



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 Enseñanza de Idiomas

Propuesta de programación didáctica para 1º de la ESO: la Grecia clásica a través de las metodologías activas

Trabajo fin de estudio presentado por:	Alba Otero Casal
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Geografía e Historia
Director/a:	Igor Barrenechea Marañón
Fecha:	03/06/2026

Resumen

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) presenta una programación didáctica para la asignatura de Geografía e Historia dirigida al alumnado de 1º de Educación Secundaria Obligatoria. La propuesta se centra en el estudio de la Grecia clásica mediante el uso de metodologías activas, especialmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), incorporando el uso educativo de la red social *Instagram* como herramienta didáctica. A través de la creación de perfiles simulados de personajes históricos relevantes como Hipatia de Alejandría, Platón o Alejandro Magno, el alumnado investigará, interpretará y reconstruirá hechos y contextos históricos, relacionando el pasado con su realidad cotidiana. La programación busca transformar el uso habitual de las redes sociales en un recurso pedagógico que favorezca el pensamiento histórico, el aprendizaje significativo y el desarrollo de la competencia digital. Para ello, el alumnado trabajará mediante dinámicas cooperativas, búsqueda y análisis de fuentes históricas fiables, creación de contenidos digitales y reflexión crítica sobre la identidad pública y el uso responsable de las redes sociales. En definitiva, esta propuesta promueve un aprendizaje activo, crítico y colaborativo, conectado con los intereses y experiencias del alumnado adolescente. Asimismo, fomenta valores relacionados con la ciudadanía digital responsable, la convivencia, el respeto y el pensamiento crítico, en consonancia con los principios de la LOMLOE y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Historia, Grecia clásica, Educación Secundaria, redes sociales, pensamiento histórico.

Abstract

This Master's dissertation presents a didactic programme for the subject of Geography and History aimed at students in the first year of Secondary Education. The proposal focuses on the study of Ancient Greece through active methodologies, especially Project Based Learning (PBL), incorporating the educational use of *Instagram* as a teaching tool. Through the creation of simulated profiles of important historical figures such as Hypatia of Alexandria, Plato or Alexander the Great, students will investigate, interpret and reconstruct historical events and contexts while connecting the past with their own reality. This didactic programme seeks to transform the common use of social media into a pedagogical resource that promotes historical thinking, meaningful learning and the development of digital competence. Students will work collaboratively through the analysis of reliable historical sources, the creation of digital content and critical reflection on public identity and the responsible use of social networks. Overall, this proposal promotes active, critical and collaborative learning connected to students' interests and daily experiences. Furthermore, it encourages values related to responsible digital citizenship, coexistence, respect and critical thinking, in line with the principles of the LOMLOE and the Sustainable Development Goals (SDGs).

Keywords: Project Based Learning (PBL), History, Ancient Greece, Secondary Education, social media, historical thinking.

Tabla de contenidos

1. Introducción.....	7
1.1. Justificación.....	10
1.2. Planteamiento del problema	10
1.2. Objetivos del trabajo.....	13
1.2.1. Objetivo general.	13
1.2.2. Objetivos específicos.....	13
2. Programación didáctica	14
2.1. Presentación de la programación didáctica.....	14
2.2. Contextualización.....	15
2.3. Elementos curriculares	17
2.3.1. Objetivos	17
2.3.2. Competencias.....	20
2.3.3. Saberes básicos	24
2.3.4. Vinculación con los ODS.	25
2.4. Metodología.....	26
2.5. Organización de los espacios de aprendizaje.....	29
2.6. Distribución del tiempo	30
2.7. Selección y organización de los recursos y materiales.	32
2.8. Atención a la diversidad	32
2.9. Evaluación	33
2.10. Situación de aprendizaje.....	37
2.11. Evaluación de la Programación didáctica.....	49
3. Conclusiones.....	50

4. Limitaciones y prospectiva.....	51
Referencias bibliográficas	55
Anexo A. Informe individualizado para la respuesta educativa del alumno con TEA.....	57
Anexo B. Material complementario para la actividad 1. Investigar para contar: creando la historia del personaje.	65
Anexo C. Material complementario para la actividad 2. De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.....	69
Anexo D. Materiales complementarios de la actividad 3. ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de <i>Instagram</i>	70
Anexo E. Materiales complementarios para la actividad 4. La historia cobra vida: presentación de los personajes.	72
Anexo F. Instrumentos de evaluación para la situación de aprendizaje.....	73
Anexo G. Aspectos legislativos.	79

Índice de figuras

Figura 1. <i>Objetivos 4 y 5 de Desarrollo Sostenible</i>	25
--	----

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Objetivos de etapa.</i>	18
Tabla 2. <i>Objetivos de etapa desarrollados.</i>	18
Tabla 3. <i>Competencias clave y cómo se trabajan.</i>	20
Tabla 4. <i>Relación entre las competencias clave y los objetivos de etapa.</i>	21
Tabla 5. <i>Cómo se trabajan las competencias específicas.</i>	22
Tabla 6. <i>Relación entre competencias clave y competencias específicas.</i>	23
Tabla 7. <i>Relación de los elementos curriculares de la situación de aprendizaje.</i>	24
Tabla 8. <i>Cronograma actual de la asignatura.</i>	30
Tabla 9. <i>Cronograma de ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?</i>	32
Tabla 10. <i>Relación entre criterios de evaluación e instrumentos de la Situación de Aprendizaje.</i>	34
Tabla 11. <i>Rúbrica de evaluación global de ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?</i>	35
Tabla 12. <i>Sesión 1. Proyecto: ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?</i>	37
Tabla 13. <i>Sesión 2.</i>	40
Tabla 14. <i>Sesión 3.</i>	41
Tabla 15. <i>Sesión 4.</i>	42
Tabla 16. <i>Sesión 5.</i>	43
Tabla 17. <i>Sesión 6.</i>	44
Tabla 18. <i>Sesión 7.</i>	45
Tabla 19. <i>Sesión 8.</i>	46
Tabla 20. <i>Sesión 9.</i>	47
Tabla 21. <i>Sesión 10.</i>	48
Tabla 22. <i>Matriz DAFO para la evaluación de la situación de aprendizaje.</i>	50

Tabla 23. <i>Rúbrica de evaluación adaptada al alumno con TEA</i>	63
Tabla 24. <i>Rúbrica evaluativa de la actividad 1.</i>	67
Tabla 25. <i>Asignación de grupos para el proyecto</i>	68
Tabla 26. <i>Rúbrica evaluativa de la actividad 2.</i>	69
Tabla 27. <i>Rúbrica evaluativa de la actividad 3.</i>	71
Tabla 28. <i>Rúbrica evaluativa de la actividad 4.</i>	73
Tabla 29. <i>Diario docente</i>	77

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster (TFM) aborda una programación didáctica para 1º de Educación Secundaria que, partiendo del estudio de la Grecia Clásica, trabajará las personalidades más importantes de aquella sociedad y contará con el uso educativo de las redes sociales para su desarrollo. A través de perfiles de *Instagram*, el alumnado desarrollará la vida y obra de algunas de las personas más importantes de la antigüedad, tales como Sócrates, Platón o Alejandro Magno, entre otros.

