, datarla e identificar a sus protagonistas.</li> <li>- Identificar y localizar en un mapa las civilizaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los objetivos de los grandes viajes.</li> <li>- Las expediciones portuguesas.</li> <li>- El progreso de la navegación.</li> <li>- El proyecto de Colón.</li> <li>- Los cuatro viajes colombinos.</li> <li>- El reparto entre España y Portugal: el Tratado de Tordesillas.</li> <li>- Exposición de los conocimientos aportados por las grandes expediciones del s. XVI.</li> <li>- Los pueblos precolombinos: los mayas, los aztecas y los incas.</li> <li>- La conquista del Imperio americano.</li> <li>- La organización de los territorios conquistados.</li> <li>- La explotación de los recursos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Trabajo en grupo: realización de murales sobre los grandes viajes marítimos y exposición de los mismos en clase.</li> <li>- Manejo de brújulas y mapas.</li> <li>- Elaboración de un esquema con las principales ideas de la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Constatar que exponen los objetivos de los grandes viajes marítimos.</li> <li>- Verificar que explican correctamente cómo se produjo el descubrimiento del nuevo continente.</li> <li>- Ver si reconocen el trayecto de la primera vuelta al mundo.</li> <li>- Constatar que identifican las principales civilizaciones precolombinas y las ubican en su ámbito geográfico.</li> <li>- Averiguar si desarrollan cómo se produjo la conquista de México y Perú.</li> <li>- Comprobar que comprenden la organización institucional del Imperio americano.</li> </ul>

<p>precolombinas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender las grandes expediciones del Imperio americano y relacionarlas con los principales conquistadores.</li> <li>- Especificar las instituciones en las que se organizó el Imperio americano.</li> <li>- Detallar el modo en que se explotaron los recursos de la América española.</li> <li>- Conocer las principales características de la sociedad colonial.</li> <li>- Analizar críticamente la información contenida en textos y mapas históricos.</li> </ul>	<p>americanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El comercio americano.</li> <li>- La sociedad colonial: españoles, amerindios, criollos y población negra.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confirmar que conocen cómo se explotaba la mano de obra indígena e identifican los recursos que se extraían de la América española.</li> <li>- Ver si identifican los grupos que constituían la sociedad colonial.</li> </ul>
---	---	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL IMPERIO DE LOS AUSTRIAS

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 5	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>-Exponer los conflictos internos y externos del reinado de Carlos V. Identificar los territorios que conformaban el Imperio europeo de Carlos V.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los órganos de gobierno y las instituciones de la monarquía de los Austrias.</li> <li>- Especificar las razones que explican la política interior y exterior de Felipe II.</li> <li>- Reconocer las principales actividades económicas desarrolladas en el siglo XVI.</li> <li>- Diferenciar los grupos de la sociedad hispánica del siglo XVI.</li> <li>- Entender cómo era la vida cotidiana en la época de los Austrias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La herencia imperial de Carlos V.</li> <li>- La revuelta de las Comunidades y las Germanías.</li> <li>- Los conflictos exteriores durante el reinado de Carlos V.</li> <li>- El gobierno de Felipe II.</li> <li>- Explicación de la política de Felipe II para la defensa de la ortodoxia católica: las leyes en defensa del catolicismo, la Inquisición y la persecución de los moriscos.</li> <li>- Descripción del armamento y vestuario de los tercios.</li> <li>- La política exterior de Felipe II.</li> <li>- La economía, la demografía y la sociedad en el siglo XVI.</li> <li>- La vida cotidiana en la época</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y análisis de un mapa con las pérdidas territoriales impuestas por la Paz de Westfalia.</li> <li>- Comentario de textos.</li> <li>- Elaboración de un árbol genealógico de la Dinastía de los Austrias.</li> <li>- Elaboración de un mapa conceptual con las principales ideas de la unidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si conocen la extensión del Imperio europeo de Carlos V y especifican los conflictos internos y exteriores a los que hizo frente.</li> <li>- Verificar que especifican el sistema de gobierno establecido por Felipe II.</li> <li>- Ver si reconocen las repercusiones de la llegada de oro y plata americanos y las actividades económicas en la España del siglo XVI.</li> <li>- Constatar que identifican los grupos de la sociedad hispánica en el siglo XVI.</li> <li>- Evaluar si explican las causas del declive del Imperio de los Austrias acontecido en el siglo</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar en qué consistía el gobierno de los validos.</li> <li>- Comprender las razones tanto exteriores como interiores que explican el fin de la hegemonía de España en Europa.</li> <li>- Detallar las razones que explican la crisis social y económica del siglo XVII.</li> </ul>	<p>de los Austrias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Felipe III: el gobierno de los validos.</li> <li>- Felipe IV: el fin de la hegemonía en Europa.</li> <li>- Carlos II: el ocaso de la Monarquía de los Austrias.</li> <li>- La crisis demográfica y económica del siglo XVII.</li> <li>- Los problemas sociales del siglo XVII.</li> </ul>		<p>XVII.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar que comprenden las razones de la crisis social y económica del siglo XVII.</li> <li>- Confirmar que se expresan utilizando de manera adecuada el vocabulario específico.</li> </ul>
---	--	--	---

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. EL SIGLO DEL BARROCO

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 7	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Analizar la evolución demográfica europea a lo largo del siglo XVII.</li> <li>- Explicar las características de la economía y la sociedad del siglo XVII.</li> <li>- Identificar los aspectos más significativos de la Europa del absolutismo.</li> <li>- Comprender los principios de la monarquía absoluta y cómo se organiza el poder.</li> <li>- Conocer los nuevos valores estéticos introducidos por el Barroco.</li> <li>- Explicar el contexto político y religioso en el que se inscribe el Barroco.</li> <li>- Analizar el Palacio de Versalles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La evolución demográfica y la sociedad europea del siglo XVII.</li> <li>- La economía de Europa en el siglo XVII: el comercio internacional, las manufacturas estatales y el sistema económico del mercantilismo.</li> <li>- Localización de las rutas comerciales europeas del siglo XVII.</li> <li>- Los cambios políticos y religiosos de la Europa del absolutismo.</li> <li>- Análisis del mapa político de Europa tras la Paz de Westfalia.</li> <li>- Las características de la monarquía absoluta.</li> <li>- Descripción de la política de Luis XIV como paradigma de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Descripción del Palacio de Versalles.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Trabajo en grupo: búsqueda de información en internet sobre los pensadores del siglo XVII: Galileo Galilei y René Descartes.</li> <li>- Tabla-resumen de las características del arte barroco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si explican las características de la economía y la sociedad del siglo XVII.</li> <li>- Ver si reconocen los cambios políticos y religiosos que se produjeron en el siglo XVII.</li> <li>- Verificar que conocen las bases sobre las que se asentaba la monarquía absoluta e identifican la organización del gobierno absoluto.</li> <li>- Evaluar si enumeran los nuevos valores estéticos del Barroco.</li> <li>- Comprobar que conocen las características generales de la escultura y la arquitectura barrocas, y si identifican a sus artistas más importantes.</li> <li>- Confirmar que reconocen los</li> </ul>

<p>Especificar las características de la escultura y la arquitectura barrocas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir los elementos comunes de la pintura barroca y las singularidades de la escuela italiana y las variantes flamenca y holandesa.</li> <li>- Exponer las características de la arquitectura y la escultura del Barroco español.</li> <li>- Identificar a los pintores más representativos del Siglo de Oro de la pintura española con especial atención a la obra de Diego Velázquez.</li> <li>- Reconocer la importancia de la revolución científica y la filosofía del siglo XVII.</li> </ul>	<p>monarca absoluto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición del concepto Barroco y análisis del nuevo movimiento cultural: estética, religión y poder político.</li> <li>- La arquitectura, la escultura y la pintura barroca europea.</li> <li>- El Barroco español.</li> <li>- La filosofía y la ciencia en el siglo XVII.</li> </ul>		<p>aspectos más destacados de la pintura barroca y sus variantes italiana, flamenca y holandesa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Constatar que caracterizan la arquitectura y la escultura barroca española.</li> <li>- Averiguar si analizan correctamente pinturas del Siglo de Oro español.</li> </ul>
---	--	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. ASTURIAS EN LA EDAD MODERNA

