



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

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

Las metodologías activas en el Antiguo Egipto: programación para primero de la ESO

Trabajo fin de estudio presentado por:	Aina Garau Alcover
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Geografía e Historia
Director/a:	Antonio Robles Navarro
Fecha:	03-06-26

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) presenta una programación didáctica para la asignatura de Geografía e Historia dirigida al alumnado de primero de la ESO. La programación se centra en el estudio del Antiguo Egipto, enfocándose en las diferentes fases históricas, la cultura, la escritura, etc. A través de las diferentes metodologías activas, como la gamificación, el aula inversa, el TPACK... los alumnos tendrán la oportunidad de sumergirse dentro del mundo del Antiguo Egipto. Así, se va a trabajar con diferentes fuentes primarias y secundarias, talleres creativos y presentaciones. En definitiva, se promueve un aprendizaje activo y colaborativo entre el grupo de estudiantes, basado en la creatividad, el aprender jugando y la investigación.

Palabras clave: metodologías activas; Antiguo Egipto; primero de la ESO; Islas Baleares

Abstract

This Master's Thesis (MT) presents a teaching programme for the Geography and History course aimed at first-year secondary school students. The programme centres on the study of Ancient Egypt, focusing on its various historical periods, culture, writing systems, etc. Through various active methodologies, such as gamification, the flipped classroom and TPACK, students will have the opportunity to immerse themselves in the world of Ancient Egypt. The programme will involve working with a range of primary and secondary sources, creative workshops and presentations. In short, it promotes active and collaborative learning amongst the group of students, based on creativity, learning through play and research.

Keywords: active methodologies; ancient Egypt; first of ESO; Balearic Islands

Índice de contenidos

1. Introducción	3
1.1. Justificación y planteamiento del problema	4
1.2. Objetivos	6
1.2.1. Objetivo general.....	6
1.2.2. Objetivos específicos.....	6
2. Programación didáctica	6
2.1. Presentación de la Programación didáctica	6
2.2. Contextualización	6
2.3. Elementos curriculares	8
2.4. Metodología	13
2.5. Organización de los espacios de aprendizaje	15
2.6. Distribución del tiempo	17
2.7. Selección y organización de los recursos y materiales	19
2.8. Atención a la diversidad	22
2.9. Evaluación	24
2.10. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo	28
2.11. Evaluación de la Programación didáctica	39
3. Conclusiones	40
4. Limitaciones y prospectiva	42
Referencias bibliográficas	43
Anexos	46

Índice de tablas

1. Tabla 1. <i>¿Qué competencias específicas se van a trabajar y cómo?</i>	10
2. Tabla 2. <i>¿Qué competencias clave se van a trabajar y cómo?</i>	12
3. Tabla 3. <i>Cronograma</i>	17
4. Tabla 4. <i>¿Qué recursos se van a utilizar y cuándo?</i>	20
5. Tabla 5. <i>Criterios y instrumentos de evaluación con sus respectivas actividades</i>	25
6. Tabla 6. <i>Rúbrica de evaluación global</i>	26
7. Tabla 7. <i>Sesión uno</i>	28
8. Tabla 8. <i>Sesión dos</i>	30
9. Tabla 9. <i>Sesión tres</i>	33
10. Tabla 10. <i>Sesión cuatro</i>	35
11. Tabla 11. <i>Sesión cinco</i>	37
12. <i>Matriz DAFO para la evaluación de la SdA</i>	39
13. <i>Rúbrica para la sesión 1</i>	46
14. <i>Rúbrica para la sesión 2</i>	47
15. <i>Rúbrica para la sesión 3</i>	48
16. <i>Cuestionario de coevaluación para la sesión 3</i>	50
17. <i>Rúbrica para la sesión 4</i>	50
18. <i>Rúbrica para la sesión 5</i>	52
19. <i>Cuestionario de autoevaluación para la sesión 5</i>	53

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) presenta una programación didáctica para el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Geografía e Historia, centrada en el desarrollo de una situación de aprendizaje sobre el Antiguo Egipto mediante las metodologías activas. Esta propuesta tiene como objetivo favorecer el aprendizaje de los alumnos sobre el Antiguo Egipto, promoviendo el trabajo en equipo, la investigación, el aumento de la motivación del alumnado...

Como primeras reflexiones, cabría preguntarse, ¿cómo ven los alumnos el Antiguo Egipto? ¿Creen que los conocimientos que van adquirir de este tema van a ser útiles para su vida cotidiana? El Antiguo Egipto no es sólo una etapa histórica antigua, si no que va más allá, es un período histórico que nos ha dejado un legado espectacular: desde elementos arquitectónicos como las columnas palmiformes o las mismísimas construcciones más famosas del Antiguo Egipto, como los pirámides, las mastabas... que han inspirado estilos clásicos en la arquitectura moderna; en el campo de la ciencia, los egipcios sentaron las bases para muchos conceptos científicos actuales, como por ejemplo, la odontología, la farmacología, la ginecología... y una de sus prácticas más famosas: el embalsamamiento; en la agricultura, aprovechaban las inundaciones del río Nilo para crear sistemas de irrigación obteniendo tierras fértiles...

Tradicionalmente, sobretodo en España en el siglo XIX, los métodos de enseñanza de esta disciplina, se han centrado en la pura memorización de conceptos y hechos, donde los profesores debían limitarse a reproducir de forma adecuada estos contenidos teniendo en cuenta que se había decidido políticamente que la enseñanza de la Historia tenía que estar enfocada en transmitir los valores nacionales y sociales (González Maestro, 2002, 9). En la actualidad, nos encontramos ante una enseñanza de esta disciplina que pretende conectar la teoría con la práctica, utilizando estrategias innovadoras y recursos tecnológicos para lograr la atención de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje activo y participativo. A lo largo del curso, la materia de Geografía e Historia se organiza en diferentes situaciones de aprendizaje que integran contenidos, competencias clave y criterios de evaluación utilizando enfoques conceptuales y metodologías activas. En este marco, se incorporan propuestas didácticas que promueven la participación del alumnado, el análisis de las

fuentes, la contextualización histórica, contribuyendo a un mejor aprendizaje significativo y competencial.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

La presente programación didáctica surge de la necesidad de animar a los alumnos a aprender sobre el Antiguo Egipto, al ser un período histórico alejado del tiempo actual, los alumnos suelen dejar de lado este apasionante mundo, uno de los principales pioneros en diferentes ámbitos que influyeron en la civilización moderna. Sus logros en diversos sectores como la medicina, la arquitectura, los sistemas políticos, etc. han dejado una gran huella en nuestra civilización. Por este motivo, es primordial que nuestros alumnos aprendan sobre la civilización del Antiguo Egipto.

Para dar respuesta a esta necesidad, se va a plantear el diseño de una situación de aprendizaje basada en las metodologías activas, como por ejemplo, la Gamificación, ya que nos encontramos ante una sociedad digital y todo lo que no está enfocado a pasar el rato, suele resultar ser soporífero y monótono. Por eso, la Gamificación es perfecta para conducir a los alumnos de forma rápida, concisa y divertida a conseguir unos objetivos y obtener un gran beneficio a cambio (Parente, 2016, 11). Además, estas metodologías activas de manera general son claves para aumentar la competitividad de los alumnos, mejorar la motivación, el compromiso, el aprendizaje activo, etc. Ahora bien, hay que tener en cuenta que el objetivo de la Gamificación no es el juego, sino el uso de diferentes mecánicas y técnicas que se encuentran en esta metodología para el proceso de aprendizaje (Moliner Cuesta y Rodríguez Cires, 2022, 343).

Ahora bien, ¿qué se entiende por metodologías activas? Prince (2004) las describe como un conjunto de prácticas pedagógicas, que abordan un nuevo proceso de aprendizaje del alumnado contrario a la pedagogía tradicional basada en la transmisión oral de contenidos. Además, estas metodologías permiten que los estudiantes discutan y debatan más, resuelven problemas utilizando las estrategias enseñadas, puedan colaborar activamente con sus compañeros, utilicen otros materiales para el estudio, etc. (Palau y Campión, 2021, 10).

En los últimos años, el uso de tecnologías ha ganado popularidad ante los profesores que se han preguntado cómo integrarlas en la educación (Palau y Campión, 2021, 5), ofreciendo

una enseñanza más al día y que pueda conectar más fácilmente con un alumnado cada vez más expuesto a estas herramientas digitales. Esta tendencia está en línea con la legislación educativa española, que promueve el uso de las nuevas tecnologías para facilitar experiencias de aprendizaje personalizadas e interactivas. Para ello, una de las estrategias clave es el uso de los Chromebook por parte del alumnado. Estas herramientas no solo complementan las clases tradicionales, sino que también mejoran la comprensión de los contenidos, hacen más atractiva la enseñanza de materias como Geografía e Historia y permiten resolver problemas relacionados con la educación a distancia debido principalmente al confinamiento mundial causado por la pandemia del COVID-19, en la que se optó por virtualizar la educación (Buenaño Barreno, González Villavicencio et al., 2021, 765).

Cabe destacar que en las Islas Baleares en la Orden 12/2025 del 7 de mayo, se reguló el uso de los teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos personales en los centros públicos, por lo que solo se pueden usar en caso de emergencia.

Teniendo en cuenta que la asignatura de Geografía e Historia es muy amplia en primero de la ESO, nos vamos a centrar en el Antiguo Egipto, principal foco de interés de los alumnos en cuanto a la Edad Antigua. De esta manera, se espera que estas metodologías activas (Aprendizaje cooperativo, Aprendizaje orientado a proyectos, Gamificación, etc.) mejoren la comprensión de los hechos históricos, aumente la motivación del alumnado y desaparezcan esos prejuicios antes comentados.