No hay duda de que el estudio del pasado es fundamental para la formación del alumnado, ya que no solo les permite comprender la historia, sino también relacionarla con las sociedades actuales. La historia contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, al análisis de diferentes perspectivas y a la interpretación de los cambios a lo largo del tiempo. En este sentido, el conocimiento de la Grecia clásica es importante, ya que es una de las civilizaciones más importantes de la historia occidental en ámbitos como la política, la filosofía o la cultura.

En un contexto educativo caracterizado por la desmotivación del alumnado adolescente hacia los contenidos históricos antiguos y por el uso intensivo y nada crítico de las redes sociales, esta propuesta pretende transformar un entorno digital en un recurso pedagógico potente. La creación cooperativa de perfiles de *Instagram* permite al alumnado investigar, seleccionar y reinterpretar información histórica, adaptándola a un formato cercano a su realidad mientras reflexiona sobre la construcción de la identidad pública en entornos digitales.

El presente TFM se estructura en dos grandes bloques. En primer lugar, se desarrolla una fundamentación teórica que justifica la elección del tema y en el que se analizan aspectos clave como el pensamiento histórico, las metodologías activas (especialmente el Aprendizaje Basado en Proyectos) y el poder didáctico de las redes sociales. En segundo lugar, se presenta una programación didáctica contextualizada para 1º de la ESO, en la que se diseña una situación de aprendizaje centrada en la Antigua Grecia, utilizando *Instagram* como una herramienta didáctica, y su correspondiente evaluación. A través de esta propuesta, se busca mejorar la motivación del alumnado y fomentar un aprendizaje significativo, crítico y conectado con su propia realidad.

1.1. Justificación

El tema escogido se justifica por mi experiencia directa como profesora de Geografía e Historia en Educación Secundaria en un contexto gallego, durante mi período de prácticas, donde he sido testigo de las dificultades del alumnado de 1º de ESO para conectar con los contenidos históricos, en este caso los de la Antigüedad clásica. Durante las clases he llegado a percibir cómo los estudiantes perciben esta etapa de la historia como algo ajeno a ellos, que no les afecta en absoluto, y que, por tanto, les resulta poco motivador. Esta situación no mejora si tenemos en cuenta que las clases se imparten con una metodología tradicional, basada en la explicación unidireccional y en la memorización de conceptos clave y fechas. El desinterés se hace presente y la motivación intrínseca disminuye estrepitosamente.

A su vez, he podido comprobar cómo las redes sociales son una parte fundamental de la vida de los estudiantes, consumiendo su contenido día tras día sin descanso y sin un control real. Es habitual que los alumnos de doce y trece años pasen muchas horas al día en plataformas como *Instagram* o *TikTok*, y he llegado a percibir que no lo hacen con criterios críticos ni responsables: son propensos a caer en bulos tanto políticos como sociales, a difundir sus datos personales sin ser conscientes de la magnitud del problema o a participar en retos virales con trágicas consecuencias. Estos dos motivos de peso – tanto el poco interés hacia la Historia antigua como el gran uso de redes social– me han llevado a pensar que ambos se pueden relacionar con un fin educativo y didáctico. Estamos ante una herramienta muy dominada por el alumnado que puede servir de recurso pedagógico potente para revitalizar la enseñanza de la Grecia Clásica.

1.2. Planteamiento del problema

Hay una serie de razones que explican la selección de este tema para la realización del trabajo. Uno de los más esenciales es el problema de la enseñanza tradicional y la memorización. Sam Wineburg (2001) expone que los estudiantes suelen aprender historia memorizando la información, no interpretándola del pasado. Por esto mismo, es importante tomar conciencia de la importancia de desarrollar el pensamiento histórico. El alumnado tiende a pensar que la historia no les afecta para nada debido a que ya ha pasado, pero lo cierto es que desarrolla habilidades de juicio y comprensión humana. La

memorización no ayuda a que el alumnado conecte con la historia, ya que es mucho más que responder una serie de preguntas en un examen, y, además, su nulo pensamiento histórico es un impedimento para su correcta comprensión. Según Wineburg (2001, p. 76), “los estudiantes leen la historia como recopilación de información y no como interpretación del pasado”. De esta manera, se busca incorporar metodologías activas que acerquen el pensamiento histórico al alumnado y alejarse del tradicional libro de texto, que muestra la historia como verdades objetivas sin mostrar el proceso de construcción del conocimiento histórico.

Otro problema presente es la desmotivación ante contenidos históricos antiguos, que se puede enlazar con la anterior. Rüsen (2004) habla de conciencia histórica y de cómo el alumnado se desmotiva cuando no ve relación entre pasado y presente y la historia se les presenta como algo lejano y desconectado de su realidad. El presente proyecto de realizar perfiles de *Instagram* a personajes históricos busca crearle narrativas, ya que el conocimiento histórico se construye mediante estas mismas narrativas. Si se trae la historia a la actualidad, sobre todo a algo tan cercano a ellos como las redes sociales, serán capaces de conectar con el pensamiento histórico y desarrollarlo.

También se incluye como problema cómo conectar el aprendizaje significativo con el pensamiento histórico. Es importante pensar cómo enseñar la historia para que el alumno realmente la aprenda, no solo la estudie para aprobar un examen. Seixas (2013) propone seis conceptos del pensamiento histórico: importancia histórica, evidencias históricas, continuidad y cambio, causa y consecuencia, perspectivas históricas y dimensión ética. Esto promulga que lo principal que debe comprender el alumnado es a analizar el pasado, a interpretar los hechos históricos y a construir explicaciones históricas. Mediante esta programación didáctica, el alumnado analiza cómo eran los personajes históricos del momento según fuentes fiables, interpreta sus hechos de manera objetiva y construye un buen relato mediante un proceso innovador como son las redes sociales. Es muy importante, a su vez, comprender la perspectiva histórica, es decir, entender que nuestros antepasados pensaban de una manera completamente distinta y que muchos de los términos actuales que utilizamos para juzgar según qué comportamientos no existían en aquella época. Esto ayuda al alumnado a comprender el contexto histórico y a evitar juzgar el pasado con valores actuales (Seixas, 2013).

Puede que lo más preocupante de esta programación didáctica sea cómo hacer que se usen las redes sociales de manera educativa. Siemens y Weller (2011) explican que las redes sociales pueden convertirse en espacios de aprendizaje colaborativo. Los tiempos avanzan y, en consecuencia, la educación también lo hace, por lo que es habitual que muchos docentes incluyan en sus explicaciones nuevas tecnologías que le hacen el trabajo más llevadero. El aprendizaje actual ya no ocurre solamente en los libros, sino también en internet, en comunidades digitales y en redes sociales, y ello implica buscar información, conectarla y compartirla. Además, trabajando con redes sociales se aumenta la motivación intrínseca del alumnado y la participación activa, ya que se ven protagonistas de su aprendizaje y trabajan con plataformas muy cercanas a ellos.