TRIMESTRE: 2º		SESIONES: 4	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer las razones de la marginalidad política de Asturias en la Edad Moderna.</li> <li>- Identificar las nuevas funciones del corregidor y la Junta General remodeladas por los Reyes Católicos.</li> <li>- Describir el declive económico de Asturias en el siglo XVI. Enumerar los factores que favorecieron la recuperación económica de Asturias en el siglo XVII.</li> <li>- Conocer la crisis demográfica de Asturias en el siglo XVI y exponer las razones de su recuperación en el siglo XVII.</li> <li>- Identificar las particularidades de la organización social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las luchas nobiliarias en Asturias a finales de la Edad Media.</li> <li>- La remodelación de las funciones del corregidor y la Junta General durante el reinado de los Reyes Católicos.</li> <li>- El declive económico de Asturias en el siglo XVI.</li> <li>- La recuperación económica de Asturias en el siglo XVII.</li> <li>- La demografía asturiana durante la Edad Moderna.</li> <li>- La estructura estamental de la sociedad asturiana en los siglos XVI y XVII.</li> <li>- El mayorazgo.</li> <li>- El Gótico, el Renacimiento y el Barroco en Asturias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y análisis de imágenes.</li> <li>- Realización de un pequeño dossier sobre una obra de arte asturiana de la Edad Moderna y exposición en el aula.</li> <li>- Resumen de la visita a la Catedral de Oviedo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar que explican la transformación de las funciones del corregidor y la Junta General bajo el reinado de los Reyes Católicos.</li> <li>- Ver si detallan las razones de la marginalidad política de Asturias durante la Edad Moderna y las ejemplifican.</li> <li>- Averiguar si describen la crisis económica del siglo XVI y la recuperación del siglo XVII indicando los factores que la hicieron posible.</li> <li>- Verificar que exponen la evolución demográfica de Asturias de los siglos XVI y XVII.</li> <li>- Constatar que identifican la</li> </ul>

<p>asturiana en la Edad Moderna destacando la importancia de los nobles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exponer los conflictos originados en las relaciones sociales durante los siglos XVI y XVII en Asturias.</li> <li>- Reconocer los rasgos que definen los estilos artísticos presentes en Asturias.</li> <li>- Identificar a los autores y las obras más representativas del Gótico, el Renacimiento y el Barroco en Asturias.</li> <li>- Analizar obras artísticas aplicando los conocimientos teóricos adquiridos en el tema.</li> <li>- Adoptar la terminología adecuada para describir la Edad Moderna en Asturias.</li> </ul>	<p>- Análisis de la catedral de Oviedo.</p>		<p>estructura estamental de la sociedad de la Edad Moderna en Asturias y la relacionan con los conflictos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confirmar que reconocen las principales obras del Gótico, el Renacimiento y el Barroco en Asturias.</li> </ul>
--	---	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. LOS HABITANTES DEL PLANETA

TRIMESTRE: 3º		SESIONES: 5	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los distintos factores que condicionan la distribución de la población en la superficie de la Tierra.</li> <li>- Definir el concepto de densidad de población.</li> <li>- Detallar la evolución de la población mundial.</li> <li>- Reconocer las causas de la desigual dinámica de la población en los países ricos y los países pobres.</li> <li>- Entender los conceptos de tasa de natalidad, tasa de fecundidad y tasa de mortalidad y saber cómo se calculan.</li> <li>- Analizar las consecuencias que generan los movimientos migratorios en los territorios con</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La distribución de la población.</li> <li>- Estudio de la densidad mundial con ayuda de un mapa y datos cuantitativos.</li> <li>- La evolución de la población en los países ricos y pobres.</li> <li>- La desaceleración del crecimiento de la población.</li> <li>- La dinámica de la población en los países ricos y pobres.</li> <li>- El crecimiento natural o vegetativo.</li> <li>- La tasa de natalidad y mortalidad.</li> <li>- El saldo migratorio y sus consecuencias.</li> <li>- Las migraciones en la actualidad.</li> <li>- Interpretación de una pirámide</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y análisis de un mapa sobre la densidad de población en el mundo.</li> <li>- Cálculo de los diferentes factores demográficos.</li> <li>- Elaboración y lectura de pirámides de población.</li> <li>- Crucigrama de conceptos.</li> <li>- Búsqueda de noticias en prensa periódica sobre el problema del paro en España.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si conocen los factores de la distribución de la población en el mundo.</li> <li>- Verificar que diferencian la evolución de la población en los países ricos y pobres.</li> <li>- Ver si son capaces de interpretar una pirámide de población.</li> <li>- Constatar que utilizan correctamente los factores demográficos al referirse a la dinámica de la población mundial.</li> <li>- Averiguar si identifican los flujos migratorios en la actualidad.</li> <li>- Comprobar que reconocen las características de la población y el trabajo en relación con el grado</li> </ul>

<p>un saldo migratorio negativo o positivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los principales flujos migratorios a escala planetaria.</li> <li>- Interpretar una pirámide de población.</li> <li>- Saber cómo se reparte la población mundial según su actividad económica.</li> <li>- Participar en discusiones y debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante.</li> </ul>	<p>de población.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La población activa y la población no activa.</li> <li>- Los sectores productivos y la desigualdad entre los países.</li> <li>- El problema del paro.</li> </ul>		<p>de desarrollo de un país.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Confirmar que comprenden el problema del paro.</li> </ul>
---	--	--	---

## UNIDAD DIDÁCTICA 14. LA POBLACIÓN DE ESPAÑA Y DE ASTURIAS

TRIMESTRE: 3º		SESIONES: 8	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Localizar la distribución de la población española y asturiana en el territorio.</li> <li>- Definir las características de la población española: los índices de natalidad y fecundidad, la esperanza de vida y la tasa de mortalidad.</li> <li>- Analizar la procedencia de la población inmigrante de Asturias y de España.</li> <li>- Valorar la aportación económica y cultural de la inmigración.</li> <li>- Diferenciar el poblamiento rural y el poblamiento urbano en España.</li> <li>- Clasificar la población activa en España por sectores económicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El modelo de transición demográfico español.</li> <li>- Interpretación de pirámides de población.</li> <li>- La esperanza de vida de la población española.</li> <li>- La tasas de natalidad, mortalidad y fecundidad de la población española.</li> <li>- El crecimiento vegetativo de España.</li> <li>- Distribución de la población en el territorio español.</li> <li>- El poblamiento rural y urbano en España.</li> <li>- La población y el trabajo en España.</li> <li>- Reconocimiento de los lugares de destino de la emigración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Lectura de pirámides de población de España y comparación entre ellas.</li> <li>- Observación y análisis de un mapa sobre la densidad de población en las provincias españolas en 2007.</li> <li>- Comentario de gráficos sobre la evolución de la población urbana y rural en España.</li> <li>- Debate: “España, un país de inmigrantes”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si establecen las características del modelo de transición demográfica en España e indican la cronología de esta evolución.</li> <li>- Verificar que reconocen las características de la población española.</li> <li>- Ver si identifican la distribución demográfica tanto en España como en Asturias.</li> <li>- Constatar que conocen las diferencias entre el poblamiento rural y urbano en España.</li> <li>- Evaluar si saben la distribución de la población activa de España por sectores económicos y comentan la evolución del paro.</li> <li>- Comprobar que conocen la</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorar la incorporación de la mujer al mundo laboral en España.</li> <li>- Explicar las causas de la emigración en el pasado e identificar los lugares de destino.</li> <li>- Exponer la evolución demográfica asturiana en el siglo XX.</li> <li>- Valorar la aportación de las minorías étnicas de Asturias.</li> </ul>	<p>española desde la segunda mitad del siglo XIX e identificación de sus causas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudio de las razones de la inmigración extranjera en España, clasificación por su origen y composición así como valoración del fenómeno.</li> <li>- La distribución de la población en Asturias.</li> <li>- La evolución demográfica de Asturias a lo largo del siglo XX.</li> <li>- La inmigración en Asturias.</li> <li>- Las minorías étnicas en Asturias.</li> </ul>		<p>emigración histórica de los españoles, prestando especial atención a los asturianos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asegurarse de que distinguen los grupos de inmigrantes que encontramos en España y Asturias en razón de su origen y composición.</li> </ul>
---	--	--	--