Finalmente, la experiencia personal en el período de prácticas, dando clase desde primero de la ESO hasta segundo de bachillerato, me han permitido identificar algunos de los problemas relacionados con la enseñanza de Geografía e Historia y de qué manera los alumnos la perciben, demostrando un gran desapego y desinterés en todo lo relacionado con esta materia. También se ha podido observar como algunos profesores siguen usando las metodologías tradicionales en más de adaptarse a los nuevos tiempos, dejando que los alumnos se muestren poco motivados con el estudio. Estas observaciones junto a la motivación de integrar las metodologías activas en nuestro ámbito educativo, constituyen una alternativa más dinámica y actual para enseñar nuestra materia. Así, se va a diseñar una programación didáctica con lo acordado anteriormente.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

El objetivo principal de este trabajo es diseñar una situación de aprendizaje, en el contexto de una programación anual, para el aprendizaje del Antiguo Egipto mediante las metodologías activas en la asignatura de Geografía e Historia de primero de la ESO.

1.2.2. Objetivos específicos

En base al objetivo principal, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar una serie de actividades para trabajar y aprender sobre el Antiguo Egipto dentro de la asignatura de Geografía e Historia en base a los saberes establecidos en la legislación vigente.
- Elaborar instrumentos de evaluación acordes al diseño de la programación.
- Llevar a cabo una autoevaluación del diseño de la programación y de la labor docente.
- Discutir los distintos aspectos de la situación de aprendizaje mencionando sus posibles limitaciones y ámbitos de mejora.

2. Programación didáctica

2.1. Presentación de la Programación didáctica

La programación anual de la asignatura de Geografía e Historia en primero de la Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad proporcionar al alumnado una comprensión general de la Geografía y en Historia, aprender sobre la Prehistoria y la Edad Antigua, es decir, Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma, favoreciendo el inicio del desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación de la realidad social de ese momento.

2.2. Contextualización

- Ubicación del centro

Esta programación didáctica se contextualiza en un centro público de Educación Secundaria Obligatoria situado en un pueblo rural de Mallorca, en el que se imparte la asignatura de Geografía e Historia para primero de la ESO.

Referente a los edificios cercanos a nuestro instituto, cabe destacar un museo de ciencias naturales, que ofrece diferentes actividades relacionadas con la isla de Mallorca, como por ejemplo, una exposición del *Myotragus Balearicus*.

- Infraestructura

Se trata de un instituto donde se ofrece una oferta educativa variada que abarca ESO, Bachillerato y diferentes especialidades de Formación Profesional. La comunidad educativa está formada por alrededor por una treintena de profesores y unos doscientos alumnos.

Cabe destacar que se han realizado diferentes reformas y una amplia ampliación del instituto, añadiendo ocho nuevas aulas y un ascensor, debido a la falta de espacio y accesibilidad. Todas las aulas están equipadas con pizarra digital y el alumnado dispone de dispositivos informáticos con conexión a Internet, proporcionados por el centro.

- Contexto socioeconómico y sociocultural

Los alumnos proceden de diferentes pueblos cercanos al instituto, por lo que las realidades socioeconómicas y culturales son heterogéneas. Algunos proceden de buenas familias que cuentan con un nivel socioeconómico elevado y que tienen diferentes estudios universitarios, mientras que otros proceden de familias desfavorecidas, con un menor nivel socioeconómico y educativo.

- Características del alumnado

El grupo al que va dirigido esta programación está formado por veinte estudiantes (doce chicas y ocho chicos). Es una clase heterogénea en cuanto a intereses, niveles de rendimiento y ritmos de aprendizaje. El alumnado, en su mayoría, se conoce de otros años y, aunque aparentemente no se han detectado muchos problemas de convivencia previos, están poco motivados para el estudio de la materia de Geografía e Historia, manifestándose en clases poco participativas, poco dinámicas y con resultados académicos insuficientes. Además, hay que tener en cuenta que en el aula hay un alumno repetidor de curso y uno de los alumnos tiene un trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH), por lo que será necesaria una atención específica y unas adaptaciones que faciliten su inclusión y mejora en el aula.

2.3. Elementos curriculares

A lo largo de esta programación didáctica se van a trabajar todos los elementos del currículo de Geografía e Historia de primero de la ESO establecidos en la normativa vigente de las Islas Baleares, garantizando su coherencia y alineación interna.

Actualmente, el sistema educativo de España está regulado por la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), la cual convive con la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, de Educación (LOE). En el caso de las Islas Baleares, para la que vamos a diseñar nuestra programación, el Decreto 42/2025, del 1 de agosto, que regula la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

- Objetivos de etapa

La situación de aprendizaje que se va a desarrollar contribuirá al alcance de los siguientes objetivos de etapa:

- A. Comprender las fluctuaciones del ser humano a lo largo del tiempo, identificando las causas, consecuencias y permanencias de los procesos históricos estudiados, con especial atención en las primeras civilizaciones, para construir una visión crítica del presente a partir de las lecciones del pasado. Este objetivo se relaciona directamente con el desarrollo del pensamiento crítico histórico.
- B. Analizar el espacio geográfico y sus interrelaciones, comprendiendo cómo los factores físicos influyen en la organización y evolución de las sociedades humanas. En este estudio del Antiguo Egipto, el objetivo se concreta en la comprensión del papel del Nilo y del entorno natural como elementos clave en la sociedad egipcia.
- C. Promover la construcción y el desarrollo de la identidad personal del alumnado, respondiendo a las necesidades propias de la transición a la Educación Secundaria. A través del estudio del pasado y de las relaciones humanas, se fomenta la autonomía, el criterio propio y la responsabilidad individual.
- D. Fomentar el pensamiento crítico del alumnado, mediante el análisis de fuentes históricas diversas para valorar de forma razonada fenómenos históricos y geográficos. Este objetivo contribuye a que el alumnado interprete datos, contraste información y

adopte una mirada crítica hacia problemas de desigualdad, poder, convivencia o sostenibilidad, permitiendo extrapolar el análisis de sociedades antiguas a las actuales.

- E. Desarrollar habilidades de investigación, selección y tratamiento de la información provenientes de distintas fuentes, como textos, elementos digitales, mapas o documentales, y expresar los resultados mediante esquemas, exposiciones, presentaciones o recursos gráficos. Con ello se refuerzan la competencia digital, lingüística y la competencia específica sobre la elaboración de producciones históricas rigurosas.
- F. Valorar y respetar la diversidad cultural y el patrimonio histórico. El estudio del Antiguo Egipto constituye una oportunidad para comprender y valorar la riqueza y la complejidad de las primeras civilizaciones.
- G. Fomentar el trabajo colaborativo, escuchando las aportaciones de los compañeros y contribuyendo al logro de objetivos comunes. Este objetivo responde a la dimensión social del aprendizaje y fortalece la competencia de trabajo en equipo.

- Competencias específicas

En el currículo de Geografía e Historia se definen nueve competencias específicas (Decreto 42/2025, 2-5) , orientadas a que el alumno desarrolle diferentes dimensiones fundamentales del aprendizaje, como el trabajo sobre la información y sus fuentes a través de diferentes recursos, incluyendo los digitales, la contextualización de los aprendizajes en el entorno local y global, el interés por los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el ejercicio de la solidaridad y la cohesión social, el respeto a la diversidad cultural y a las diferentes entidades, la valoración y conservación del patrimonio... Por eso, es importante combinar las herramientas y estrategias propias de los métodos de estudio de cada una de estas dos disciplinas, el pensamiento geográfico y histórico, con la capacidad crítica y de concienciación (Decreto 42/2025, 1-2).

En el caso de la situación de aprendizaje de este trabajo, se van a trabajar las competencias específicas C1, C2, C3, C4, C5, C6 y C7 siguiendo la legislación de la comunidad uniprovincial de las Islas Baleares, con base en el Real Decreto 217/2022 (páginas 95-109), de 29 de marzo y el Decreto 42/2025 (páginas 43970-43994), de 1 de agosto:

Tabla 1. *¿Qué competencias específicas se van a trabajar y cómo?*

Competencia específica	Descripción	Descriptoros con la competencia específica relacionados
Competencia específica 1	Se trabaja mediante la búsqueda, la selección, el tratamiento y la organización de la información sobre los diferentes faraones del Antiguo Egipto en sus diferentes etapas, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para realizar una presentación en el aula.	CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CC1.
Competencia específica 2	Se trabaja mediante la utilización de conceptos específicos de la materia y relacionados con el Antiguo Egipto en las producciones escritas y orales.	CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC3
Competencia específica 3	Se trabaja mediante la presentación de los faraones, donde los alumnos van a tener que dar su propia opinión, contruidos a partir del contraste de diferentes fuentes de información, sobre las políticas y los actos	STEM3, STEM4, STEM5, CPSAA3, CC3, CC4, CE1, CCEC1.

	que ejercieron los faraones y presentando las momias que han hecho los alumnos a la clase.	
Competencia específica 4	Se trabaja mediante la identificación y análisis de los diferentes elementos que componen el mapa del Antiguo Egipto.	CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
Competencia específica 5	Se trabaja mediante la buena participación en los trabajos de grupo.	CCL5, CC1, CC2, CCEC1.
Competencia específica 6	Se trabaja mediante el conocimiento de las características culturales, institucionales y religiosas del Antiguo Egipto. Además, estos saberes se verán reflejados en la presentación de los faraones o en el taller de creación de las momias.	CCL5, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1.
Competencia específica 7	Se trabaja mediante la utilización del <i>Google Maps</i> para que los alumnos puedan valorar el patrimonio artístico, histórico y cultural del Antiguo Egipto.	CP3, CPSAA1, CC1 CC2, CC3, CCEC1.