Ligado a lo anterior está el siguiente punto, el uso responsable de las redes sociales y la competencia digital. El alumnado pasa la gran mayoría de su tiempo diario explorando las diferentes plataformas digitales. Tanto es así que estas se orientan fundamentalmente a gente joven. Pero es cierto que no siempre hacen un uso adecuado de las redes sociales, como bien se ve últimamente con el aumento exponencial de casos de ciberbullying o de exposición personal. Selwyn (2011) explica que la tecnología no debe usarse solo por innovación, sino de forma crítica y responsable. Internet es una herramienta muy poderosa para analizar información y la educación debe enseñarles a cuestionar los contenidos digitales y usarlos de manera responsable. Además, el objetivo es aprender a comprender los riesgos de la tecnología e identificar información falsa. Este aspecto es realmente importante porque las redes sociales están plagadas de *fake news* disfrazadas de realidad que el alumnado asume por correctas. Esto se conecta muy bien con el proyecto, ya que los estudiantes deberán construirles a los personajes históricos una imagen pública y debatir qué valores se premian y cómo se construye la popularidad en internet. ¿Tendría Alejandro Magno muchos *likes* en *Instagram* o lo cancelarían en un abrir y cerrar de ojos?

Todo lo anterior va muy relacionado con el último punto: las metodologías activas y la motivación. Explica Dewey (1928) que el aprendizaje ocurre cuando el alumnado participa activamente en la construcción del conocimiento. Los estudiantes aprenden de mejor manera cuando investigan, experimentan y participan, es decir, cuando son los protagonistas de su aprendizaje y el profesor un mero guía. Este proyecto no tendría

sentido si no incluyera el aprendizaje significativo y cooperativo en sus características. El aprendizaje se construye cuando el alumnado interactúa con problemas reales y participa en actividades (Dewey, 1928).

1.2. Objetivos del trabajo

1.2.1. Objetivo general.

El objetivo general de la investigación es:

- Diseñar, en el contexto de una programación anual, una situación de aprendizaje para la enseñanza de la Antigua Grecia mediante el uso de metodologías activas en 1º de Educación Secundaria.

1.2.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el uso de redes sociales como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria Obligatoria, a partir del marco de las metodologías activas.
- Utilizar el potencial pedagógico de la creación de perfiles simulados en redes sociales para el desarrollo del pensamiento histórico y la competencia digital en 1º de ESO.
- Desarrollar una situación de aprendizaje centrada en la Antigua Grecia que integre el uso educativo de *Instagram* conforme a la normativa vigente.
- Incorporar estrategias didácticas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y la reflexión sobre la construcción de la identidad pública en entornos digitales.

2. Programación didáctica

Este apartado recoge el desarrollo de la propuesta didáctica, en el contexto de una programación anual. Tras la introducción con la justificación y planteamiento del problema, se establecen los elementos curriculares necesarios para el buen desarrollo de la programación didáctica.

2.1. Presentación de la programación didáctica

Esta programación didáctica propone la creación de perfiles en la red social *Instagram* de personajes relevantes de la Grecia clásica, tales como Platón, Alejandro Magno o Hipatia de Alejandría. Así, el alumnado deberá investigar, interpretar y reconstruir la vida y el contexto histórico de estas figuras, poniéndose en sus lugares y creándoles un perfil público de manera objetiva. Se encuadra dentro del Bloque B: Sociedades y territorios, de 1º de la ESO en la asignatura de Geografía e Historia, de la Comunidad Autónoma de Galicia. Los saberes básicos fundamentales dentro de este bloque que se pueden relacionar con la propuesta son los siguientes: Métodos básicos de la investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Tiempo histórico: construcción e interpretación de líneas de tiempo a través de la linealidad, cronología, simultaneidad y duración. Esta propuesta permite abordar los saberes básicos mencionados, centrándose en la Antigua Grecia, mediante metodologías activas que sitúan al alumnado como protagonista de su aprendizaje.

Esta propuesta permite desarrollar una serie de cualidades muy importantes a la hora de formar ciudadanos críticos. A través de la investigación de las biografías de los personajes históricos, se desarrolla el pensamiento histórico, abandonando poco a poco la memorización exhaustiva de datos y fechas, y empezando a comprender la historia como una sucesión de hechos que tienen una explicación y una justificación. Por otra parte, es esencial la competencia digital, debidamente recogida en la LOMLOE, que busca formar ciudadanos competentes con la tecnología, es decir, que sepan cómo usarla de manera eficiente y didáctica. El aprendizaje activo es igualmente fundamental, ya que es la base de este proyecto y permite que el alumnado sea el verdadero

protagonista. Además, aparece la motivación intrínseca, debido a que se le propone un trabajo que conecta con su realidad, le permite interactuar con sus compañeros y le ayuda a comprender qué sentido tiene estudiar historia.

El punto más importante de esta programación didáctica es la búsqueda de transformación del uso habitual de las redes sociales en una herramienta que permite el aprendizaje crítico y significativo.

En el ámbito legislativo, la programación didáctica sigue las dos normativas pertinentes: la estatal y la autonómica.

A nivel estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

A nivel autonómico:

- Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia.

2.2. Contextualización

El centro educativo en el que se busca llevar a cabo la programación didáctica se ubica en un entorno fundamentalmente rural, en el Concello de Rois, a unos treinta minutos en coche de la capital autonómica, Santiago de Compostela, y a escasos diez de Padrón, referente cultural y turístico de la zona. Rois tiene una población de unos 4.355 habitantes, aproximadamente, y presenta un paisaje boscoso y natural.

El centro educativo es de carácter público y posee unos 250 alumnos repartidos entre Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Debido a sus pequeñas dimensiones, no se suelen dividir las clases en A y B; solo se hace en excepciones muy concretas. La inmensa mayoría de los alumnos que estudian en este centro viven en el municipio, repartidos en diferentes aldeas de poca población, dependiendo diariamente del transporte escolar.

No suele haber alumnos que residan fuera del municipio, ya que en los límites ya hay otros centros educativos públicos que cubren la demanda anualmente.

A pesar de ser un centro público y depender constantemente de las inversiones autonómicas, está dotado de recursos tecnológicos que cubren las necesidades del alumnado. Además de las aulas de tecnología tanto en Primaria como en Secundaria, cada alumno posee un ordenador portátil del que debe hacerse cargo. Estos ordenadores están proporcionados por la Xunta de Galicia y vinculados al programa E-dixgal, que permite la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En un centro de estas características, las redes sociales están también asentadas en él. El alumnado las controla enormemente e incluso puede tener acceso a ellas a través de sus ordenadores, aunque esté prohibido.

El centro cuenta con una plantilla de unos 22 profesionales repartidos en todas las etapas educativas. Ha habido un cambio generacional en este aspecto, ya que muchos se han jubilado o trasladado a otros centros, incorporándose gente más joven con mucha carrera profesional por delante. Muchos de ellos han conseguido su plaza, lo que crea estabilidad y permite pensar más a largo plazo.

En cuanto al ámbito familiar, la mayoría del alumnado procede de familias con un nivel socioeconómico medio-bajo, aunque haya algunas excepciones. Muchas familias se dedican al sector de la ganadería y de la agricultura, debido a su entorno eminentemente rural, o son empleados en fábricas cercanas. No es muy habitual la presencia de profesiones altamente cualificadas o de gran nivel adquisitivo.