## UNIDAD DIDÁCTICA 15. LA CIUDAD Y LO URBANO

TRIMESTRE: 3º		SESIONES: 6	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer los factores que definen la ciudad.</li> <li>- Establecer las distintas funciones urbanas.</li> <li>- Reconocer la utilidad del plano urbano para caracterizar las diversas morfologías urbanas.</li> <li>- Diferenciar las etapas del crecimiento urbano a lo largo del tiempo.</li> <li>- Comprender las características de las grandes ciudades del mundo.</li> <li>- Establecer los cuatro niveles básicos de la jerarquía urbana.</li> <li>- Entender la ciudad como un ecosistema humano.</li> <li>- Exponer la estructura del sistema urbano español.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El concepto de ciudad.</li> <li>- Las funciones urbanas: función político-militar, función comercial y financiera, función industrial, función cultural-artística y función residencial.</li> <li>- La morfología urbana: el casco antiguo, el ensanche y los barrios periféricos.</li> <li>- Las etapas del crecimiento de urbanización: la ciudad preindustrial, la ciudad industrial y la ciudad posindustrial.</li> <li>- Las características de las grandes ciudades en el mundo actual.</li> <li>- La jerarquía urbana: metrópolis globales, metrópolis mundiales, metrópolis nacionales y centros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Observación y análisis de diferentes planos: ortogonal, radiocéntrico e irregular.</li> <li>- Cuestiones sobre la ciudad como un ecosistema urbano.</li> <li>- Pequeño dossier sobre alguna de las ciudades asturianas.</li> <li>- Elaboración de un mapa conceptual con las ideas principales del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si explican correctamente las diversas funciones que pueden desempeñar las ciudades.</li> <li>- Verificar que diferencian el caso antiguo, los ensanches y los barrios periféricos según el plano urbano.</li> <li>- Ver si caracterizan cada una de las etapas del proceso de urbanización.</li> <li>- Verificar que conocen las características de las grandes ciudades del mundo.</li> <li>- Constatar que clasifican diversas ciudades en la jerarquía que les corresponde.</li> <li>- Comprobar que establecen la jerarquía de las ciudades</li> </ul>

<p>- Especificar las particularidades de las ciudades de Asturias.</p>	<p>regionales y comarcales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La ciudad como un ecosistema humano.</li> <li>- La jerarquía de las ciudades españolas: metrópolis nacionales, metrópolis regionales, metrópolis subregionales, centros subregionales y capitales comarcales.</li> <li>- Los ejes del sistema urbano español.</li> <li>- Las ciudades de Asturias.</li> <li>- Identificación del crecimiento urbano a través del análisis de planos urbanos.</li> <li>- Identificación del tipo de plano urbano que se corresponde con las diversas modalidades de la morfología urbana.</li> <li>- Observación y análisis de un mapamundi que muestra las aglomeraciones urbanas del planeta.</li> </ul>		<p>españolas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ver si localizan en un mapa los ejes del sistema urbano español.</li> <li>- Evaluar si explican correctamente las características de las ciudades asturianas.</li> </ul>
--	--	--	---

## UNIDAD DIDÁCTICA 16. LAS SOCIEDADES HUMANAS

TRIMESTRE: 3º		SESIONES: 5	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender las variables que organizan una sociedad y valorar la diversidad social rechazando la discriminación racial, sexual, religiosa, económica, etc.</li> <li>- Diferenciar las sociedades tradicionales, modernas y posmodernas.</li> <li>- Reconocer las políticas sociales de Europa que permiten una sociedad del bienestar.</li> <li>- Valorar el Estado de derecho, la democracia, el pluralismo político, el respeto y la tolerancia hacia la diversidad con el fin de fomentar la convivencia.</li> <li>- Entender qué es el Índice de Bienestar Social y reconocer las variables que se tienen en cuenta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La organización de la sociedad humana.</li> <li>- La evolución de la sociedad humana: las sociedades tradicionales, las sociedades modernas y las sociedades posmodernas.</li> <li>- La sociedad europea.</li> <li>- Observación y análisis de la esperanza de vida en los países de la Unión Europea.</li> <li>- Estudio del Índice del Desarrollo Humano de los países europeos.</li> <li>- La sociedad española y la asturiana.</li> <li>- Explicación del nivel de bienestar social de Asturias y comparación del Índice de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confección de un glosario de términos individualizado.</li> <li>- Visionado y comentario de la película: “Invictus”.</li> <li>- Crucigrama de conceptos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Averiguar si explican las principales variables que intervienen en la organización social y valoran la diversidad rechazando cualquier tipo de discriminación.</li> <li>- Verificar que diferencian las características propias de los tres tipos de sociedades en la evolución histórica de la sociedad.</li> <li>- Evaluar si reconocen las políticas de la sociedad del bienestar que permiten la igualdad y la convivencia en Europa respetando la diversidad.</li> <li>- Verificar que explican el nivel de bienestar social de Asturias, lo razonan y relacionan con los</li> </ul>

<p>para su elaboración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enumerar los factores que explican el alto nivel de bienestar social español.</li> <li>- Explicar los cambios más significativos ocurridos en la sociedad española y en la estructura familiar y laboral.</li> <li>- Entender los cambios culturales y las dificultades de integración de la inmigración.</li> <li>- Definir la cultura y especificar los factores que han contribuido a la cultura de masas.</li> </ul>	<p>Bienestar social con el resto de Comunidades Autónomas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La inmigración mundial. La cultura y la diversidad cultural.</li> <li>- Reconocimiento de la diversidad social y rechazo de la discriminación por razón por etnia, religión, sexualidad, estética, edad o nivel económico.</li> <li>- Valoración de la diversidad lingüística en Europa.</li> <li>- Comparación de la esperanza de vida de los países de la Unión Europea.</li> </ul>		<p>indicativos del Índice de Bienestar Social.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Constatar que detectan los factores del alto nivel de bienestar social español.</li> <li>- Comprobar que explican los cambios más significativos de la sociedad española desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad.</li> <li>- Ver si respetan la diversidad cultural y enumeran los factores que definen la cultura.</li> </ul>
---	---	--	--

# PARTE III. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN DOCENTE

1. **Introducción**
2. **Un recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en 2º de ESO: El videojuego *Medieval II Total War***
3. **Justificación y enmarque teórico de la investigación**
  - 3.1. **Justificación**
  - 3.2. **Objetivos**
  - 3.3. **Hipótesis de investigación**
  - 3.4. **Enmarque teórico**
4. **Metodología de la investigación**
  - 4.1. **Características del videojuego**
  - 4.2. **Diseño metodológico**
    - 4.2.1. **Temporalización**
    - 4.2.2. **Agentes implicados**
    - 4.2.3. **Materiales y recursos necesarios**
    - 4.2.4. **Plan de actividades**
  - 4.3. **Población y muestra**
  - 4.4. **VARIABLES DEL ESTUDIO**
  - 4.5. **Instrumentos y técnicas de recogida de la información**
  - 4.6. **Técnicas de análisis de datos**
5. **Resultados**
6. **Conclusiones e implicaciones educativas**
7. **Anexos**

## **1. INTRODUCCIÓN:**

Este proyecto de investigación-acción de carácter innovador, está orientado a la introducción de un videojuego, *Medieval II Total War*, como recurso didáctico para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en 2º de ESO, en concreto para los contenidos relativos al periodo de la Edad Media.