Fuente: elaboración propia siguiendo la legislación de la comunidad uniprovincial de las Islas Baleares, con base en el Real Decreto 217/2022 (páginas 95-109), de 29 de marzo y el Decreto 42/2025 (páginas 43970-43994), de 1 de agosto

- Competencias clave

Tal y como se establece en la normativa (Real Decreto 217/2022 (páginas 95-109), de 29 de marzo y el Decreto 42/2025 (páginas 43970-43994), de 1 de agosto), hay una serie de competencias clave que se deben cumplir para superar de manera exitosa cada etapa educativa, en nuestro caso, primero de la ESO.

Tabla 2. *¿Qué competencias clave se van a trabajar y cómo?*

Competencia clave	Descripción
Competencia en comunicación lingüística	Se trabaja mediante el uso de textos variados, el manejo de vocabulario específico y la realización de actividades sobre el Antiguo Egipto.
Competencia plurilingüe	Se trabaja mediante el estudio de las diferentes escrituras del Antiguo Egipto.
Competencia STEM	Se trabaja mediante la interpretación del mapa de Egipto.
Competencia digital	Se trabaja mediante la utilización de recursos como plataformas de datos y fuentes históricas y geográficas en formatos digitales.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	Se trabaja promoviendo la reflexión sobre el propio aprendizaje y la gestión de emociones, fomentando la colaboración y el respeto a la diversidad cultural e histórica, y desarrollando un pensamiento crítico que

	conecta el conocimiento del pasado con los problemas actuales.
Competencia ciudadana	Se trabaja promoviendo el análisis y comprensión de procesos sociales, políticos y económicos, así como el respeto por los valores democráticos y los derechos humanos.
Competencia en consciencia y expresión culturales	Se trabaja mediante la valoración y la comprensión de la diversidad cultural y el patrimonio artístico, promoviendo el respeto por las distintas identidades.

Fuente: elaboración propia.

2.4. Metodología

Referente a las actividades, hay dos interdisciplinares entre los departamentos de Historia e Geografía y Educación Plástica y Visual para poder realizar un taller de creación de momias artesanales y un taller de escritura jeroglífica.

● Método expositivo

El método expositivo o también llamado tradicional, se basa en la comunicación del docente hacia los alumnos y durante la cual se exponen los contenidos que deben estudiarse o realizarse.

Ahora bien, es verdad que es muy útil el método expositivo cuando hay problemas de comprensión, se quiere hacer un repaso general, etc., pero todo el curso no debería estar basado sólo en esta metodología, ya que el alumno se convierte en un elemento pasivo y receptor de la información (Ylarii, 2012, 226).

Así, en nuestra programación didáctica, la profesora va a tener que explicar todo el temario referido al Antiguo Egipto, como las diferentes etapas, la literatura, los faraones... Además, la docente va a explicar las actividades que se van a realizar en las diferentes sesiones. De

este modo, vamos a buscar introducir a los alumnos al Antiguo Egipto y buscar su interés hacia la asignatura.

- Gamificación

La gamificación debe buscar la motivación intrínseca y debe tener como objetivo alcanzar un reto que debe ser continuado con otro mayor, haciendo que este modo de aprendizaje sea constructivista y tenga un carácter motivador para el alumnado. No se debe olvidar que el propósito de esta metodología no es el juego, sino el uso de diferentes mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos para el proceso de aprendizaje (Moliner Cuesta y Rodríguez, 2022, 343).

Esta metodología permite incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la creatividad, la autoexpresión, etc. (Sánchez i Peris, 2015, 13).

Vamos a realizar tres actividades (taller de creación de momias, visita con el *Google Maps* y el taller de jeroglíficos) con el objetivo de que nuestro alumnado aprenda jugando. De este modo las actividades va a tener la siguiente estructura:

- Fase didáctica: se identifica con el proceso de crear una actividad que tenga un objetivo didáctico. Por lo tanto, es el núcleo de cualquier experiencia gamificada.
- Fase Gamificada: se trata de la elección y adaptación de algunos de los principales elementos de los juegos que se pueden utilizar en el ámbito educativo.

(Flores-Aguilar y Fernández-Río, 2021, 386)

- Clase invertida o *flipped classroom*

La clase invertida propone cambiar las clases convencionales invirtiendo los roles, es decir, convierte a los alumnos en los protagonistas de su aprendizaje bajo la supervisión y guía de la profesora (Montealegre, 2020, 185). Así, el docente no debe explicar en clase, ya que es el alumnado quien comienza su aprendizaje en casa accediendo a unos materiales que han sido elaborados, buscados y proporcionados por el profesor. Además, los alumnos pueden utilizar diferentes herramientas para comunicarse entre ellos, planificar su trabajo, conocer los criterios de evaluación, etc.

En diferentes estudios, se ha podido demostrar como el uso de esta metodología ha provocado un cambio en la actitud de los estudiantes: se han sentido más motivados y al tener un papel más activo en el proceso de aprendizaje, se han sentido protagonistas y se han implicado más (Martínez Jiménez et al., 2022, 743).

En el caso de nuestra programación didáctica, esta metodología se va aplicar en la SdA “Etapas del Antiguo Egipto: Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo” y “Continuación de las etapas: Baja Época y final del Antiguo Egipto”, ya que el alumnado tendrá que realizar en grupo una presentación de un faraón y exponerla teniendo en cuenta que debe contener las siguientes partes: introducción, contexto, vida del faraón, hechos importantes de su reinado y su legado.

● TPACK

Los recursos digitales nos permiten realizar una inmersión en contextos históricos, es decir, ver, oír y llegar a sentir cómo la población vivía en ese período histórico. Por ejemplo, con el *Google Maps*, podemos introducir a nuestro alumnado en las pirámides, ver las edificaciones, cómo son por dentro...

Ahora bien, la aplicación de las tecnologías a la educación requiere la fundamentación antropológica, cultural y pedagógica que haga una intervención eficiente, además, los profesores deben estar formados en ello, ya que intervienen en el proceso educativo. Así, los recursos digitales y las tecnologías suponen la incorporación de entornos educativos que implican modelos más abiertos y flexibles, que facilitan el acceso a la información (Sánchez i Peris, 2015, 13).

La ausencia de esta metodología en la enseñanza puede provocar una integración ineficaz de la tecnología, ya que los profesores podrían usar las herramientas digitales sin entenderlas o sin saber como relacionarlas con las estrategias pedagógicas. Cosa que limitaría el aprovechamiento de las tecnologías, reduciría la efectividad del aprendizaje y generaría desigualdades entre el alumnado (León Naranjo et al., 2025, 170).

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

Durante el curso, la asignatura se desarrolla en el aula ordinaria y en el aula de educación plástica, utilizando mobiliario flexible y recursos tecnológicos y materiales. En la situación de aprendizaje, los espacios se organizan de manera flexible, combinando las dos aulas, según

la actividad. Esta organización permite agrupamientos variados, distintos ritmos de trabajo, una mejor atención a la diversidad del alumnado, teniendo en cuenta los dos alumnos que necesitan una atención más personalizada.

Ahora bien, estos son los dos espacios donde se van a realizar las clases y actividades:

- Aula de Geografía e Historia

Nos encontramos ante una aula ordinaria del bloque de primero de la ESO del instituto, donde se realizan más clases aparte de Geografía e Historia, y donde los alumnos pasan la mayor parte del tiempo. Así, en el aula hay una pizarra normal con tiza y otra digital conectada a un ordenador principal, que se encuentra en la mesa de la profesora con su respectiva silla.

Hay veinte pupitres con reposapiés y sillas adaptadas, es decir, son un poquito más cómodas para el alumnado al tener una especie de cojín integrado. También debajo de los pupitres, hay un pequeño cajón donde los alumnos pueden guardar papeles, libros o material.

Cada alumno tiene su propio *Chromebook* encima de la mesa con su respectiva funda y su ratón inalámbrico, pero no es utilizado a no ser que lo digan los profesores.

El aula tiene cuatro radiadores en la parte de atrás y un ventilador de techo, ya que suele ser una de las aulas más frías en invierno y más calientes en verano. Para finalizar, hay dos armarios, donde hay materiales de las diferentes asignaturas, como por ejemplo, pinceles, papeles de colores, diccionarios, etc. Y una estantería con libros de diferentes temáticas, como enciclopedias, libros juveniles en diferentes lenguas...

En el caso de esta programación didáctica, es donde van a desarrollarse casi todas las actividades.

- Aula de Educación Plástica

Nos encontramos ante una aula especial donde sólo se realiza esta asignatura. Así, en el aula hay una pizarra normal con tiza y la otra digital conectada a un ordenador principal, que se encuentra en la mesa del profesor con su respectiva silla.

En esta aula hay veinticinco mesas adaptables que incluyen características como la inclinación, mayor altura o bordes de mayor elevación. También hay taburetes adaptables según la altura de los alumnos.

El aula tiene cuatro radiadores en el lado derecho de la clase y un ventilador de techo, ya que suele ser una de las clases más frías. En la parte izquierda de la clase, hay cinco armarios llenos de materiales relacionados con la asignatura, como pinturas acrílicas, pinceles, moldes, compases, tizas...

En la parte de atrás a la derecha hay un pequeño lavabo con jabón, donde se pueden limpiar los objetos utilizados.