A nivel de diversidad, el alumnado es muy variado. Se detecta la presencia de estudiantes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) o simplemente con un desarrollo madurativo más lento sin un diagnóstico formal. En Secundaria, también hay alumnado con dislexia, altas capacidades y TEA. Todos ellos reciben apoyo educativo por parte de profesionales de los departamentos de Orientación, Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje.

Se ha detectado que el alumnado tiene una motivación irregular hacia los contenidos de la asignatura. Algunos estudiantes se muestran interesados mientras que otros se distraen fácilmente y no quieren participar en las actividades de clase. Muchos se

preguntan por qué tienen que estudiar cosas que no les van a servir en un futuro y aprueban por temor a las consecuencias que les esperan en casa, no por querer aprender. Estos estudiantes acuden a clase cansados y sin ganas de trabajar, lo que también le dificulta al cuerpo docente impartir las clases. Esto crea conductas disruptivas puntuales que, si bien no son graves, tampoco se deben pasar por alto.

El aula de 1º de la ESO cuenta con 24 alumnos, 16 mujeres y 8 hombres. Es un grupo bastante heterogéneo, con diferentes procesos de aprendizaje y motivaciones, y cuenta con un alumno con trastorno del espectro autista (TEA).

Por último, cabe destacar que el alumnado muestra un uso habitual de redes sociales, especialmente *Instagram* y *TikTok*, lo que influye en sus formas de comunicación, interacción e identidad. Todos ellos cuentan ya con un perfil en ambas redes sociales y se siguen mutuamente, por lo que su relación continúa fuera del centro. Algunos se esfuerzan por proyectar una imagen de sí mismos que no es completamente real y que busca impresionar a los demás, lo que evidencia la necesidad de fomentar una educación crítica en el uso de las redes sociales, ya que, dentro de ese proceso de búsqueda de identidad propio de la adolescencia, las redes sociales juegan un papel fundamental.

Todo este contexto evidencia la necesidad de crear propuestas didácticas que trabajen las redes sociales educativamente, permitiendo al alumnado desarrollar una mirada crítica sobre su uso y conectar los contenidos históricos con su realidad cotidiana.

2.3. Elementos curriculares

2.3.1. Objetivos

La asignatura de Geografía e Historia en 1º de la ESO trabaja durante todo el curso todos los objetivos de etapa recogidos en el Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia (ver Anexo G). Estos objetivos autonómicos no difieren de los estatales, establecidos en Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, exceptuando los m y n de la legislación gallega, que hacen referencia a las habilidades que debe tener el alumnado a la hora de comunicarse en lengua gallega tanto de manera oral como escrita.

Seguidamente, la Tabla 1 enumera todos los objetivos de etapa que se trabajan en la situación de aprendizaje centrándose solo en la normativa autonómica, recogida en el Decreto 156/2022, de 15 de septiembre. Para una mayor concreción de los elementos curriculares, véase el Anexo G. Se omiten los objetivos estatales porque coinciden con los gallegos.

Tabla 1. Objetivos de etapa.

Objetivos de etapa (Decreto 156/2022, de 15 de septiembre)							
a)	b)	c)	d)	e)	g)	j)	l)
x	x	x	x	x	x	x	x

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022.

La siguiente tabla explica cómo se trabajan estos objetivos en la presente programación didáctica.

Tabla 2. Objetivos de etapa desarrollados.

Objetivos de etapa	
Autonómicos (Decreto 156/2022, de 15 de septiembre.	Aportación al desarrollo de los objetivos
a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los 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.	Trabajo cooperativo en grupos de investigación sobre personajes históricos griegos de la Grecia clásica; elaboración conjunta de perfiles históricos en <i>Instagram</i> ; reflexión y debate sobre la convivencia, la identidad digital y el comportamiento responsable en redes sociales.
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.	Organización del trabajo individual y en grupo para la investigación de personajes de la Grecia clásica; planificación y elaboración de perfiles históricos; desarrollo de hábitos de estudio,

	responsabilidad y autonomía en la realización de tareas.
c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres.	Análisis de los roles de género en la Antigua Grecia; investigación de la situación de hombres y mujeres en la sociedad clásica; reflexión crítica sobre la igualdad en contextos históricos y actuales.
d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas, y resolver pacíficamente los conflictos.	Trabajo cooperativo en grupos fomentando el respeto, la empatía y la convivencia; reflexión sobre el comportamiento responsable y las relaciones entre iguales en entornos digitales.
e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y su utilización.	Búsqueda, selección y análisis de información a partir de diferentes fuentes históricas; uso de herramientas digitales para la realización de perfiles de personajes de la Grecia clásica en <i>Instagram</i> ; desarrollo del pensamiento crítico y reflexión sobre el uso responsable de las redes sociales.
g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	Diseño y elaboración autónoma de perfiles de personajes de la Grecia clásica; capacidad de elección en la selección de información y en la presentación de contenidos; desarrollo de la iniciativa personal, la responsabilidad y el pensamiento crítico.
j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y de la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.	Estudio de la civilización de la Antigua Grecia, análisis de sus características esenciales tales como culturales, sociales y políticas; valoración del legado histórico y cultural del mundo clásico.
l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones	Análisis de las manifestaciones artísticas de la Antigua Grecia; creación de contenidos visuales para la representación de personajes históricos.

artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.	
---	--

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre de Galicia.

Objetivos didácticos de la propia situación de aprendizaje:

1. Crear perfiles de *Instagram* a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad.
2. Presentar el proyecto delante de los compañeros comprendiendo la metodología ABP y trabajando activamente en grupo.
3. Identificar las características más importantes de los personajes históricos escogidos para la elaboración de su perfil público.
4. Recopilar información de fuentes históricas fiables para la realización del proyecto, con el objetivo de sintetizarla y adaptarla al contexto propio.
5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura.
6. Reflexionar sobre el uso actual de las redes sociales para que haya un cambio de mirada real en este aspecto.
7. Desarrollar una actitud de compromiso ante las injusticias y las desigualdades en redes sociales, comprendiendo que internet no es la vida real.
8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.

2.3.2. Competencias

La Tabla 3 recoge todas aquellas competencias clave que dicha programación didáctica prevé trabajar.

Tabla 3. *Competencias clave y cómo se trabajan.*

Competencias clave	Aportación a su desarrollo
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Elaboración de guiones que incluyan la biografía de los personajes históricos pertinentes. Exposiciones orales y debates sobre el uso de las redes sociales y la identidad personal.

Competencia digital (CD)	Uso de Canva, Word y otras TIC para la realización del trabajo. Búsqueda de información en fuentes digitales fiables y comprobadas por la docente.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Uso de la metodología ABP y el trabajo cooperativo para desarrollar la autonomía personal, el pensamiento crítico, la capacidad de elección y el trabajo en equipo.
Competencia ciudadana (CC)	Trabajo en equipo priorizando y fomentando la convivencia pacífica entre iguales, el respeto entre compañeros y la participación activa; debate y reflexión sobre comportamientos en entornos digitales; desarrollo de actitudes responsables en el uso de redes sociales.
Competencia emprendedora (CE)	Búsqueda de la iniciativa personal, la creatividad y la autonomía para la creación de proyectos nuevos y propios; formación de alumnos responsables y competentes capaces de emprender y valerse por sí mismos.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	Estudio de la cultura y sociedad de la Antigua Grecia; análisis del patrimonio artístico y cultural; creación de contenidos visuales para la presentación de los personajes históricos.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, de Galicia.