Se propone por tanto el uso de dos de las herramientas tecnológicas más utilizadas por el alumnado, el ordenador y el videojuego. Hasta hace poco los videojuegos se asociaban a diversos estereotipos y se consideraban negativos para la salud mental y física de los jugadores. Sin embargo estudios recientes han demostrado que al igual que otras actividades realizadas en exceso, podrían tener efectos negativos si se sobrepasa un tiempo razonable, pero si se respetan unos hábitos de juego la actividad puede ser satisfactoria y segura<sup>4</sup>.

Hace escasas décadas surgió un nuevo movimiento denominado *Serious Games* (Juegos serios) que insta a usar los videojuegos con objetivos pedagógicos y formativos. Este movimiento surgió para adaptarse a las necesidades de una nueva generación de estudiantes, que en la actualidad se conocen como *nativos digitales*. Esta generación, nacida a partir de los años 70, se ha familiarizado con la tecnología digital desde edades tempranas. Estos utilizan dispositivos digitales con frecuencia, juegan en gran medida con los videojuegos y las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) son como un idioma a través del cual se comunican, se expresan y comprenden el mundo que les rodea<sup>5</sup>.

Algunos docentes han tenido problemas a la hora de hacer participar y motivar a esta generación para que intervengan en actividades pedagógicas tradicionales, quizás por no saber adaptarse a las necesidades, preferencias y expectativas del alumnado.

Sin embargo, otros educadores han sido capaces de aceptar las características de los nativos digitales y son conscientes del importante papel de los videojuegos en la educación. En esta línea han utilizado entornos inmersivos y tecnología lúdica para llegar a sus alumnos y los recientes progresos de la tecnología lúdica han respaldado este cambio en la enseñanza.

## **2. UN RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN 2º DE ESO: EL VIDEOJUEGO *MEDIEVAL II TOTAL WAR***

### **3. JUSTIFICACIÓN Y ENMARQUE TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN:**

#### **3.1. JUSTIFICACIÓN**

Los videojuegos han adquirido en los últimos años una gran relevancia social, cultural y económica. Se trata de la industria del ocio que más dinero recauda, superando al cine y a la música. En el año 2011 en España se vendieron un total de 21,9

---

<sup>4</sup> FELICIA, P. 2009, *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, European Schoolnet, Bruselas, p. 6

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 6

millones de unidades entre software, hardware y periféricos. En total se vendieron 14,9 millones de videojuegos, el 88% para videoconsolas y el 12% para PC. La cifra del consumo total ascendió a 980 millones de euros, España aparece de este modo quinta en el ranking europeo por detrás de Reino Unido, Alemania, Francia e Italia. En esta línea cabe destacar que el 62% de los menores y un 24% de los mayores de edad españoles se declaran usuarios habituales, lo cual apunta a que la penetración social del videojuego continúa creciendo<sup>6</sup>.

En general las experiencias recogidas apuntan a que las nuevas tecnologías interactiva y multimedia (en concreto los videojuegos), poseen un enorme potencial para la transmisión de valores y actitudes entre niños y adolescentes, por lo que cabe considerarlos como un medio educativo innovador y en alza, aunque se enfrentan a un camino largo y plagado de obstáculos.

Durante mi periodo de prácticas en el I.E.S. Aramo he observado la gran desmotivación por parte del alumnado del nivel de 2º de ESO ante la asignatura de Ciencias Sociales. Es por esto que, con el fin de activar la motivación del alumnado para un mejor aprendizaje significativo, se propone el uso de un videojuego como recurso didáctico para diversificar la metodología en la didáctica de dicha asignatura.

Los videojuegos tienen un potencial educativo importante, incluyen diversos beneficios pedagógicos. Así, pueden desarrollar habilidades cognitivas, espaciales, motoras y sobre todo mejorar habilidades en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). A través de ellos se pueden enseñar hechos, principios y resolución de problemas complejos, así como aumentar la creatividad.

La mayor premisa de los videojuegos es aprender, memorizar, colaborar, explorar o conseguir información suplementaria. Jugando se aprende y no hay nada mejor que aprender practicando. Este hecho hará que los alumnos comprendan mejor los conceptos, que de otro modo les podrían parecer complicados y aburridos. Y es que, los videojuegos presentan una gran cantidad de estímulos auditivos, visuales, táctiles e intelectuales que los hacen más agradables<sup>7</sup>.

En conclusión, podríamos decir que los videojuegos son un buen recurso didáctico para el aprendizaje significativo. Un aprendizaje significativo, para que los alumnos sean capaces de relacionar los nuevos conceptos con conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con su propia experiencia, etc. De este modo el profesor se convierte en un mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, logrando así motivarlos y que participen más activamente.

---

<sup>6</sup> ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) 2011, *Balance económico 2011. Industria española del videojuego*. [www.adese.es](http://www.adese.es)

<sup>7</sup> FELICIA, P. 2009, *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, European Schoolnet, Bruselas, p. 8

En esta línea podemos apuntar que los videojuegos fomentan además el enfoque constructivista del aprendizaje. De este modo el alumnado puede elaborar teorías e hipótesis, probarlas y ajustar su conocimiento y habilidades en función de ello.

Además en relación con la cognición y los procesos de aprendizaje, los videojuegos también pueden analizarse mediante conocidos modelos como la teoría de Vygotsky sobre la Zona de Desarrollo Próxima (ZDP). Según él, se debería de ayudar a los sujetos con un “andamiaje” y progresivamente hacerlos más autónomos. De este modo cuanto más desarrollen sus habilidades, menos ayuda necesitaran. Esto lo hallamos por tanto en los videojuegos, que ofrecen una curva de aprendizaje sencilla, los primeros niveles son comprensibles para que los jugadores se familiaricen con los mecanismos del juego y ser más eficientes. Los jugadores tienen que aprender nuevas habilidades para superarse y hacerse responsables del aprendizaje. Esta capacidad de los videojuegos es lo que motiva al alumnado y los hace partícipes de su aprendizaje<sup>8</sup>.

Las mayores dificultades que un alumno tiene para adquirir, comprender y desarrollar su pensamiento geográfico e histórico están relacionadas con la comprensión del tiempo y el espacio, así como las representaciones de este último. Ambos aspectos se encuentran presentes en el videojuego elegido, *Medieval II Total War*, de manera que el uso del mismo supone una ayuda para la adquisición y comprensión de los mismos.

*Medieval II Total War*, es un videojuego de estrategia en tiempo real, que permitirá al alumnado adquirir conocimientos tanto históricos como geográficos del periodo medieval. Los contenidos recogidos en el juego, se interrelacionan con los de las seis primeras unidades didácticas de la programación de 2º de ESO, que son las siguientes: El Islam y Al-Andalus, la Europa feudal, la ciudad medieval, el Reino de Asturias, la Corona de Castilla (Siglos XIII-XV) y la Corona de Aragón (Siglos XII-XV).

### 3.2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto es analizar la relación que existe entre los videojuegos y la educación. Un objetivo general que se concreta en objetivos más específicos:

- Conocer el videojuego.
- Determinar qué factores y variables del juego resultan eficaces para el aprendizaje de las Ciencias Sociales y en concreto de la historia medieval.
- Tener presente el uso satisfactorio de los videojuegos como recurso pedagógico.
- Aumentar la satisfacción de aprender entre los estudiantes de 2º de ESO.
- Evaluar los resultados finales, de los conocimientos previos a los conocimientos adquiridos sobre historia medieval.

---

<sup>8</sup> FELICIA, P. 2009, *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, European Schoolnet, Bruselas, p. 12.

### 3.3. HIPOTESIS DE INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta todo lo planteado con anterioridad, podríamos plantear la hipótesis de que es factible aprender Ciencias Sociales a través del uso de un videojuego, y en este caso en concreto, acercarnos al periodo de la Edad Media a través de *Medieval II Total War*. Además es posible que aumentemos la satisfacción de aprender entre los estudiantes de 2º de ESO.