En el caso de esta programación didáctica, aquí se van a desarrollar dos de las actividades de la SdA, la primera es el taller de escritura jeroglífica, donde los alumnos van a realizar una especie de papiros y van a escribir su nombre en jeroglíficos y la última actividad, el taller de creación de momias.

2.6. Distribución del tiempo

Teniendo en cuenta que primero de la ESO tiene tres clases semanales, vamos a dividir las sesiones de la siguiente manera:

Tabla 3. Cronograma.

Sesión	SdA	Sesiones	Actividades	Criterios de evaluación	Competencias específicas
1	Introducción al Antiguo Egipto	1	- Kahoot inicial para ver los conocimientos que tienen los alumnos sobre el Antiguo Egipto. - Lectura y análisis de textos del Antiguo Egipto (<u>El libro de los Muertos, La lamentación del</u>	1.1. 1.2. 4.1. 6.1.	1 4 6

			<u>hombre del desierto, Papiro Galermenhoff...)</u> - Elaboración de un mapa sobre el Antiguo Egipto.		
2	Etapas del Antiguo Egipto: Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo	1	- Explicación de las etapas. - Trabajo en grupo sobre los diferentes faraones de estas etapas (Narmer, Djoser, Mentuhotep II, Tutankamón...)	1.1. 1.2. 3.1. 3.5. 5.1. 5.3. 7.1. 7.4.	1 3 5 7
3	Continuación de las etapas: Baja Época y final del Antiguo Egipto	1	- Presentación al grupo de la actividad. - Explicación de las etapas. - Visita guiada por Egipto usando el <i>Google Maps</i> para ver las diferentes obras de arte, esculturas,	1.1. 1.2. 3.1. 3.5. 5.1. 5.3. 7.1. 7.4.	1 3 6 7

			monumentos...		
			- Coevaluación de aprendizaje.		
4	Evolución de las escrituras del Antiguo Egipto	1	- Explicación de la escritura jeroglífica, escritura hierática y escritura demótica. - A partir de la escritura jeroglífica, los alumnos van a escribir sus propios nombres.	3.5. 5.3.	3 5
5	Proyecto Final y Evaluación	1	- Elaboración de una momia con materiales artesanales. - Autoevaluación de aprendizaje.	2.3. 5.3. 6.1.	2 5 6

Fuente: elaboración propia.

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales

Durante el curso, en la asignatura de Geografía e Historia sólo se necesita el libro de texto, el *Chromebook*, un cuaderno, una calculadora y un estuche con diferentes bolígrafos de diferentes colores (azul, rojo y negro), un típex de cinta, unas tijeras, un pegamento, un lápiz HB2, una goma de borrar y diferentes lápices de colores.

Tabla 4. *¿Qué recursos se van a utilizar y cuándo?*

Sesión	SdA	Recursos
1	Introducción al Antiguo Egipto.	-Ordenador principal. -Pantalla digital. -Acceso a internet. -Chromebooks. -Cuaderno de Geografía e Historia. -Kahoot. -Fragmentos de textos: <u>El libro de los Muertos, La lamentación del hombre del desierto, Papiro Galermenhoff...</u> -Mapa del Antiguo Egipto. -Bolígrafo azul y negro. -Típex. -Lápices de colores. -Goma de borrar.
2	Etapas del Antiguo Egipto: Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo.	-Ordenador principal. -Pantalla digital. -Chromebooks. -Cuaderno de Geografía e Historia. -Bolígrafo azul y negro. -Típex. -Acceso a internet. -Presentación en Google Drive compartido entre los integrantes de los grupos y la

		profesora.
3	Continuación de las etapas: Baja Época y final del Antiguo Egipto.	-Presentación en Google Drive. -Ordenador principal. -Pantalla digital. -Chromebooks. -Cuaderno de Geografía e Historia. -Bolígrafo azul y negro. -Típex. -Acceso a internet. -<i>Google maps</i>.
4	Evolución de las escrituras del Antiguo Egipto.	-Ordenador principal. -Pantalla digital. -Cuaderno de Geografía e Historia. -Bolígrafo azul y negro. -Típex. -Papel A4 de color papiro. -Recipientes. -Pinceles. -Pintura acrílicas de diferentes colores.
5	Proyecto Final y Evaluación	-Aula de Educación Plástica. -Rollos de papel higiénico. -Pintura de acuarela de diferentes colores. -Pintura acrílica de diferentes colores. -Pinceles.

		-Recipientes. -Pegamento líquido. -Decoraciones como ojos, pegatinas... -Tijeras. -Chromebook.
--	--	--

Fuente: elaboración propia.

2.8. Atención a la diversidad

Esta programación se fundamenta en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando múltiples formas de representación, expresión e implicación para favorecer la participación y el progreso de todo el alumnado.

De manera general, se ofrecerán actividades diversificadas, opciones de elección, tareas de refuerzo y ampliación y variedad de instrumentos de evaluación, atendiendo a los diferentes ritmos, intereses y niveles competenciales de los alumnos.

En primer lugar, vamos a centrarnos en la respuesta educativa del estudiante repetidor por segundo año consecutivo de primero de la ESO. Nos encontramos ante un estudiante inseguro de sí mismo al ver que no es capaz de aprender al mismo ritmo que los demás alumnos. Además, tiene poca tolerancia, por ejemplo, cuando hace una cosa mal y la profesora o incluso un compañero se lo dice, suele enfadarse y se niega a realizar ninguna actividad más durante la clase. Hay que tener en cuenta que sólo demuestra interés si se da una clase que no sea tan teórica con conceptos más prácticos relacionados con las tecnologías, por ejemplo, mapas digitales, *Kahoots*... Sobretudo se muestra emocionado con las actividades que se hacen fuera de clase. Pero, en general, su rendimiento académico es bajo, ya que no tiene muchos conocimientos sobre la materia de Geografía e Historia y tampoco se acuerda de lo dado el año pasado. Teniendo en cuenta además que no escucha mucho en clase, su ritmo de aprendizaje es bastante lento, hay que repetir un par de veces algunos conceptos del temario y respecto a las actividades, hay que orientarlo individualmente.

Así las respuestas educativas adaptadas a las necesidades de este alumno repetidor son:

- Orientación individualizada fomentando un ambiente de aprendizaje que potencie sus habilidades y fortalezas, admitiendo una comprensión más profunda de los contenidos. Por ejemplo, apoyo en el aula, planificar las actividades específicas para este alumno...
- Ubicación en primera fila y al lado de un compañero trabajador con el objetivo de no se sienta excluido, formando parte del grupo de la clase, ya que la inclusión y el apoyo emocional son muy importantes para el bienestar y el desarrollo académico.
- Opciones de elección en las actividades: en las tareas, se va a permitir que el alumno pueda elegir el concepto que más le llame la atención, como por ejemplo, elegir el faraón que más le llame la atención en las etapas explicadas, cómo debe pintar la momia, etc.
- Más uso de las tecnologías: teniendo en cuenta que el alumno muestra más interés en las actividades realizadas con las tecnologías, vamos a realizar más ejercicios de este tipo con el objetivo de que el alumno se sienta más motivado con la materia.

A continuación, vamos a realizar las respuestas educativas al alumno con TDAH. Nos encontramos ante un estudiante con problemas emocionales, como la depresión y la ansiedad, aunque recibe ayuda psicológica cada semana y psiquiatra cada mes. Hay que tener en cuenta que se distrae con muchísima facilidad, suele escuchar las explicaciones de la profesora y se muestra interesado y motivado para el estudio de la materia. De esta manera, suele investigar temas en casa que le han llamado la atención en clase, como por ejemplo, la momificación, y al día siguiente le gusta explicar lo que ha aprendido a la profesora y a sus compañeros. Así, se muestra muy participativo a la hora de hacer las actividades, tanto como si se hacen dentro de la clase como fuera. Además, siempre ayuda a la profesora a realizar diferentes actividades cuando la profesora pide alguien que la ayude como ir a buscar los materiales para realizar las tareas o labores.

Partiendo de lo explicado anteriormente, las respuestas educativas para este alumno son:

- Mantener el contacto visual con el alumno a la hora de explicarle las actividades o las labores.
- Representar la información dada por la profesora en la pantalla digital con el objetivo de que el alumno tenga dos soportes en caso de que no lo haya entendido, se haya despistado..., uno la profesora y el otro la pantalla digital.

- Ubicación en primera fila y con el compañero repetidor: con el objetivo de contagiar la motivación del alumnado con TDAH al repetidor.
- Actividades con diferentes opciones con más tiempo de realizarlas: del mismo modo que el alumno repetidor, pero con la pequeña diferencia de que vamos a otorgarle más tiempo al alumno (uno o dos días más) para poder entregar los trabajos.

2.9. Evaluación

En el caso de las Islas Baleares, para la que vamos a diseñar nuestra programación, el Decreto 42/2025, del 1 de agosto, que regula la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, se establece que la evaluación será continua, formativa e integradora. Esta programación tiene en cuenta estos aspectos incorporando una evaluación inicial (*Kahoot*) para obtener información previa y así orientar el proceso de aprendizaje a los alumnos.

Además, esta programación didáctica promueve el uso de diferentes herramientas de evaluación, adaptados a las actividades descritas, que permiten una mejor valoración de todo el alumnado, analizando todas sus capacidades y adaptándose a las necesidades específicas del alumnado.