A continuación, la Tabla 4 establece las relaciones entre los objetivos de etapa y las competencias clave.

Tabla 4. Relación entre las competencias clave y los objetivos de etapa.

RELACIÓN ENTRE LOS OBJETIVOS DE ETAPA Y LAS COMPETENCIAS CLAVE		a)	b)	c)	d)	e)	g)	j)	l)
Competencias clave	CCL					X			
	CD					X			
	CPSAA	X	X	X		X	X		
	CC	X		X	X			X	X
	CE		X			X	X		
	CCEC							X	X

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, del 15 de septiembre, de Galicia.

Las competencias específicas que se trabajarán en la presente programación didáctica están desarrolladas en el Anexo G, vinculadas con sus respectivos descriptores del perfil de salida. La siguiente Tabla 5 expone las competencias específicas de dicha situación de aprendizaje.

Tabla 5. Cómo se trabajan las competencias específicas.

Competencias específicas	Descriptores del perfil de salida	Aportación a su desarrollo
CE1	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3.	Mediante la búsqueda de información y su posterior análisis, que se llevará a cabo con recursos digitales y físicos (webs y libros de texto).
CE2	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA1, CC1, CCEC1.	Mediante la búsqueda de información fomentando el pensamiento crítico, interpretando el pasado y desarrollando el pensamiento histórico. También mediante la creación de productos en <i>Instagram</i> que cuestionen la identidad de los personajes históricos.
CE3	CCL5, CPSAA3, CE3.	Mediante el análisis de la sociedad griega y los cambios históricos que influyen en la actualidad, estudiando las causas y consecuencias y la correcta interpretación alejándose de opiniones subjetivas.
CE7	CC1, CCEC1, CCEC3, CCEC4.	Mediante el estudio del patrimonio cultural griego y la identidad de personajes históricos, valorando su legado cultural. También mediante la

		elaboración de perfiles históricos en la red social <i>Instagram</i> , reflexionando sobre la construcción de identidades y el respeto hacia las distintas formas de representación.
--	--	--

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, de Galicia.

A continuación, la Tabla 6 establece la relación entre las competencias clave y las específicas establecidas en el Decreto 156/2022, de 15 de septiembre y desarrolladas en el Anexo G, adaptadas a la situación de aprendizaje.

Tabla 6. *Relación entre competencias clave y competencias específicas.*

RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y LAS COMPETENCIAS CLAVE	CL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X		X	X			
CE2	X	X		X	X	X		X
CE3	X			X	X	X	X	
CE4	X		X	X	X	X	X	
CE5	X	X			X	X		
CE6	X	X		X	X	X		X
CE7	X	X			X	X		X
CE8	X				X		X	
CE9	X	X		X	X	X		X

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, de Galicia

La siguiente Tabla 7 expone la relación de todos los elementos curriculares de la situación de aprendizaje. Se desarrollan los objetivos de etapa, los saberes básicos, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores operativos. Los criterios de evaluación se encuentran, como todo lo anterior, en el Anexo G.

Tabla 7. Relación de los elementos curriculares de la situación de aprendizaje.

Objetivos de etapa	Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
a)	A. Retos del mundo actual. (A4, A5).	1	1.1	CCL2, CD1, CD2, CPSAA1.
b)			1.2	
c)			1.3	
d)		2	2.1	CCL2, CCL3, CD1, CPSAA1, CC1.
e)			2.2	
g)	B. Sociedades y territorios (B1, B2, B7).	2	2.1	CCL2, CD1, CCEC1.
j)				
l)	C. Compromiso cívico y global. (C1, C2, C3).	6	3.5	CD1, CD2, CC1, CPSAA1.
Contenidos transversales Comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores, consumo responsable y respeto mutuo y cooperación entre iguales.				

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, de Galicia.

2.3.3. Saberes básicos

Los saberes básicos de la asignatura de Geografía e Historia de 1º de la ESO están establecidos en el Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, y se dividen en tres bloques: A) Retos del mundo actual, B) Sociedades y territorios y C) Compromiso cívico local y global. En el Anexo G se recogen los contenidos de cada bloque.

En la presente situación de aprendizaje se desarrollan los siguientes saberes básicos.

Bloque A. Retos del mundo actual:

- Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y

elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de información.

- Sociedad del conocimiento. Introducción a los objetivos y estrategias de las Ciencias Sociales y al uso de sus procedimientos, términos y conceptos. Uso de plataformas digitales.

Bloque B. Sociedades y territorios

- Métodos básicos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía e Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.
- Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado material. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.
- Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Marginación, segregación, control y sumisión en la historia de la humanidad. Personajes femeninos en la historia. La resistencia a la opresión.

Bloque C. Compromiso cívico y global

- Alteridad: respeto y aceptación “del otro”. Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.
- Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.
- Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural.

2.3.4. Vinculación con los ODS.

Figura 1. *Objetivos 4 y 5 de Desarrollo Sostenible*



Fuente: Organización de las Naciones Unidas (s.f.). Recuperado de
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), establecidos por la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, constituyen un marco de referencia fundamental para promover una educación orientada al desarrollo sostenible, la igualdad y la formación de una ciudadanía crítica y responsable. En el ámbito educativo, son importantes porque conectan los contenidos curriculares con problemáticas sociales actuales, favoreciendo un aprendizaje significativo y comprometido con la realidad.

En la presente situación de aprendizaje, se trabajan especialmente los siguientes ODS:

ODS 4: Educación de calidad. Se trabaja mediante el aprendizaje inclusivo adaptado a todas las necesidades educativas, el acceso a una educación de calidad a todos los estudiantes del aula y el desarrollo de competencias clave y específicas establecidas en las legislaciones pertinentes. Se busca el desarrollo de habilidades de aprendizaje y pensamiento crítico e histórico.

ODS 5: Igualdad de género. Se trabaja mediante la eliminación de la desigualdad entre hombres y mujeres a través de la búsqueda de información de algunas mujeres silenciadas; la erradicación de la discriminación, dándole el espacio que se merecen a todas aquellas mujeres que han dejado su huella en la historia; y el empoderamiento de las alumnas del aula, demostrándoles que pueden ser lo que quieran despojándose de los prejuicios y las normas sociales.

De este modo, la propuesta no solo contribuye al aprendizaje de contenidos históricos, sino que también favorece la formación de un alumnado comprometido con los valores democráticos, la igualdad y el uso responsable de tecnologías, alineados con los principios de la Agenda 2030.

2.4. Metodología

Durante años, la asignatura de Geografía e Historia se ha considerado esencialmente memorística, con fechas y datos que se deben memorizar antes que comprender y que solo sirven para escribirlos en el examen. Con los años, los docentes se han dado cuenta de que se necesita un cambio en la metodología aprendizaje-enseñanza y que los estudiantes aprenden mejor si participan activamente en su conocimiento. Una de las metodologías más importantes y que mejor respuesta tienen por parte del alumnado es

el ABP, es decir, el Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta necesidad de cambio metodológico se concreta en la presente propuesta, que sustituye la memorización por un aprendizaje activo basado en la investigación y la creación de contenido digital.