### 3.4. ENMARQUE TEÓRICO

Desde hace unos años a nuestros días, se vienen realizando numerosos estudios en relación con el uso de los videojuegos como recurso didáctico. En España el grupo pionero y quizás el más importante en la utilización de videojuegos comerciales con fines educativos ha sido “F9” (Aprovechamiento didáctico de los juegos de ordenador en la escuela primaria y en ESO), un grupo de trabajo que comenzó a trabajar en el curso 1992-93. Es un grupo que está formado por ocho miembros, todos maestros y profesores en activo en escuelas e institutos del Vallès y del Maresme, asesorado por Begoña Gros Salvat, profesora de la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Barcelona. De este grupo conocemos dos obras *Jugando con Videojuegos: Educación y entretenimiento* del año 1998 y *Pantallas, Juegos y Educación. La alfabetización digital en la escuela* del 2004. El primero de estos libros nos muestra la utilidad de los videojuegos como herramienta en el ámbito educativo para aprender diferentes tipos de habilidades y estrategias. Por ejemplo, habilidades psicomotrices, resolución de problemas, estrategias de cálculo, dominio del espacio, etc. También que ayudan a dinamizar las relaciones entre los niños y permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos. La segunda de las obras trata fundamentalmente del papel de los juegos en la educación y la alfabetización digital. En él se proponen formas de utilización de los videojuegos para la enseñanza y el desarrollo de las competencias requeridas en la sociedad digital. De este modo se trata por tanto de educar a partir de los medios más próximos y conocidos por los niños y adolescentes actuales.

Pero también son interesantes los trabajos de “Grupo Imágenes, Palabras e Ideas” (GIPI) de la Universidad de Alcalá de Henares. Estos desarrollaron un proyecto en un Centro Público de Educación Secundaria, Manuel de Falla de Coslada. El proyecto, *Aprendiendo con los videojuegos*, se desarrolló durante el curso 2008-09 y en él participaron un total de 300 alumnos de entre 11 y 16 años. Su objetivo era diseñar escenarios educativos innovadores que contribuyeran a formar una ciudadanía responsable y crítica ante los nuevos contextos comunicativos generados por la tecnología. Además conocer como los videojuegos comerciales favorecen tanto la motivación hacia el aprendizaje como el desarrollo de un pensamiento creativo.

El proyecto “SPIDER” dirigido por la *Universitat Oberta de Catalunya* (UOC), dirigido por Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro. En este caso se interesan además de por las formas de consumo y las prácticas sociales, por el diseño y la estructura de los videojuegos.

A continuación destacaremos y hablaremos de algunos proyectos o estudios que se han venido realizando en estos últimos años con respecto al tema. En el año 2005, Julián Pindado, doctor en Comunicación Audiovisual y profesor de la Universidad de Málaga, nos presenta un estudio que lleva por título *Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos*, en él como su propio nombre indica, recopila información sobre diversas investigaciones que defienden los valores educativos de los videojuegos y plantean la necesidad de su integración en el contexto escolar. Entre los valores educativos habla de la vertiente socializadora de los videojuegos, la tolerancia, la cooperación, la autoestima y la responsabilidad. Dos años más tarde, en 2007, hallamos un estudio sobre *Videojuegos y transmisión de valores*, realizado por la profesora M<sup>a</sup> Teresa Gómez del Castillo Segurado, de la Universidad de Sevilla. En él nos plantea una visión de los videojuegos y sus posibilidades didácticas, así como los aspectos potenciadores del aprendizaje y beneficios de su uso para el alumnado. Esto nos lo agrupa en cuatro vertientes: aspectos cognitivos, socializadores, destrezas, habilidades y alfabetización digital.

En el año 2008 encontramos un estudio de caso realizado por un grupo de investigadores de la Universidad de Murcia, M<sup>a</sup> Isabel Vera Muñoz y Manuel-R Cabeza Garrote. Dicho estudio lleva por título: *El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la geografía*. En este estudio se presentan los efectos de un videojuego de simulación (Caesar III) en el proceso de aprendizaje geográfico de un alumno. Tras el estudio se observan diferentes cambios en el alumno: una mejora en la comprensión de los conceptos geográficos e históricos, una mejor comprensión de la realidad circundante, una mayor comprensión de las interrelaciones que se producen, o se han producido, en cualquier situación geográfica e histórica y también una mayor motivación e interés en torno a una época histórica y a unos conceptos geográficos relativos a la misma (Imperio Romano).

En enero de ese mismo año, 2008, dio comienzo un proyecto denominado *Juegos en los centros educativos*, que culminó en junio de 2009 con la publicación de un manual para docentes titulado *Videojuegos en el aula*. El objetivo que perseguía este proyecto era analizar la situación en ocho países (Austria, Dinamarca, España, Francia, Italia, Lituania, Países Bajos y Reino Unido) en materia de videojuegos aplicados al aprendizaje. Este manual aporta abundante información sobre cómo utilizar los videojuegos como recurso educativo y motivacional. Es una introducción a la aplicación pedagógica de los videojuegos, una especie de guía práctica que proporciona información tanto teórica como práctica.

El pasado año 2011, el profesor del IES Antonio Sequeros de Los Montesinos (Alicante), Francisco Ayén Sánchez, realizó un estudio titulado *Los videojuegos en la didáctica de la historia*, donde nos muestra los beneficios de los videojuegos como recurso didáctico y nos abre el abanico de posibles juegos de estrategia que podemos utilizar en la enseñanza de las Ciencias Sociales, como por ejemplo: Juegos de gestión global: Civilization, Europa Universalis II y Europa Universalis III; juegos de gestión y construcción: Anno 1503, Anno 1701 e Imperium Civitas; juegos de gestión y guerra:

Age of Empires II, Age of Empires III, Empire of Earth, Rise of Nations; juegos de guerra: la saga Total War y Sombras de la guerra.

Por último queremos mencionar el proyecto llevado a cabo por José Ignacio Imaz Bengoetxea, profesor de la Universidad del País Vasco, también el pasado año 2011, que lleva por título, *Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco*. Con él pretendía alcanzar dos objetivos: realizar una primera aproximación cuantitativa al uso de juegos digitales entre los adolescentes vascos y diseñar y probar talleres para analizar la posible utilización educativa de los juegos electrónicos. Los datos de la encuesta nos dicen que la mayoría de ellos se autodefine como usuario de juegos digitales y que no parece haber diferencias significativas entre jugadores y no jugadores en cuanto a hábitos de ocio y uso de TIC. En lo que respecta a los talleres o experimentos que se han realizado, se ha demostrado que los juegos electrónicos pueden ser interesantes materiales de apoyo en los centros educativos.

En la actualidad cada vez son más los docentes que se empiezan a interesar por el tema, con el fin de acabar con los numerosos mitos que giran en torno al uso de los videojuegos como recurso educativo.

## **4. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **4.1. CARACTERÍSTICA DEL VIDEOJUEGO<sup>9</sup>**

Llamamos juegos de estrategia a aquellos que la superación de los diferentes niveles está en función del cumplimiento de una serie de objetivos a través de las acciones que realiza el jugador sobre los elementos del juego. Esas acciones suponen asumir estrategias adecuadas que puedan mantenerse o cambiarse según las consecuencias que de ellas se obtenga.

Es además un juego de simulación, porque en él se presentan una amplia variedad de situaciones, que reproducen un sistema o proceso, existente o hipotético, con la finalidad de cumplir unos objetivos determinados y para cuya consecución se necesitan una serie de reglas y toma de decisiones. Precisamente una de las finalidades del juego es ver si el participante ha tomado las decisiones correctas o incorrectas en función de los objetivos planteados.

Otra de sus características es la simplificación que se hace del mundo real para resaltar los aspectos fundamentales. También presenta un carácter interdisciplinario, se pone por tanto de manifiesto la necesidad de tener en cuenta los diferentes aspectos geográficos, sociológicos, políticos y económicos, todo al mismo tiempo, ante un problema determinado. Se trata de este modo, de que el alumno comprenda los procesos geográficos e históricos, en vez de limitarse a la incorporación de contenidos concretos.