Referente a la SdA desarrolladas en este trabajo, la evaluación diagnóstica se desarrolla al inicio del todo mediante la ayuda de un *Kahoot* donde se van a poder ver qué tipos de conocimientos tienen los alumnos del Antiguo Egipto. En segundo lugar, la evaluación formativa se estructura alrededor de las actividades de la SdA. Así se van a realizar rúbricas de evaluación, observación diaria y un diario del profesor, donde se van a apuntar las incidencias, dificultades y mejoras de cada alumno. En último lugar, en la última actividad, se va a realizar una autoevaluación y coevaluación de aprendizajes, donde cada alumno va a tener que responder a una encuesta hecha por la profesora.

Tabla 5. *Criterios y instrumentos de evaluación con sus respectivas actividades.*

Criterios de evaluación	Actividades	Instrumentos de evaluación
1.1. 1.2. 4.1. 6.1.	1. <i>Kahoot</i> . 2. Análisis de diferentes fragmentos literarios. 3. Mapa.	- Observación directa. - Rúbrica. - Diario de la profesora.
1.1. 1.2. 3.1. 3.5. 5.1. 5.3. 7.1. 7.4.	4. Trabajo en grupo.	- Observación directa. - Rúbrica. - Diario de la profesora.
1.1. 3.5. 6.1. 7.1. 7.4.	5. Presentación grupal. 6. Visita <i>Google Maps</i> . 7. Coevaluación de aprendizaje.	- Observación directa. - Rúbrica. - Diario de la profesora. - Coevaluación de aprendizaje.
3.5. 5.3.	8. Escritura jeroglífica.	- Observación directa. - Rúbrica. - Diario de la profesora.
2.3.	9. Taller momias.	- Observación directa.

5.3.	10. Autoevaluación de aprendizajes.	- Rúbrica. - Diario de la profesora. - Autoevaluación de aprendizaje.
6.1.		

Fuente: elaboración propia.

A continuación, presento la rúbrica de evaluación global con las notas de cada actividad en porcentaje sobre la calificación final del proyecto:

Tabla 6. *Rúbrica de evaluación global.*

Competencias evaluadas	Excelente	Notable	Suficiente	Insuficiente	Peso (100%)
Adquisición de competencias digitales	Muy buen uso de las herramientas digitales con resultados de alta calidad referente al temario del Antiguo Egipto.	Uso adecuado de las herramientas digitales, aunque el alumno podría haberlas usado mucho mejor.	Uso básico de las herramientas digitales, pero con diferentes errores de información.	Uso insuficiente de las herramientas digitales, habiendo mucha información inexistente.	10
Adquisición de competencias historiográficas	El alumno demuestra una gran comprensión por el Antiguo Egipto aplicando el pensamiento crítico.	El alumno identifica parcialmente los conceptos historiográficos y sabe como relacionar los diferentes conceptos.	El alumno aplica adecuadamente los conceptos historiográficos, pero hay bastantes fallos.	El alumno muestra una gran dificultad para entender y explicar los procesos históricos del	25

				Antiguo Egipto.	
Actividades de las momias y jeroglíficos	El alumno ha participado de buena gana en las actividades, ha motivado a los demás alumnos y ha ayudado a sus compañeros.	El alumno ha participado de manera correcta en las actividades, pero ha habido pequeños fallos en las tareas.	El alumno ha participado en las actividades, pero con un gran desinterés.	El alumno no ha participado en las actividades.	20
Trabajo en equipo	Participación muy activa y colaborativa, ejerciendo una gran parte del trabajo como líder del grupo.	Participación activa y colaborativa. Asume responsabilidad es y contribuye de buena manera en el trabajo grupal.	Poca participación en las actividades en grupo, dejando que los compañeros le digan que tiene que hacer todo el rato.	No participa o participa con un gran desinterés, dejando que los compañeros lo hagan todo.	15
Trabajo individual	Excelente organización de tiempos y recursos, demostrando autonomía.	El alumno ha trabajado de manera constante y ha sabido gestionar el tiempo de los	Realiza las tareas de manera parcial, pero necesita ayuda constante para	Falta de organización, presentando tareas sin terminar.	15

		trabajos.	realizarlas.		
Motivación y aprendizaje autónomo	Participa activamente en todas las actividades, mostrando un gran interés y motivando a los otros alumnos.	Participa con regularidad, mostrando iniciativa y interés por las actividades.	Interés puntual, pero empieza a demostrar cierta autonomía.	El alumno muestra poca motivación y depende del profesor todo el tiempo.	15

Fuente: elaboración propia.

2.10. Situación de aprendizaje / unidad de trabajo

La SdA que se va a desarrollar lleva por título *¿Qué sabemos del Antiguo Egipto?*, por la cual los alumnos van a tener la oportunidad de conocer los datos, hechos y curiosidades más importantes relacionados con este contexto histórico.

Tabla 7. Sesión 1.

Actividad 1: ¿Qué sabemos del Antiguo Egipto?		Sesión 1
Tipología	Detección de conocimientos previos	
Situación de aprendizaje a la que corresponde	Introducción al Antiguo Egipto	
Objetivos didácticos	A) Identificar qué conocimientos tienen los alumnos del Antiguo Egipto. B) Comprender y analizar diferentes fragmentos de la literatura antigua egipcia. C) Localizar los principales elementos del Antiguo Egipto en un mapa.	

Tiempo estimado: 60 minutos.	Espacio: Aula ordinaria.	Agrupamiento: grupo-clase.	Recursos: ordenador principal, pantalla digital, acceso a Internet, Chromebooks, cuaderno de Geografía e Historia, <i>Kahoot</i> , fragmentos de textos (<i>El <u>El libro de los Muertos</u>, <u>La lamentación del hombre del desierto</u>, <u>Papiro Galermenhoff...</u></i>) y mapa del Antiguo Egipto.
Descripción de la actividad	● Inicio (10 minutos): se va a explicar al grupo que se va a desarrollar un <i>Kahoot</i> de manera individual para ver qué conocimientos tienen sobre el Antiguo Egipto. De esta manera, los alumnos van a sacar los Chromebooks y van a escanear el código QR de la pantalla digital con el objetivo de que todos participen en la actividad. Al ganador del <i>Kahoot</i> se le va a otorgar el título de faraón. ● Desarrollo (50 minutos): - Lectura y análisis de diferentes textos literarios del Antiguo Egipto (20 minutos): se van a leer diferentes fragmentos de los siguientes textos más importantes del Antiguo Egipto: <i>El Libro de los Muertos, la lamentación del hombre del desierto....</i> Mientras se va leyendo y analizando, los alumnos van a tener que hacer notas en su cuaderno de Geografía e Historia. - Mapa del Antiguo Egipto (30 minutos): la profesora va a repartir un mapa vacío donde los alumnos van a tener que buscar los diferentes elementos importantes del mapa del Antiguo Egipto. Como apoyo visual, la profesora va a exponer en la pantalla digital un mapa ya hecho para que a los alumnos les sea más fácil.		
ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias	Competencias	Saberes básicos	Criterios de evaluación

Clave (CC)	Específicas (CE)		
CCL1, CCL2, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC3	2 4	- Uso específico del léxico relativo al ambiente histórico. - Cultura mediática. Técnicas y métodos de las ciencias sociales: análisis de textos. - Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. - Características geográficas del Antiguo Egipto.	1.1. 1.2. 4.1. 6.1.
Evaluación del aprendizaje	● Momento: evaluación inicial. ● Procedimiento: observación de las ideas previas para saber el punto de partida del alumnado. No será avaluable. ● Agente: heteroevaluación. ● Instrumentos de evaluación: observación directa, rúbrica y diario de la profesora.		
Atención Diversidad/DUA	● Alumno repetidor: la profesora se va a poner a su lado en el <i>Kahoot</i> y va a intentar orientarlo. Respecto a la actividad de textos y el mapa, se van a proyectar ambos en la pantalla digital. ● Alumno con TDAH: se va a proyectar en la pantalla los textos y el mapa. Además, la profesora va a hacer hincapié con qué se tiene que hacer mirando a los ojos al alumno.		
Metodología	● TPACK. ● Expositiva.		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8. Sesión 2.

Actividad 2: ¿Cuántas etapas hay y qué las caracteriza?			Sesión 2
Tipología		Profundización	
Situación de aprendizaje a la que corresponde		Etapas del Antiguo Egipto: Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo.	
Objetivos didácticos		A) Comprender y analizar las diferentes fases del Antiguo Egipto. B) Aprender a trabajar en grupo para conseguir un objetivo común. C) Identificar, analizar y resumir acciones de los faraones.	
Tiempo estimado: 60 minutos.	Espacio: Aula ordinaria.	Agrupamiento: grupo-clase y grupos de cinco personas	Recursos: ordenador principal, pantalla digital, acceso a Internet, Chromebooks, cuaderno de Geografía e Historia.
Descripción de la actividad		● Inicio (30 minutos): explicación por parte de la profesora de las siguientes etapas: Imperio Antiguo, Imperio Medio e Imperio Nuevo. Los alumnos van a tomar apuntes en su Cuaderno de Geografía e Historia. ● Presentación de la actividad (10 minutos) de trabajo en grupo sobre los diferentes faraones de esta etapa. Los alumnos se van a dividir en cinco grupos y cada uno va a tener que elegir un faraón. No pueden elegir los mismos faraones que otro grupo, así que la profesora va a hacer un documento en <i>Google Drive</i> con el nombre del grupo, los integrantes y qué faraón han escogido. Para que no haya mal entendidos, este documento será compartido con toda la clase. ● Trabajo en grupo (20 minutos): Una vez escogidos los faraones, cada grupo va a tener que hacer una presentación con los siguientes apartados: introducción, contexto, vida del faraón, hechos importantes	

	de su reinado y su legado. De esta manera, los integrantes del grupo se reparten las partes como quieran. Como no va a dar tiempo a terminarla en clase, los alumnos van a tener que finalizarla en casa.		
ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias Clave (CC)	Competencias Específicas (CE)	Saberes básicos	Criterios de evaluación
CCL2, CCL3,CCL5, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CPSAA 3, CCEC1.	1 2 3 5 7	- Uso específico del léxico relativo al ambiente histórico. - Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. - Características políticas, económicas y estructura social. - La importancia de la religión. Los sacerdotes y los faraones.	1.1. 1.2. 3.1. 3.5. 5.1. 5.3. 7.1. 7.4.
Evaluación del aprendizaje	● Instrumentos de evaluación: observación directa, rúbrica y diario de la profesora. ● Momento: evaluación formativa. ● Procedimiento: la docente observará el grado de participación y las actitudes del alumnado. ● Agente: heteroevaluación.		
Atención Diversidad/DUA	A ambos alumnos se les va a dar la oportunidad de escoger en qué grupo van a estar y la profesora va a estar atenta al comportamiento sobretodo del alumno repetidor.		