Aunque se cree que es una forma de enseñanza relativamente reciente, lo cierto es que ya en el siglo XIX los discípulos de John Dewey y autores como William Heart Kilpatrick hablaban de una profunda renovación de la enseñanza estadounidense que buscaba darle protagonismo al estudiante (Trujillo, 2017). Será durante la Segunda República española cuando se intente instaurar dicha metodología en nuestro país, pero la Guerra Civil y posterior dictadura eliminaron todo progreso en este ámbito, convirtiendo la educación, de nuevo, en un lugar memorístico y hostil para los estudiantes (Pérez Galán, 2013).

El ABP es una metodología muy adaptable al currículo. Toda programación didáctica debe adaptarse a unas preguntas clave como qué enseñar, cuándo y cómo (Zabalza, 2012). El ABP responde a las anteriores preguntas y ofrece un aprendizaje significativo que ayuda al alumnado a aprender haciendo, siendo siempre el protagonista. En este caso, el qué enseñar se centra en la Antigua Grecia, el cómo mediante ABP y el cuándo en una secuencia de diez sesiones integradas en la programación anual.

Por ello, como explica Trujillo (2017), en dicha metodología no se trata de que el docente transmita unos conocimientos a sus estudiantes, sino que ellos mismos realicen su propio trabajo, lleguen a unas conclusiones y se hagan preguntas, fundamentándose con información recopilada por ellos mismos. El estudiante no debe recibir una clase magistral y simplemente escuchar, sino participar activamente en procesos cognitivos de rango superior. Este planteamiento se materializa en la propuesta, donde el alumnado investiga, selecciona información y construye un producto propio en lugar de limitarse a recibir contenidos.

Para ello, se establecen seis fases para desarrollar: la *entrada* (se les presenta la situación de aprendizaje a los estudiantes), el *desafío* (se establece la pregunta que deben resolver), la *búsqueda de información* (acudiendo a la bibliografía), la *gestión de la información*, la *producción* (se genera un producto final) y la *difusión* (se presenta a los compañeros o a agentes externos) (Trujillo, 2017). Esto es clave en la situación de

aprendizaje propuesta, en la que la presentación del proyecto actúa como entrada, la investigación de los personajes constituye la fase de búsqueda de información, la elaboración del guion implica la gestión de dicha información, la creación del perfil de *Instagram* representa la producción y la exposición final se corresponde con la fase de difusión.

La metodología ABP está estrechamente vinculada con el aprendizaje significativo. El alumnado aprende bien cuando está activamente involucrado, además de que mejora la motivación intrínseca al verse protagonista en un proyecto. Dicha motivación es uno de los principales motores del aprendizaje significativo, que se caracteriza por su relevancia y sentido para el alumnado, lo que facilita su comprensión (Ausubel, 2002). En esta propuesta, el aprendizaje significativo se favorece al conectar los contenidos históricos con una herramienta cercana al alumnado como son las redes sociales.

Si bien es cierto que el ABP por sí solo es muy beneficioso para el aprendizaje del alumnado, si se combina con TIC y tecnología, el resultado puede ser aún mejor. La sociedad actual está muy mecanizada y se caracteriza por el uso de tecnologías digitales. Por tanto, la escuela debe adaptar estos recursos y conectar con las realidades del alumnado (Area Moreira, 2012). Son los estudiantes quienes están más acostumbrados a las tecnologías, por lo que si se les presenta un proyecto en el que ellos son los protagonistas, trabajan en grupo y utilizan las redes sociales es muy probable que su motivación intrínseca se vea incrementada. Para ello, es necesario trabajar correctamente con la tecnología, desarrollando la competencia clave recogida en la legislación estatal y aprendiendo a utilizarla de manera correcta (Area Moreira, 2012). Combinar ABP con tecnología ayuda al aprendizaje significativo del alumnado. En este caso, el uso de *Instagram* como recurso didáctico permite integrar la tecnología en un contexto significativo, fomentando tanto la competencia digital como el pensamiento crítico.

En la presente situación de aprendizaje, la metodología predominante es el ABP, aunque se complementa con otras más secundarias como el método expositivo para la explicación del proyecto. El trabajo propone buscar información sobre los siguientes seis personajes de la Antigua Grecia: Hipatia de Alejandría, Alejandro Magno, Safo de Lesbos,

Platón, Pericles y Aspasia de Mileto. El alumnado se dividirá en grupos, todos realizados por la docente para que sean lo más heterogéneos posible, y se les asignará uno de los anteriores personajes mediante sorteo. Tras ello, buscarán información en las fuentes fiables proporcionadas por la docente, cribarán la información y la redactarán. Tras haber verificado que la información es correcta, comenzarán a diseñar las imágenes que conformarán el perfil de *Instagram*. Lo complicado de esta tarea es encontrar fotos que encajen con las personalidades de los personajes, además de paisajes griegos o elementos que los puedan caracterizar. Si Safo de Lesbos viviera hoy y tuviera redes sociales, ¿cómo serían las fotos que subiría? ¿Qué escribiría en su biografía y en los pies de foto? ¿Cómo conformamos la identidad pública de una persona que vivió hace más de dos mil quinientos años y de la que no hay fuentes visuales sobre cómo era?

Cada grupo debe realizar seis imágenes y editarlas todo lo necesario en *Canva*. Tras ello, en la misma plataforma, realizarán una presentación donde incluyan todo el trabajo. El perfil de *Instagram* deberá ser lo más realista posible, copiando los diseños y las cuadrículas de dicha red social y adaptándolo al personaje. El alumnado presentará la foto de perfil, la biografía y las publicaciones con sus pies de foto y explicará por qué ha decidido definir al personaje de esa manera, partiendo de toda la información que han recopilado. El guion del trabajo se entregará tras la exposición para su evaluación. De este modo, la propuesta no solo integra el uso de herramientas digitales, sino que responde a los principios del ABP, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y centrado en el alumnado.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

El espacio principal en el que se desarrollará la situación de aprendizaje es el aula de 1º de la ESO. Dicha aula cuenta con mesas que se pueden juntar para realizar el trabajo en grupo y con los ordenadores proporcionados por la Xunta de Galicia para buscar la información y realizar la presentación. Además de estos materiales, el aula cuenta con una pizarra tradicional y otra digital para proyectar contenidos. No se prevén actividades fuera del aula, ya que las fuentes a consultar por el alumnado son digitales y tienen acceso a ellas a través de los ordenadores. Aunque el alumnado tiene sus propios dispositivos electrónicos, también está a su disposición el aula de informática por si hay alguna incidencia y tienen que seguir trabajando desde allí.

2.6. Distribución del tiempo

La presente programación didáctica está prevista para el curso 2025-26 y se llevará a cabo durante el calendario escolar de Galicia, que comienza el 8 de septiembre y termina el 19 de junio. Se excluyen los períodos vacacionales de Navidad, del 22 de diciembre al 8 de enero; Carnaval, en los días 16, 17 y 18 de febrero; y Semana Santa, del 27 de marzo al 7 de abril. Asimismo, son días no lectivos el 8 de diciembre y el 1 de mayo a nivel estatal, el 31 de octubre, el 3 de noviembre y el 19 de marzo a nivel autonómico (este curso académico no se cuenta el 17 de mayo, Día de las Letras Gallegas, debido a que es domingo) y el 6 de abril (Lunes de Pascua) y 15 de mayo (San Isidro Labrador) a nivel local.