El videojuego *Medieval II Total War* se desenvuelve entre los años 1080 y 1530. Se centra por tanto en la época medieval incluyendo guerra, religión y diplomacia en Europa, África del Norte, Asia y el Nuevo Mundo (América Central). De este modo presenta veintiún facciones en total, diecisiete de los cuales son jugables, cinco desde el

---

<sup>9</sup> Información extraída del manual de instrucciones del videojuego *Medieval II Total War*.

inicio y doce desbloqueables. Los cinco de inicio son Inglaterra, Sacro Imperio Romano, Francia, República de Venecia y España. El resto tienen que ser desbloqueadas: Sultanato de Egipto, Imperio Bizantino, Moros, Escocia, Dinamarca, Reino de Portugal, Reino de Polonia, Ducado de Milán, Sicilia, Rusia, Hungría y Turcos. Además también surgen a lo largo del juego ciertas facciones que no son jugables: Imperio Azteca, Dinastía Timúrida, Imperio Mongol, Estados Papales y los denominados rebeldes.

El alumnado podrá dirigir a una de las grandes potencias de la Edad Media, liderando a los soldados en el campo de batalla y planificando la expansión de su imperio por el Viejo Mundo. En el juego se separa la acción bélica de la gestión burocrática del imperio en los modos de batalla y campaña respectivamente.

Este videojuego nos introduce de lleno en las contiendas, gracias a la recreación extremadamente realista de las batallas y su gran precisión histórica. Estas se llevarán a cabo con el mismo tipo de tropas, armaduras y armas que existían en la Edad Media. Será la hora de caballeros nobles, castillos imponentes, actos de caballería, cruzadas religiosas e incluso traiciones mortales.

## **4.2. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **4.2.1. Temporalización:**

El proyecto se llevará a cabo a lo largo de ocho sesiones que se verán incluidas dentro de la programación de Ciencias Sociales. Estas sesiones se desarrollarán durante el primer trimestre, periodo en el que se impartirán las unidades didácticas correspondientes a la época medieval.

### **4.2.2. Agentes implicados:**

Digamos que el principal responsable del proyecto en su planificación es el profesor titular de la asignatura de Ciencias Sociales, quien detecta el ámbito de mejora y diseña el proyecto, adapta la investigación al contexto, organiza y guía el desarrollo del mismo y lo evalúa. Este contará con la colaboración del resto de profesores del departamento que le aportarán algunas ideas, mejoras, etc. y con el departamento de Nuevas Tecnologías y muy especialmente con su coordinador. La colaboración de los docentes viene dada por una fase de preparación previa en la que se comparten los objetivos y la metodología del proyecto, se da una información básica acerca del videojuego y se asesora sobre la programación de las sesiones.

Para aprobar el proyecto también tiene que contar con el apoyo del equipo directivo, quienes finalmente darán el visto bueno y supervisarán el correcto desarrollo del mismo.

Pero los principales protagonistas del estudio son los alumnos de 2º ESO del I.E.S. Aramo, en concreto los de los grupos A y B. En cada uno de ellos hay un total de 18 alumnos/as. Para poner en práctica el proyecto estos trabajarán por parejas, fomentando de este modo el trabajo en equipo, la colaboración y la empatía, entre otros valores educativos.

#### **4.2.3. Materiales y recursos necesarios:**

Para desarrollar la actividad será necesario contar con una sala de informática donde dispongamos de al menos un ordenador por cada dos alumnos/as, puesto que como comentamos anteriormente estos trabajarán por parejas.

Como no podría ser de otra manera, será el videojuego el material indispensable para poder desarrollar el proyecto. Este es, *Medieval II Total War*, un videojuego de estrategia en tiempo real que se puede conseguir a través de una descarga virtual por tan solo 10 euros o adquiriendo el DVD por el mismo precio. El sistema operativo que precisa el videojuego es Windows2000/XP. La memoria RAM necesaria es de 512 MB y necesita un espacio libre en el disco duro de 11 GB. Para jugar no es necesario hacerlo en red ni conectados a internet y para interactuar con el juego solo es necesario el uso del ratón<sup>10</sup>.

El videojuego permite guardar la partida en el nivel alcanzado y reanudarla en otro momento. Este está recomendado para mayores de 16 años, aunque el lenguaje está perfectamente adaptado para el nivel de 2º de ESO, alumnos de entre 13 y 14 años.

El juego presenta una curva de aprendizaje sencilla y aporta una representación clara y simplificada de algunos conceptos enseñados, aunque el juego no está estrictamente relacionado con el plan de estudios.

#### **4.2.4. Plan de actividades:**

Como ya venimos comentando, el proyecto se desarrollará en ocho sesiones. En la primera de ellas el profesor explicará los objetivos del estudio y la metodología a seguir a lo largo del mismo. Además enseñará a los alumnos una demostración del videojuego, en ella, el docente explicará las principales pautas a seguir por el alumnado para que desarrollen la actividad.

En el resto de las sesiones los alumnos desarrollaran el juego bajo la supervisión del profesor, quien les planteará las tareas y les orientará sobre las acciones que tienen que ir llevando a cabo. Comenzarán el juego con la facción España y sus objetivos serán la destrucción de los Moros y Portugal y la captura de Granada y Jerusalén.

La dinámica a seguir en dichas sesiones será similar en todas ellas. Al inicio de las mismas el docente dará las pautas necesarias para que los alumnos puedan desarrollar el juego y logren alcanzar los objetivos y las metas marcadas. Durante unos 40-45 minutos aproximadamente los alumnos irán tomando las decisiones adecuadas para ir avanzando en el juego y al final de la sesión dispondrán de tiempo para escribir en sus diarios.

Con el uso de estos videojuegos de estrategia se pretende despertar el interés y la motivación del alumnado, por lo que la tarea no les puede parecer pesada. Además se persigue que el alumno se convierta en un sujeto activo y vaya construyendo su propio conocimiento sin que se lo proporcionen ya elaborado. El tener que actuar como si fuera un determinado personaje hace que el sujeto aprecie puntos de vista diferentes a los

---

<sup>10</sup> Información extraída del manual de instrucciones del videojuego *Medieval II Total War*.

suyos y le facilita el hecho de ponerse en el lugar de los demás. También es muy importante y fundamental el aspecto de la toma de decisiones, lo que le permite analizar las relaciones de causa y efecto entre sus decisiones y las consecuencias que estas producen. De este modo el alumno puede comparar estas relaciones causales con las que se dieron realmente, lo que también le ayudará a entender las distintas variables que influyeron en él<sup>11</sup>.

Lo que se pretende es que los contenidos de las clases se interrelacionen con la actividad práctica del videojuego. De este modo el ir enfrentándose con los problemas y contradicciones que se les plantea en el juego, les permitirá ir recreando el conocimiento que se pretende que adquieran, quedando así asimilados el resto de contenidos significativos del alumnado. En lo que respecta a los contenidos curriculares relativos al periodo medieval, explicados anteriormente en la programación didáctica, se ven representados en *Medieval II Total War*.

A través del videojuego podemos trasladarnos a dicho espacio-temporal, contemplar los territorios del Reino de León que en el juego se denomina España, solventando de este modo la presencia de la actual denominación sin necesidad de recurrir a una eventual unificación de reinos. Al principio se poseen las regiones de León y Toledo (Corona de Castilla), mientras que la de Zaragoza y Valencia (Corona de Aragón) son consideradas rebeldes, la de Pamplona (Reino de Navarra) es portuguesa y la de Córdoba y Granada (Al-Andalus) son moras. Portugal contará por tanto con la franja occidental de la Península Ibérica, exceptuando Galicia y con una franja que se corresponde con los actuales País Vasco y Navarra. En lo concerniente al territorio de Al-Andalus y la zona de África Noroccidental, en el juego recibe el nombre de Moros.