	Además las pautas del trabajo estarán proyectadas en la pantalla digital.
Metodología	● TPACK ● Expositiva ● Aula invertida

Fuente: elaboración propia.

Tabla 9. Sesión tres.

Actividad 3: Presentación grupal, continuación de las etapas y Google Maps			Sesión 3
Tipología		Profundización	
Situación de aprendizaje a la que corresponde		Continuación de las etapas: Baja Época y final del Antiguo Egipto	
Objetivos didácticos		A) Aprender a trabajar en grupo y a exponer correctamente. C) Comprender y analizar las diferentes fases del Antiguo Egipto. B) Ver a través del Google Maps diferentes monumentos o obras de arte egipcios.	
Tiempo estimado: 60 minutos.	Espacio: Aula ordinaria.	Agrupamiento: grupo-clase y grupos de cinco personas.	Recursos: ordenador principal, pantalla digital, acceso a Internet, <i>Chromebooks</i> , cuaderno de Geografía e Historia, presentaciones <i>Google Drive</i> , <i>Google Maps</i> .
Descripción de la actividad		● Presentación de los trabajos (20 minutos): cada grupo va a tener cinco minutos para hacer la exposición de su trabajo. La profesora va a hacer un sorteo para el orden de la exposición. Los compañeros van a poder hacer preguntas si quieren.	

	● Explicación de las últimas etapas (20 minutos): Baja Época y final del Antiguo Egipto. Los alumnos van a tener que tomar apuntes en su cuaderno de Geografía e Historia. ● Visita guiada por Egipto usando el <i>Google Maps</i> (15 minutos) para ver las principales obras de arte, esculturas, monumentos... Los alumnos van a poder preguntar a la profesora si quieren ver un monumento o una obra de arte en específico. ● Coevaluación (5 minutos): los estudiantes van a responder a una pequeña encuesta para ver cómo ha ido el trabajo en grupo.		
ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias Clave (CC)	Competencias Específicas (CE)	Saberes básicos	Criterios de evaluación
CCL2, CCL3, CCL5, STEM3, STEM4, STEM5, CD1, CD2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1, CPSAA 3, CCEC1.	1 3 5 7	- Uso específico del léxico relativo al ambiente histórico. - Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. - La importancia de la religión. Los faraones. - Las manifestaciones principales del arte egipcio.	1.1. 1.2. 3.1. 3.5. 5.1. 5.3. 7.1. 7.4.
Evaluación del aprendizaje	● Instrumentos de evaluación: observación directa, rúbrica, coevaluación y diario de la profesora. ● Momento: evaluación formativa. ● Procedimiento: la docente observará el grado de participación y las actitudes del alumnado. Además, va a tomar apuntes sobre qué parte ha hecho el alumno, cómo la ha realizado y cómo se le ha dado hacer la exposición oral.		

	● Agente: heteroevaluación.
Atención Diversidad/DUA	A ambos alumnos se les va a dar la oportunidad de hacer la presentación en primer o último lugar para intentar que no se pongan tan nerviosos. Además, las presentaciones van a estar expuestas en la pantalla digital.
Metodología	● TPACK ● Expositiva ● Gamificación

Fuente: elaboración propia.

Tabla 10. *Sesión cuatro.*

Actividad 4: La escritura en el Antiguo Egipto		Sesión 4	
Tipología		Profundización	
Situación de aprendizaje a la que corresponde		Evolución de las escrituras del Antiguo Egipto	
Objetivos didácticos		A) Analizar y comprender la evolución de las diferentes escrituras. B) Saber escribir sus nombres en jeroglíficos. C) Fomentar la creatividad.	
Tiempo estimado: 60 minutos.	Espacio: Aula ordinaria y aula de Educación Plástica	Agrupamiento: grupo-clase.	Recursos: ordenador principal, pantalla digital, acceso a Internet, Chromebooks, cuaderno de Geografía e Historia, pinceles, recipientes, pinturas acrílicas de diferentes colores y papeles de color papiro.

Descripción de la actividad	● Explicación de la escritura jeroglífica, escritura hierática y escritura demótica (25 minutos). Los alumnos van a tener que tomar apuntes en su cuaderno de Geografía e Historia en el aula ordinaria. ● Taller de escritura jeroglífica en el aula de Educación Plástica (35 minutos). Los alumnos van a escribir sus nombres en jeroglífico con diferentes colores de pinturas acrílicas en un papel de color parecido a un papiro. La profesora va a proyectar en la pantalla digital el alfabeto de los jeroglíficos para que cada alumno pueda coger las letras que pertenezcan a su nombre. A la hora de pintarlas, los alumnos van a coger el color de pintura acrílica que les guste más. Una vez finalizado, se va a dejar secar para que el próximo día se lo puedan llevar a casa y se va a limpiar los recursos utilizados.		
ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias Clave (CC)	Competencias Específicas (CE)	Saberes básicos	Criterios de evaluación
CCL5, CC1, CC2, CCEC1.	3 5	- Uso específico del léxico relativo al ambiente histórico. - Las fuentes históricas como base para la construcción del conocimiento sobre el pasado contemporáneo. - La escritura jeroglífica y sus características.	3.5 5.3
Evaluación del aprendizaje	● Instrumentos de evaluación: observación directa, rúbrica y diario de la profesora. ● Momento: evaluación formativa. ● Procedimiento: la docente observará el grado de participación y las actitudes del alumnado. Además, va a observar junto a la profesora de		

	Educación Plástica como los alumnos realizan el dibujo de los jeroglíficos teniendo en cuenta su opinión. ● Agente: heteroevaluación.
Atención Diversidad/DUA	Se va a proyectar en la pantalla el temario de la escritura antigua en el aula ordinaria y el alfabeto jeroglífico en el aula de Educación Plástica. Además, la profesora va a orientar ambos alumnos a la hora de escribir sus nombres en jeroglífico.
Metodología	● Expositivo ● TPACK ● Gamificación

Fuente: elaboración propia.

Tabla 11. Sesión cinco.

Actividad 5: Taller de momias y evaluación			Sesión 5
Tipología		Profundización	
Situación de aprendizaje a la que corresponde		Proyecto Final y Evaluación	
Objetivos didácticos		A) Fomentar la creatividad. B) Comprender y analizar la cultura de la momificación. C) Apreciar la cultura egipcia antigua.	
Tiempo estimado: 60 minutos.	Espacio: Aula de Educación Plástica	Agrupamiento: grupo-clase.	Recursos: ordenador principal, pantalla digital, acceso a Internet, rollos de papel higiénico, pintura de acuarela y pintura acrílica de diferentes colores, pinceles, recipientes, pegamento líquido,

			decoraciones como ojos, pegatinas... y tijeras.
Descripción de la actividad	● Inicio (5 minutos): explicación de la actividad que se va a realizar por parte de la profesora. ● Creación de las momias (20 minutos): las momias se van a hacer de la siguiente manera: - Cada alumno tendrá que llevar dos rollos de papel higiénico (en el caso de que el alumno se olvide de llevar, en el aula habrá), ya que se necesita el cuerpo y una pequeña parte del otro rollo para hacer los brazos de la momia, que se van a pegar con pegamento líquido. Para pegar el papel higiénico al rollo de papel higiénico, también se va a utilizar el adhesivo. Después vamos a dejar que seque la momia durante unos pequeños minutos. ● Decoración de las momias (25 minutos): una vez creadas las momias, cada alumno va a poder decorar la suya a partir de sus propios gustos personales. Para ello podrán utilizar diferentes colores, decoraciones como ojos, pegatinas, papeles de otros colores... Una vez finalizada la decoración, los alumnos van a dejar secarlas mientras que se limpian los recursos utilizados. Luego los alumnos se podrán llevar a su momia a casa. ● Autoevaluación y coevaluación de aprendizajes (10 minutos): se van a realizar dos encuestas por <i>Google Drive</i> para ver el grado de satisfacción de los alumnos con las actividades.		
ELEMENTOS CURRICULARES			
Competencias Clave (CC)	Competencias Específicas (CE)	Saberes básicos	Criterios de evaluación
CCL5, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1,	2 3 6	- Uso específico del léxico relativo al ambiente histórico. - La importancia de la	2.3. 5.3. 6.1.