En todos los cursos de la Educación Secundaria, la asignatura de Geografía e Historia tiene una carga lectiva de 3 sesiones a la semana. Al calcular cuántas sesiones habría por trimestre, el curso quedaría así:

- Primer trimestre. Del 8 de septiembre al 19 de diciembre: 41 sesiones.
- Segundo trimestre. Del 8 de enero al 27 de marzo: 32 sesiones.
- Tercer trimestre. Del 7 de abril al 19 de junio: 30 sesiones.

En todo el curso habría un total de 103 sesiones, aunque entre salidas, evaluaciones y otras actividades las sesiones se reducen y habría algunas menos.

Tabla 8. *Cronograma actual de la asignatura.*

1º de la ESO: Geografía e Historia			
Trimestre	Título de la SdA	Bloque de contenidos	Nº de sesiones
Primer trimestre	1. La Tierra y su representación	A. Retos del mundo actual: uso de fuentes, mapas y representación del espacio (A1, A4, A3).	10
	2. El relieve terrestre	A. Retos del mundo actual: formas del relieve y paisajes naturales (A2, A5).	15

	3. Climas y paisajes del mundo	A. Retos del mundo actual: clima, medio natural y paisajes (A6).	16
Segundo trimestre	4. La población mundial	A. Retos del mundo actual: demografía y distribución de la población (A7).	10
	5. Las actividades económicas	A. Retos del mundo actual: sectores económicos (A8).	11
	6. Impacto humano en el medio	A. Retos del mundo actual: medio ambiente y sostenibilidad (A9).	11
Tercer trimestre	7. La Prehistoria	B. Sociedades y territorios: primeras sociedades humanas (B1, B2).	6
	8. Las primeras civilizaciones	B. Sociedades y territorios: Mesopotamia y Egipto (B3, B4).	6
	9. Grecia: origen de la civilización occidental.	C. Sociedades y territorios: organización política, social y cultural (B4, B5).	8
	10. Proyecto: Personajes de la Grecia clásica en redes sociales.	A. Retos del mundo actual: uso de herramientas digitales. B. Sociedades y territorios: interpretación histórica. C. Compromiso cívico: uso responsable de redes sociales. (A1, A2, B5, B6, C1, C2, C3, C4).	10

Fuente: elaboración propia a partir del decreto 156/2022, de 15 de septiembre, de Galicia.

La situación de aprendizaje se desarrollará durante diez sesiones, abarcando tres semanas y un día de la cuarta. Cada sesión dura 50 minutos y tendrá lugar al final del curso con el objetivo de que el alumnado comprenda la evolución de la historia luego de haber estudiado la Prehistoria y las primeras civilizaciones, y también de que lleguen al

final del curso académico con una actividad más relajada y que les motive para no cargarlos de trabajo en la recta final.

Tabla 9. *Cronograma de ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?*

Sesiones	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Sesión 1	Actividad 1			
Sesión 2	Actividad 1			
Sesión 3	Actividad 1			
Sesión 4		Actividad 2		
Sesión 5		Actividad 2		
Sesión 6		Actividad 2		
Sesión 7			Actividad 3	
Sesión 8			Actividad 3	
Sesión 9			Actividad 4	
Sesión 10				Actividad 4

Fuente: elaboración propia

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales.

Los recursos y materiales utilizados para desarrollar la situación de aprendizaje son los siguientes:

- El recurso espacial será el aula de 1º de la ESO.
- Los dispositivos electrónicos que utilizarán serán los ordenadores portátiles proporcionados por la Xunta de Galicia y vinculados al programa educativo *E-dixgal* para la búsqueda de información y elaboración de la presentación. La información se buscará en lugares como *National Geographic*.
- Se utilizarán herramientas de edición de fotografías y presentaciones como *Canva*.
- Se usarán herramientas de escritura para elaborar el guion como *Word*.

2.8. Atención a la diversidad

En el aula de 1º de la ESO hay un alumno con TEA que avanza a buen ritmo y que comprende muchos conceptos de la asignatura, pero a veces se frustra porque no es capaz de dar lo máximo de sí mismo. Cree comprender lo que se le explica, pero cuando debe realizar actividades o estudiar se frustra porque no llega a lo mínimo exigido y

piensa que no sirve para estudiar. Además, es muy literal y no entiende el doble sentido, por lo que los conceptos abstractos se le dificultan un poco. A veces necesita apoyo visual en la explicación porque no es capaz de visualizar en su cerebro una imagen que se asocie con el concepto explicado.

El alumno muestra interés por la asignatura y se lleva bastante bien con sus compañeros, aunque también necesita sus momentos solo para recuperar energía y autorregularse. Sus compañeros lo entienden y lo ayudan en lo que pueden, y él agradece tener sus momentos a solas. Además, se lleva muy bien con dos compañeras de su aula que le hacen la vida más fácil recordándole qué tareas debe hacer y cuándo son los exámenes, además de explicarle conceptos cuando lo necesita. El alumno es muy educado y muestra una alta inteligencia para con los estudios.

Si bien es cierto que el alumno está incluido en el aula, a veces tiene problemas con sus compañeros porque les manda callar cuando están en clase o se desespera si alguno, en un trabajo en grupo, deja las cosas para el último momento. Se le ha intentado explicar que eso no depende de él y que ya está la docente para vigilar el aula, pero sigue siendo algo que se le complica y no termina de entender.

Para que el alumno realice la situación de aprendizaje igual que sus compañeros, se le han diseñado unas instrucciones visuales para que vea en todo momento lo que debe hacer. Además, para mejorar su motivación y que no se quede atrás, se le pondrá en el mismo grupo que sus dos mejores compañeras, ayudándolo a dar lo mejor de sí y a no frustrarse por el camino. A su vez, la docente debe encargarse de que todas las fuentes proporcionadas al alumnado sean de fácil comprensión para todos, facilitando así la inclusión y mejorando el ritmo de trabajo. La docente debe hacer un seguimiento personal con este alumno, ayudándolo en lo posible, pero sin descuidar a los demás compañeros. Para ello, se ha diseñado una evaluación individualizada y adaptada a sus necesidades (Anexo A).

2.9. Evaluación

El Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia recoge que la evaluación debe ser continua, formativa e integradora.

En cuanto a la evaluación para esta situación de aprendizaje, no se contempla una evaluación diagnóstica debido a que anteriormente ya se ha explicado el tema de la Antigua Grecia en el aula, por lo que el alumnado ya tiene unos conocimientos previos sobre el tema.

La evaluación formativa es muy importante para que el alumnado reciba el *feedback* necesario para avanzar en la actividad con firmeza y seguridad, sabiendo que está trabajando bien. Se incluyen rúbricas de evaluación para las cuatro actividades propuestas anteriormente, listas de cotejo, se lleva a cabo la observación directa día a día y la docente posee un diario en el que recoge cualquier tipo de incidencia, dificultad o progreso de sus estudiantes. La evaluación predominante será la heteroevaluación, ya que al final es la docente quien tiene que evaluar el trabajo del alumnado. La nota numérica será el resultado de la suma de todas aquellas partes recogidas en la rúbrica.