A lo largo del juego los alumnos/as irán conociendo las diferentes religiones de la Edad Media: Catolicismo Romano, Cristianismo Ortodoxo, Islam y Paganismo. Conocerán en qué consistían las cruzadas, las jihads y las campañas. Deberán ir controlando diferentes asentamientos: ciudades y castillos, cada una con sus ventajas y desventajas. También tienen la posibilidad de crear gremios y conocerán el sistema de la diplomacia y del comercio. Contemplarán a la nobleza guerrera en todo su esplendor, con la vestimenta y las armas en el momento de las batallas. Contemplarán videos de bodas, sabotajes, espionaje, el descubrimiento de América, ejecuciones de la Inquisición y la elección del nuevo Papa.

A parte del desarrollo del juego, en la cuarta sesión se realizará una puesta en común para que todos los alumnos y alumnas puedan comentar los avances o problemáticas que se van encontrando a lo largo del juego. En este caso el docente actuará como un orientador o animador, de este modo estimulará al alumnado para que participen de manera respetuosa, sin interrumpirse y pidiéndoles a quienes quieran participar que levanten la mano antes de sus intervenciones.

---

<sup>11</sup> CASTILLO, A. 1997. "Apuntes sobre Vygotsky y el aprendizaje cooperativo" en *Lev Vygotsky: sus aportaciones para el siglo XXI*, publicaciones UCAB, Caracas, pp.47-57.

En la última de las sesiones se hará de nuevo una puesta en común a modo de síntesis, en la que el profesor únicamente actuará como coordinador del grupo, así su intervención será únicamente con el fin de subrayar y aunar lo expuesto por los alumnos/as. También se realizará una evaluación final del proyecto, en la que se les preguntará a los alumnos y alumnas sobre el videojuego, sus logros y frustraciones.

### **4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población, como ya venimos explicando a lo largo del estudio, será el alumnado de los grupos A y B de 2º de ESO del I.E.S. Aramo de la ciudad de Oviedo. En total son 36 alumnos/as, la mitad en cada grupo. También es importante la figura del docente que imparte la asignatura de Ciencias Sociales, que contará como ya sabemos con la colaboración de los profesores/as del departamento tanto de Geografía e Historia, como del de Nuevas Tecnologías.

En nuestro caso, la muestra seleccionada será exactamente la misma que la población, la cual acabamos de explicar.

### **4.4. VARIABLES DEL ESTUDIO**

Es evidente que este juego no supone la misma experiencia para todos los alumnos/as. Hay que tener en cuenta numerosas variables que expondremos a continuación. Por un lado puede influir el conocimiento sobre la dinámica del juego y la capacidad de llevarlo adelante.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que nos hallamos ante un aprendizaje poco dirigido, en lo cual influyen las características peculiares de los alumnos/as que determinan el posible aprendizaje, teniendo también presente en este punto el nivel académico del alumnado.

Además, es muy importante que muestren un alto grado de empatía, que tengan la capacidad de ponerse en el lugar de otras personas en ese lugar y ese tiempo. De este modo, al percibir los problemas del pasado tendrán una mayor capacidad para comprender aquellos que les rodean en el presente.

También puede influir el hecho de que sean chicos o chicas, ya que suelen ser ellos los que normalmente dedican más horas a jugar con videojuegos y esto lleva a que tengan mayor habilidad y destreza a la hora de enfrentarse a la dinámica de los mismos.

Por último, tenemos que tener en cuenta las habilidades y destrezas que se van desarrollando en los alumnos y alumnas a lo largo del videojuego. Debemos tener claro que no todos los alumnos logran los objetivos marcados y de hacerlo probablemente no lo hayan logrado de la misma manera, uno tendrán más facilidad que otros.

### **4.5. INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE RECOGIDA DE LA INFORMACIÓN**

Uno de los referentes más importantes para poder llevar a cabo esta investigación es la programación didáctica de la asignatura de Ciencias Sociales para el nivel de 2º de ESO. A lo largo del proyecto venimos comentando la interrelación existente entre el videojuego *Medieval II Total War* y los contenidos curriculares relativos al periodo de

la Edad Media, tratados en las seis primeras unidades didácticas que se impartirán en el primer trimestre del curso escolar (septiembre-diciembre).

Entre los instrumentos de recogida de información tenemos el diario en el que los alumnos escribirán al finalizar las sesiones sus sensaciones. En dicho diario deberán plasmar los objetivos que se persiguen en cada sesión, los logros y problemas que se encuentran a lo largo del desarrollo del videojuego y qué relación tiene lo visto en el juego con los contenidos de la asignatura. El hecho de hacer que los alumnos lleven un diario les ayudará además a incrementar las destrezas de escritura, pensamiento y comunicación.

El profesor será un observador participante, un miembro más del grupo, que participa en las actividades y su presencia es conocida por el resto. Este recogerá la información en un cuaderno de notas de campo. Estas serán tanto de tipo observacional, conceptual como procedimental. Las primeras se centran más en la descripción que en la interpretación y deben hacerse con la mayor precisión posible, así cada nota observacional representa un suceso o acontecimiento. Con las conceptuales se intenta recoger el significado de las observaciones, con ellas por tanto se pretende interpretar, formar hipótesis, conjeturar y desarrollar conceptos, modelos y explicaciones de la teoría. Por último, las procedimentales describen procedimientos, métodos y operaciones. Estas son una forma de nota observacional sobre el proceso de investigación mismo o sobre el trabajo del investigador<sup>12</sup>.

Por último, para que lleven a cabo una evaluación final, se les pasará unas preguntas a los alumnos/as con el fin de poder extraer conclusiones. (ANEXO 1)

#### **4.6. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS<sup>13</sup>**

Los datos cualitativos recogen una amplia y diversa gama de información, suelen ser muy densos y generalmente se recogen más a través de procedimientos que de instrumentos. Para recoger este tipo de datos, como podemos observar, el investigador permanece prolongadamente en el campo, implicándose en las situaciones estudiadas hasta obtener datos contrastados.

Todos los datos tienen que ser organizados y manipulados para su análisis. Así podrán establecerse relaciones, interpretaciones y extraer significados relevantes. Con el análisis de datos se pretende examinar por partes, intentando conocer las relaciones existentes entre cada una de ellas y por último reconstruir el significado global.

Para llevar a cabo un análisis de datos cualitativos se siguen dos etapas: reducción de la información y disposición y transformación de datos.

De este modo, en primer lugar debemos dividir la información en unidades relevantes y significativas. Tomaremos como referencia las tres fuentes de información (diario del alumnado, cuaderno de notas de campo del profesor y cuestionario para la

---

<sup>12</sup> McKERNAN, J. 1999. *Investigación-acción y curriculum*, Morata, Madrid, pp. 83 y 114.

<sup>13</sup> *Ibíd.*, pp. 239-249

evaluación final) que nos permitirán realizar una triangulación, utilizando para ello diferentes bloques de información: logros, problemáticas, etc. Por último entraríamos en el proceso de síntesis, ya que cuando categorizamos estamos sintetizando diferentes unidades de datos en un mismo concepto teórico.

En la segunda de las etapas lo que se pretende es organizar los datos, simplificando la información para un procesamiento posterior. En este caso, se puede realizar una tabla donde se recojan distribuciones de frecuencias, proporciones, porcentajes, etc.

Este estudio no requiere complicados programas informáticos, se llevará a cabo una cuantificación y un análisis de contenido manual.

## **5. RESULTADOS**

Para comprobar si se han alcanzado los objetivos y ha mejorado por tanto en el alumnado el grado de conocimiento y comprensión de los conceptos tanto geográficos como históricos del periodo medieval a través del videojuego, se realizará una prueba escrita a los alumnos y alumnas. Dicha prueba será igual para los alumnos y alumnas de los grupos A y B, así como para los de los grupos C y D que han utilizado los recursos didácticos tradicionales. Los resultados obtenidos de dichas pruebas se compararán con el fin de comprobar si el uso del videojuego como recurso didáctico ha favorecido el proceso de aprendizaje del alumnado.

Tanto a través de estos resultados, como de los análisis de datos de los diarios, notas de campo y preguntas de la evaluación final, extraeremos las conclusiones finales de dicho proyecto de investigación-acción.