CE1, STEM3, STEM4, STEM5,		religión. Los sacerdotes y las momias.	
Evaluación del aprendizaje	● Instrumentos de evaluación: observación directa, rúbrica, autoevaluación y diario de la profesora. ● Momento: evaluación formativa. ● Procedimiento: la docente observará el grado de participación y las actitudes del alumnado. Además, va a observar junto a la profesora de Educación Plástica como los alumnos realizan las momias. ● Agente: heteroevaluación.		
Atención Diversidad/DUA	A ambos alumnos se les va a dar la opción de decorar como quieran la momia a partir de sus propios gustos personales. A la hora de crear las momias, tendrán la ayuda de la profesora en cuando la requieran.		
Metodología	● Expositivo ● Gamificación ● TPACK		

Fuente: elaboración propia.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

Realizar una evaluación de la programación didáctica es muy importante para valorar los resultados obtenidos y hacer reformas para obtener una mejoría tanto a nivel de la profesora como del alumno.

A continuación, se va a hacer una matriz DAFO donde se va a evaluar la viabilidad de la SdA propuesta:

12. Matriz DAFO para la evaluación de la SdA.

Debilidades	Fortalezas
● Heterogeneidad del grupo: diferencias a	● Utiliza metodologías activas para

nivel competencial y motivacional. ● Dificultad para garantizar la misma implicación en todos los grupos. ● Riesgo de abandono en alumnos poco motivados.	motivar al alumno. ● Uso de talleres creativos para motivar al alumnado. ● Uso de las nuevas tecnologías para enseñar parte de Egipto.
Amenazas	Oportunidades
● Dificultad para mantener alta la motivación en actividades como la presentación o el mapa. ● Riesgo de que los alumnos no se motiven o impliquen en la realización de las actividades. ● Resistencia a las metodologías activas por profesores anclados a lo tradicional.	● Fortalecer los lazos de los alumnos con la asignatura de Geografía e Historia. ● Posibilidad de hacer esta programación didáctica o las actividades en diferentes centros escolares. ● Fortalecer la conexión entre el alumnado y la profesora.

Fuente: elaboración propia.

3. Conclusiones

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) ha tenido como objetivo principal diseñar una programación didáctica para primero de la ESO vinculada al temario del Antiguo Egipto. A través de las metodologías activas, como la gamificación, el TPACK..., el alumnado tiene la oportunidad de aprender jugando, dejando atrás métodos más tradicionales con el objetivo de motivarlos en el estudio de la asignatura de Geografía e Historia.

En cuanto a los objetivos específicos, se ha conseguido elaborar instrumentos de evaluación acordes al diseño de nuestra programación y se ha realizado un análisis de las diferentes metodologías activas usadas en este trabajo. Así, el método TPACK permite introducir las tecnologías en el ámbito educativo utilizándolas de manera responsable y eficiente; el método expositivo nos permite la exposición de los contenidos que deben estudiarse o realizarse y resolver dudas; la clase invertida, que permite que el propio estudiante tenga un rol más activo en el proceso de aprendizaje y finalmente, la gamificación, constructivista y con un carácter motivador para el alumnado utilizando diferentes herramientas del juego. Se han utilizado herramientas digitales, como el *Kahoot*, mapas, presentaciones, taller de

jeroglíficos y el taller de creación de momias para motivar a nuestro alumnado y conseguir mejores resultados académicos y una mejor participación en clase.

En segundo lugar, se establecía como objetivo aplicar a la programación didáctica los saberes establecidos en la legislación vigente. El conocimiento de los elementos curriculares y su integración en la programación didáctica ha asegurado que esta programación pueda usarse en el sistema educativo actual.

En tercer lugar, se buscaba crear instrumentos de evaluación acordes al diseño de la programación, que permitan evaluar el trabajo del alumnado a partir de usar diferentes herramientas, como la lista de cotejo, la observación directa y las anotaciones de la profesora. Estos instrumentos facilitan en gran medida la evaluación formativa permitiendo una retroalimentación y una mejora continua en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Referente a la evaluación de esta propuesta didáctica se ha utilizado la matriz DAFO, que ha permitido identificar las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades. Este análisis va a permitir diseñar actuaciones que puedan mejorar, minimizar o eliminar aquellos aspectos que quitan eficacia a la programación.

La principal aportación de esta SdA ha sido introducir diferentes metodologías activas para conectar con el alumnado, mejorar su rendimiento académico y el comportamiento en clase a partir de utilizar diversas modalidades de clases para que los alumnos se lo pasen mejor aprendiendo. De esta manera, ha quedado constatada la importancia de usar las metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión, se han cumplido tanto el objetivo general como los objetivos específicos además de alcanzar las competencias clave y específicas para esta programación didáctica. Así, queda demostrado que es posible enseñar a nuestros alumnos a partir de las metodologías activas y motivar a nuestro alumnado a conseguir mejor resultados académicos.

4. Limitaciones y prospectiva

Respecto a las limitaciones detectadas en el diseño de esta programación didáctica, se puede destacar que no se ha podido comprobar realmente si es posible hacer este tipo de actividades, si es demasiado ambiciosa, si funciona bien...

Por otro lado, otra limitación puede ser la falta de motivación y interés del alumnado hacia las diferentes actividades proyectadas en la programación didáctica, teniendo que la profesora utilizar mucho más tiempo y esfuerzo en realizarlas. También puede ser que algunos alumnos se esfuercen y otros no, consiguiendo desmotivar aún más el grupo de clase. Otra limitación puede ser el soporte técnico si algo falla, ya que una gran parte de la propuesta está fundamentada en el uso de las tecnologías. Además, las dos actividades interdisciplinares con el departamento de Educación Plástica podría hacer que algún alumno que no le guste esta asignatura y le cueste ser creativo, se desmotive.

Referente a la prospectiva, estaría bien trabajar esta SdA desde el inicio del curso mediante el uso de las metodologías activas para que el alumnado se familiarice con estos métodos y les resulte más fácil aprender. Por otro lado, se podrían hacer más interdisciplinares con el Departamento de Educación Plástica si a los alumnos les gusta o incluso con más departamentos, como por ejemplo, el de Música, teniendo que recrear los instrumentos musicales del Antiguo Egipto.

Para finalizar, me gustaría proponer el estudio y el análisis de los efectos a largo plazo en el desarrollo de las competencias, en el rendimiento académico del alumnado... También tener en cuenta que las metodologías activas no sólo se tendrían que realizar en el contenido del Antiguo Egipto, si no que a lo largo del temario tanto de primero de la ESO como de otros cursos académicos, sería perfecto utilizar las metodologías activas para aumentar la competitividad de los alumnos, mejorar la motivación, el aprendizaje activo, etc. Por ejemplo, en primero de la ESO, en la Antigüedad Clásica, se podría realizar un debate entre Esparta y Atenas, donde cada parte tuviera que debatir y defender su propia ideología, sabiendo además los fundamentos básicos de su sociedad.

5. Referencias bibliográficas

- Buenaño Barreno, P., N., González Villavicencio, J. L., Mayorga Orozco, E., G. y Espinoza Tinoco, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Dominio de las Ciencias*, 7 (4), 763-780.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8384027>

- Decreto 42/2025, de 1 de agosto por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en las Illes Balears y se modifica el Decreto 4/2023, de 13 de febrero. Boletín Oficial del Estado, núm. 103, de 4 de agosto de 2025, 43970-43994.

<https://www.caib.es/webgoib/documents/81190/1409116/Decreto+ordenaci%C3%B3n+y+curr%C3%ADculo+ESO.pdf/aba88383-4d89-b5f2-2d4e-ddd17bfc4270?t=1755672993070>

- Flores-Aguilar, G. y Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*, 382-399.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8303804>

- González Maestro, P. (2002). El modelo de las historias generales y la enseñanza de la historia en *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 16, 3-33.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=288400>

- León Naranjo, J., R., Vargas San Lucas, G., J. y García Vásquez, H., R. (2025). El modelo tpack como marco para la integración pedagógica de la tecnología en el aula en *Aula Virtual*, 6 (13), 167-183.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10501138>

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

- Martínez Jiménez, R., Ruiz Jiménez, M., C., Licerán Gutiérrez, A., García Martí, E., Moreno Fuentes, E. y Risueño Martínez, J., J. (2022). Flipped Classroom: mejor presencial en *In-Red 2022: VIII Congreso nacional de innovación educativa y docencia en red*, 734-750.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9271636>

- Moliner Cuesta, C., y Rodríguez Cires, E. (2022). Con la G de Gamificación en *Avances y desafíos para la transformación educativa*, 342-349.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8582757>

- Montealegre, P. (2020). La clase invertida: método de enseñanza en la pandemia en *Revista Neuronum*, 6 (3), 184-186.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690902>

- Orden 12/2025, de 7 de mayo por el que se establece el uso de teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos personales. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 63, de 20 de mayo de 2025, 26751

<https://www.caib.es/eboibfront/eli/es-ib/o/2025/05/07/12/dof/cat/html>

- Palau, R. y Campión, S. (2021). Las metodologías activas enriquecidas con tecnología. *UTE Teaching & Technology: Universitas Tarraconensis*, 5-16.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10579445>

- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11-21.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8671036>

- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, 93(3), 223-231.