Después de que el análisis se ha completado, se presentarán los resultados finales en la redacción de un informe que se realizará para presentárselo a otros. Así, en primer lugar, se debe resumir el problema estudiado y se presentarán los resultados principales en tablas de resumen. En segundo lugar se intentaran combinar estos resultados con otros estudios existentes relacionados con el tema y por último se debe decidir si las acciones tomadas han mejorado o no el problema y plantear nuevas líneas de investigación<sup>14</sup>.

## **6. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES EDUCATIVAS**

Este proyecto pretende ser la base para llevar a cabo una propuesta de investigación mucho más amplia, quizás a nivel de varios centros educativos en diferentes lugares de la región, con el fin de poder hacer extrapolables las consecuencias. También se puede prolongar durante varios años para comprobar si los resultados varían y se detectan otras variables a considerar.

En lo que se refiere a la enseñanza y al aprendizaje de las Ciencias Sociales creemos que la utilización del videojuego puede presentar las siguientes ventajas:

---

<sup>14</sup> McKERNAN, J. 1999. *Investigación-acción y curriculum*, Morata, Madrid, pp. 247-248.

- El juego de estrategia posibilita que el alumnado vaya tomando decisiones y sea participe de cómo varían las consecuencias a través de ellas. Por tanto comprobamos la gran utilidad didáctica del videojuego, ya que este reproduce una determinada situación histórica y geográfica que puede ser modificada para observar las consecuencias de los cambios, con el fin de establecer relaciones causales.

- El alumnado puede ser capaz de construir de forma activa su conocimiento. Es un aprendizaje por descubrimiento, es el propio alumno el que decide los pasos que han de seguirse en las diferentes situaciones, lo cual le permite analizar las relaciones causa-efecto y las consecuencias que estas producen, siendo esto algo imprescindible para la comprensión de cualquier concepto o proceso.

- Es un aprendizaje significativo, pero para aprender significativamente el alumnado debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya sabe. Así resulta muy fácil motivar al alumnado cuando están aprendiendo algo que les divierte, con una buena disposición que facilita el aprendizaje y despierta el interés por los contenidos que se transmiten en el juego.

- Además a través del juego se desarrollan destrezas y habilidades, conocimientos y toma de conciencia de valores y actitudes.

A modo de conclusión, podríamos decir que el uso de *Medieval II Total War* nos abre un nuevo camino por recorrer. Debemos explorar las grandes posibilidades que los videojuegos presentan de cara al aprendizaje y a la construcción del conocimiento. Debemos hacerles ver a nuestros alumnos/as que el aprendizaje de las Ciencias Sociales puede ser divertido, hoy en día disponemos de herramientas para que la “historia cobre vida” y debemos de intentar sacarles partido. De este modo pretendemos que los alumnos interactúen con la historia de una manera que nunca antes habían podido hacer, estos deben pensar en los videojuegos como un auténtico “laboratorio” de Ciencias Sociales.

El uso de los videojuegos en la didáctica de las Ciencias Sociales es una ventaja con la que cuentan los docentes de esta materia. Sus ventajas en los aspectos de motivación y de creación de aprendizajes significativos están muy por encima del tiempo que hay que invertir para realizar correctamente la actividad. En definitiva, debemos sacarle provecho a este nuevo recurso que hoy en día tenemos a nuestro alcance.

## **7. ANEXOS**

### **Anexo 1:**

CUESTIONARIO EVALUACIÓN FINAL

Este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre el proyecto llevado a cabo a lo largo del trimestre.

No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.

Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.

**GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO**

Sexo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_  
Centro en el que estudias: \_\_\_\_\_ Ciudad: \_\_\_\_\_  
Notas medias que sueles tener: \_\_\_\_\_

- ¿Utilizas videojuegos? \_\_\_\_\_ ¿Con qué frecuencia? \_\_\_\_\_

- ¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente?

---

---

- ¿Qué te ha parecido jugar a *Medieval II Total War*?

---

---

---

---

---

---

---

---

- ¿Qué dirías sobre él?, ¿Te parece divertido e interesante?, ¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- ¿Cuál es el tema del juego?

---

---

---

---

- ¿Cuál es la meta a lograr en el videojuego?

---

---

---

- ¿Qué tipo de habilidades crees que se mejoran con este videojuego?

---

---

---

---

---

- ¿Qué se pretende conseguir con él?

---

---

---

---

---

---

---

- ¿Tiene relación lo visto en el juego con la materia explicada en clase? Explícalo

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- ¿Te gustaría aprender otras lecciones por medio de videojuegos?, ¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

---

- Puedes añadir a continuación cualquier idea o propuesta que consideres oportuna para mejorar el proyecto

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Documentos legislativos:

- LOE, 2/2006 de 3 de mayo.
- R.D. 1631/2006 de 29 de diciembre, que establece las enseñanzas mínimas de la ESO.
- Decreto 74/2007 de 14 de junio, del Principado de Asturias que ordena el currículo de secundaria.

### Fuentes y bibliografía:

- ADESE, ASOCIACIÓN DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO 2011, *Balance económico 2011. Industria española del videojuego*. [www.adese.es](http://www.adese.es) (Consultado el 5 de mayo de 2012).
- AYÉN SÁNCHEZ, F. 2011. Los videojuegos en la didáctica de la historia, *Educación y Tecnología*, 18. <http://ciberespinal.org/bits/18/videojuegos-didactica-historia/> (Consultado el 5 de mayo de 2012).
- CASTILLO, A. 1997. “Apuntes sobre Vygotsky y el aprendizaje cooperativo” en *Lev Vygotsky: sus aportaciones para el siglo XXI*, publicaciones UCAB, Caracas.
- COLL, C., PALACIOS, J. y MARCHESI, A. 1990. *Desarrollo psicológico y educación*, Alianza, Madrid.
- FELICIA, P. 2009. *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, European Schoolnet, Bruselas. [http://games.eun.org/upload/GIS\\_HANDBOOK\\_ES.pdf](http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES.pdf) (Descargado el 6 de mayo de 2012).
- FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, S. (Coord.), *Atención educativa a la diversidad*, Universidad de Oviedo, Oviedo, 2007.
- FERNÁNDEZ VICTORERO, R.A. 2008. *Medidas de atención a la diversidad*, Dirección General de Políticas Educativas y Ordenación Académica, Oviedo.
- FRIERA, F. 2005. *Didáctica de las Ciencias Sociales. Geografía e Historia*, Ediciones de La Torre, Madrid.
- GÓMEZ DEL CASTILLO, M<sup>a</sup>.T. 2007. Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 46, 2-10. <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf> (Consultado el 5 de mayo de 2012).
- GROS SALVAT, B. 1998. *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*, Desclée de Brouwer, Bilbao.
- GROS SALVAT, B. 2004. *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*, Desclée de Brouwer, Bilbao.
- IMAZ BENGOETXEA, J.I. 2011. Pantallas y educación: adolescentes y videojuegos en el País Vasco, *Teoría de la educación*, 23, 181-200. (Descargado el 5 de mayo de 2012).

- LATORRE, A., ARNAL, J. y DEL RINCÓN, D. 1992. *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*, Labor, Barcelona.
- McKERNAN, J. 1999. *Investigación-acción y curriculum*, Ed. Morata, Madrid.
- PINDADO, J. 2005. Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos, *Medios y educación*, 26, 55-67. <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/368/36802605.pdf> (Descargado el 5 de mayo de 2012).
- SAMPASCUAL, G. 2001. *Psicología de la educación*, UNED, Madrid.
- VALENZUELA TRIGUEROS, M. 2010. *La importancia de la educación en la actualidad*, Eduinnova, Andalucía. <http://www.eduinnova.es/monografias2010/sep2010/educacion.pdf> (Descargado el 25 de mayo de 2012).
- VERAMUÑOZ, M<sup>a</sup>.I. y CABEZA GARROTE, M.R. 2008. El videojuego como recurso didáctico en el aprendizaje de la geografía. Un estudio de caso. *Papeles de geografía*, 47-48, 249-261. <http://revistas.um.es/geografia/article/view/41501/39941> (Descargado el 5 de mayo de 2012).