<https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>

- Sánchez i Peris, J., F. (2015). Gamificación en *Education in the knowledge society (EKS)*, 16 (2), 13-15.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5254097>

- Ylarri, S., J. (2012). La clase expositiva sigue teniendo algo que decir: no siempre es conveniente el método de casos en *Academia: revista sobre enseñanza del derecho de Buenos Aires*, 10 (20), 219-243.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4257313>

Anexos

13. Rúbrica para la sesión 1

	Excelente (2 puntos)	Notable (1,25 puntos)	Suficiente (0,5 puntos)	Insuficiente (0,25 puntos)
Buen uso de las tecnologías	El alumno sólo ha utilizado el <i>Chroomebook</i> para hacer el Kahoot de manera responsable.	El alumno ha hecho el <i>Kahoot</i> , pero en algunos momentos se ha despistado.	El alumno ha hecho de manera parcial el <i>Kahoot</i> , ya que la profesora le ha tenido que llamar la atención.	El alumno ha utilizado el ordenador con otros propósitos.
Literatura egipcia	El alumno ha aportado muchas ideas sobre qué le inspiraban los fragmentos de texto y ha sabido defenderse.	El alumno ha aportado algunas ideas de manera tímida.	El alumno ha hecho un esfuerzo para aportar ideas.	El alumno no ha aportado nada.
Producto final del mapa	Presentación clara y atractiva.	Buena presentación, aunque podría estar mejor.	Presentación confusa. Hay algunas partes que no se entienden bien.	Presentación sin cuidado visual. No se entiende nada.
Participación	El alumno ha	El alumno ha	El alumno ha	El alumno no ha

	participado mucho en clase y ha ayudado siempre a la profesora.	participado cuando ha tenido ganas y ha ayudado casi siempre a la profesora.	participado alguna vez, pero con vaguedad.	participado ni ha ayudado a la profesora.
Comportamiento en clase	El alumno en todo momento ha escuchado a la profesora, ha trabajado y ha ayudado a los demás.	El alumno ha escuchado a la profesora, pero podría haberse esforzado más.	El alumno a veces ha escuchado a la profesora y ha hecho alguna actividad.	El alumno no ha escuchado a la profesora.

Fuente: elaboración propia.

14. Rúbrica para la sesión 2

	Excelente (2 puntos)	Notable (1,25 puntos)	Suficiente (0,5 puntos)	Insuficiente (0,25 puntos)
Uso de las tecnologías	El alumno sólo ha utilizado el ordenador de manera responsable para buscar información y hacer la presentación.	El alumno en algunos momentos se ha despistado buscando otra información.	La profesora le ha tenido que llamar la atención sólo una vez porque hacia otras cosas.	El alumno no ha utilizado de manera responsable el ordenador.
Comportamiento en clase	El alumno en todo momento	El alumno ha escuchado a la	El alumno a veces ha	El alumno no ha escuchado a la

	ha escuchado a la profesora, ha trabajado y ha ayudado a los demás.	profesora, pero podría haberse esforzado más.	escuchado a la profesora y ha hecho alguna actividad.	profesora.
Trabajo en grupo	Participa activamente, reparte tareas de manera equitativa.	Participa, aunque no siempre de manera equitativa.	Muy poca colaboración.	No ha colaborado en ningún momento.
Respeto en grupo	Respeto activamente y escucha las opiniones de los demás, teniéndolas en cuenta.	Respeto, aunque no siempre de manera equitativa.	Muy poco respeto hacia sus compañeros.	No ha respetado en ningún momento a sus compañeros.
Fuentes fiables	El alumno ha sabido buscar información fiable y no se ha contentado con sólo una fuente.	El alumnado ha buscado información fiable, pero se ha contentado con sólo usar una fuente.	El alumno ha sabido buscar información fiable de manera parcial.	El alumno no ha sabido buscar información fiable.

Fuente: elaboración propia.

15. Rúbrica para la sesión 3

	Excelente (2 puntos)	Notable (1,25 puntos)	Suficiente (0,5 puntos)	Insuficiente (0,25 puntos)
--	-------------------------	--------------------------	----------------------------	-------------------------------

Bibliografía	Todas son fuentes fiables y se han utilizado correctamente.	La gran mayoría son fuentes fiables y bien utilizadas.	Se utilizan pocas fuentes fiables.	Información poco veraz.
Organización y coherencia	Perfectamente estructurado.	Estructura clara y bien organizado.	Texto y orden confusos.	Poca organización y coherencia en la presentación.
Creatividad de la presentación	Presentación muy ordenada y atractiva. Incluye muchas imágenes.	Diseño ordenado y atractivo visualmente. Incluye bastantes imágenes.	Diseño demasiado simple.	Presentación desordenada.
Responder dudas	El alumno ha sabido responder correctamente y eficazmente a las preguntas de sus compañeros.	Al alumno le ha costado un poco responder las preguntas de sus compañeros.	El alumno ha respondido con vaguedad a las preguntas de sus compañeros.	El alumno no ha respondido ninguna pregunta.
Respeto del tiempo	El alumno ha sabido respetar a la perfección el tiempo, haciendo un muy buen uso.	El alumno ha respetado el tiempo, pero podría haberlo hecho mejor.	Al alumno le ha costado respetar el tiempo de exposición.	El alumno no ha respetado el tiempo de exposición.

Fuente: elaboración propia.

16. Cuestionario de coevaluación para la sesión 3

Marca del 1 al 4 cómo ha trabajado tu grupo teniendo en cuenta lo siguiente: 1 (siempre), 2 (casi siempre), 3 (a veces) y 4 (nunca).

	1	2	3	4
Se han repartido las tareas de manera equitativa.				
Se han cumplido los plazos y objetivos.				
Todos los miembros han contribuido.				
Todos los miembros han hecho su parte del trabajo.				
Hemos utilizado fuentes fiables.				
Hemos realizado una presentación de calidad.				
Hemos escuchado y valorado las opiniones y trabajos de los demás grupos durante las presentaciones.				
Estoy contento en cómo se han repartido las tareas.				
Nos hemos respetado mutuamente y hemos tenido una actitud positiva.				
Ha habido buena planificación.				

Fuente: elaboración propia.

17. Rúbrica para la sesión 4

	Excelente (2 puntos)	Notable (1,25 puntos)	Suficiente (0,5 puntos)	Insuficiente (0,25 puntos)
Creatividad	El alumno ha sabido pintar a la perfección los jeroglíficos y ha	El alumno ha pintado los jeroglíficos, pero podría	El alumno ha hecho los jeroglíficos pero con vaguedad.	El alumno no ha hecho jeroglíficos.

	añadido su propia esencia.	haberlo hecho mejor.		
Respeto en grupo	Respeto activamente y escucha las opiniones de los demás, teniéndolas en cuenta.	Respeto, aunque no siempre de manera equitativa.	Muy poco respeto hacia sus compañeros.	No ha respetado en ningún momento a sus compañeros.
Comportamiento en clase	El alumno en todo momento ha escuchado a la profesora, ha trabajado y ha ayudado a los demás.	El alumno ha escuchado a la profesora, pero podría haberse esforzado más.	El alumno a veces ha escuchado a la profesora y ha hecho alguna actividad.	El alumno no ha escuchado a la profesora.
Materiales	El alumno ha usado a la perfección los materiales y los ha dejado como si fueran nuevos.	El alumno ha sabido usar los materiales y no los ha dañado.	El alumno en algunos momentos ha hecho servir los materiales con otras intenciones.	El alumno no ha hecho buen uso de los materiales.
Apreciación a la cultura egipcia	El alumno ha sabido apreciar la cultura egipcia y ha disfrutado de la actividad.	El alumno en algunos momentos ha disfrutado de la actividad.	El alumno le ha costado mucho apreciar la actividad.	El alumno ha menospreciado la actividad.

Fuente: elaboración propia.

18. Rúbrica para la sesión 5

	Excelente (2 puntos)	Notable (1,25 puntos)	Suficiente (0,5 puntos)	Insuficiente (0,25 puntos)
Respeto en grupo	Respeto activamente y escucha las opiniones de los demás, teniéndolas en cuenta.	Respeto, aunque no siempre de manera equitativa.	Muy poco respeto hacia sus compañeros.	No ha respetado en ningún momento a sus compañeros.
Comportamiento en clase	El alumno en todo momento ha escuchado a la profesora, ha trabajado y ha ayudado a los demás.	El alumno ha escuchado a la profesora, pero podría haberse esforzado más.	El alumno a veces ha escuchado a la profesora y ha hecho alguna actividad.	El alumno no ha escuchado a la profesora.
Creatividad	El alumno ha sabido hacer y pintar a la perfección la momia y ha añadido su propia esencia.	El alumno ha hecho y pintado la momia, pero podría haberlo hecho mejor.	El alumno ha hecho la momia pero con vaguedad.	El alumno no ha hecho la momia.
Uso de las tecnologías	El alumno sólo ha utilizado el ordenador de	El alumno en algunos momentos se ha	La profesora le ha tenido que llamar la	El alumno no ha utilizado de manera

	manera responsable para buscar información y hacer la presentación.	despistado buscando otra información.	atención sólo una vez porqué hacia otras cosas.	responsable el ordenador.
Materiales	El alumno ha usado a la perfección los materiales y los ha dejado como si fueran nuevos.	El alumno ha sabido usar los materiales y no los ha dañado.	El alumno en algunos momentos ha hecho servir los materiales con otras intenciones.	El alumno no ha hecho buen uso de los materiales.

Fuente: elaboración propia.

19. Cuestionario de autoevaluación para la sesión 5

Marca del 1 al 4 cómo has trabajado individualmente teniendo en cuenta lo siguiente: 1 (siempre), 2 (casi siempre), 3 (a veces) y 4 (nunca).

	1	2	3	4
He participado activamente en todas las actividades.				
He cumplido con mis tareas dentro del grupo.				
He aportado ideas y información útil dentro del grupo.				
He escuchado y respetado a los demás.				
He trabajado de forma colaborativa y he ayudado a los demás.				
He aprendido a buscar y seleccionar fuentes de información fiables.				

He utilizado herramientas digitales correctamente.				
He comunicado ideas de forma clara mejorando mi forma de exposición oral.				
He respetado los plazos de entrega.				
He escuchado y respetado a la profesora.				

Fuente: elaboración propia.