La Tabla 10 presenta la relación entre los criterios de evaluación, las actividades y los instrumentos de evaluación escogidos.

Tabla 10. *Relación entre criterios de evaluación e instrumentos de la situación de aprendizaje.*

Criterios de evaluación	Actividades	Instrumentos de evaluación
CE 1.1, CE 1.2, CE 1.3	Actividad 1, 2, 3, 4.	Observación directa, rúbrica, lista de cotejo, anotaciones de la docente.
CE 2.1, CE 2.2	Actividad 1, 2.	Observación directa, rúbrica, lista de cotejo, anotaciones de la docente.
CE 3.5, CE 3.7	Actividad 1, 4.	Observación directa, rúbrica, lista de cotejo, anotaciones de la docente.

Fuente: elaboración propia

En la siguiente Tabla 11 se recoge la rúbrica de evaluación global con los porcentajes numéricos de cada actividad sobre la calificación final del proyecto.

Tabla 11. Rúbrica de evaluación global de ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?

Competencias específicas	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Porcentaje de la nota final
Tratamiento, comprensión y transformación de la información.	No comprende la información o la utiliza de forma incorrecta.	Utiliza la información de forma limitada, con tendencia a copiar, presentando errores o falta de claridad.	Comprende y utiliza correctamente la información, con una buena organización y síntesis, aunque con algún error menor.	Comprende en profundidad la información proporcionada, la selecciona y organiza adecuadamente, la sintetiza con claridad y la transforma en un contenido propio adaptado al formato del proyecto, manteniendo el rigor histórico y sin errores.	20%
Pensamiento histórico y contextualización.	No comprende el contexto ni interpreta correctamente los hechos.	Presenta información sin interpretar o con dificultades para contextualizar adecuadamente.	Comprende el contexto histórico y presenta interpretaciones correctas, aunque con menor profundidad o precisión.	Interpreta el pasado de forma rigurosa, contextualiza correctamente los hechos y el personaje y evita anacronismos.	20%
Elaboración del producto digital (perfil de <i>Instagram</i>).	El producto es incompleto, desorganizado o no se adapta al formato propuesto.	El perfil presenta carencias de estructura, coherencia o adaptación al formato digital.	El perfil es correcto y comprensible, con una estructura adecuada,	Elabora un perfil coherente, creativo y bien estructurado, adaptado al lenguaje y	20%

			aunque con menor creatividad o coherencia.	formato de <i>Instagram</i> (biografía, publicaciones, estética), integrando correctamente los contenidos históricos.	
Construcción de la identidad histórica del personaje.	No hay coherencia en la representación del personaje.	Representación superficial o con presencia de anacronismos.	Representa correctamente al personaje, aunque con menor profundidad o matices.	Construye una identidad coherente y fundamentada del personaje, respetando su contexto histórico, valores y forma de pensar, sin anacronismos.	10%
Valoración y compromiso con el patrimonio histórico.	No incluye referencias al patrimonio o son incorrectas.	Menciona elementos patrimoniales de forma superficial o poco desarrollada.	Incluye y valora correctamente elementos patrimoniales relaciones con el personaje.	Identifica y explica elementos del patrimonio histórico vinculados al personaje (ciudades, obras, legado cultural), relacionándolos con su contexto histórico y su influencia en la actualidad.	10%
Comunicación y exposición oral.	No comunica adecuadamente la información.	Presenta dificultades de expresión o depende en	Explica el trabajo de forma clara, aunque con	Expone con claridad, seguridad y vocabulario	10%

		exceso de la lectura.	menos seguridad o profundidad.	adecuado, justificando las decisiones tomadas y mostrando dominio del contenido.	
Trabajo en equipo.	No participa o dificulta el trabajo grupal.	Participación irregular o limitada implicación.	Participa de forma regular y colabora con el grupo.	Participa activamente, coopera con el grupo, asume responsabilidades y muestra implicación y mejor a lo largo del proceso.	10%

Fuente: elaboración propia.

2.10. Situación de aprendizaje

La situación de aprendizaje se titula *¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?*, buscando establecer un punto de unión entre pasado y presente, trabajando la competencia digital y analizando información de diferentes fuentes. El alumnado aprenderá cómo se crea una imagen pública de algún personaje histórico en redes sociales y cómo también les afecta a ellos en sus propios perfiles. En un mundo tan digitalizado, es importante que los estudiantes tengan una visión crítica y real de los perfiles públicos de *Instagram*. Esta situación de aprendizaje se lleva a cabo en un centro público con buenos materiales tecnológicos y en un curso educativo en el que se comienzan a impartir las primeras civilizaciones de la historia. Las siguientes tablas recogen toda la información necesaria.

Tabla 12. *Sesión 1. Proyecto: ¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?*

Sesión 1. Actividad 1. Investigar para contar: creando la historia del personaje.	
Tipología: Búsqueda de información e inicio de redacción de guion.	
Objetivos didácticos:	3. Identificar las características más importantes de los personajes históricos escogidos para la elaboración de su perfil público.

	4. Recopilar información de fuentes históricas fiables, con el objetivo de sintetizarla y adaptarla al contexto propio. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CL, CD, CE, CPSAA.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, Word, ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Inicio (15 mins): La docente explicará al grupo que van a realizar un proyecto llamado <i>¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?</i> Se les expondrá las instrucciones del trabajo, cómo deben hacerlo y cuáles serán los criterios de evaluación. Tras ello, la propia docente hará los grupos, asegurándose de que todos los estudiantes se complementen entre sí y no haya grupos más fuertes que otros; así, aquellos alumnos más implicados ayudarán a los que tengan más dificultades. Tras ello, se realizará el sorteo para asignarle a cada agrupación su personaje. Se le entregará al alumnado una ficha con las instrucciones del trabajo para que la tengan presente en todo momento y sigan todos los pasos (Anexo B). Es obligatorio que vayan subiendo su progreso diario a <i>Google Classroom</i> para que la docente pueda seguir su trabajo, comprobar cuánto avanzan y corregir lo necesario. Desarrollo (35 min): El alumnado comienza a buscar la información en los enlaces proporcionados por la docente, que serían los siguientes: • Alejandro Magno: vida, conquistas, muerte y características • La vida y muerte de Alejandro Magno: detalles que quizá no conocías del gran conquistador • Safo de Lesbos - Enciclopedia de la Historia del Mundo • Safo de Lesbos: biografía de la mujer silenciada - La Mente es Maravillosa • La mujer que conquistó la Atenas de Pericles • Aspasia de Mileto Quién fue, biografía, pensamiento, aportaciones, obras, frases • Pericles, el gran líder de la democracia en Atenas • Biografía de Pericles • La filósofa mártir: Hipatia de Alejandría		

	• Hipatia de Alejandría (siglo IV d. C.) UNESCO • Platón Quién fue, biografía, pensamiento, aportaciones, obras, frases • EL MITO DE LA CAVERNA Draw My Life Al leer todos los artículos, deberán comenzar a cibar la información y escribir lo más importante, conformando un texto cohesionado y coherente con lo requerido. Antes de que termine la sesión, deberán subirlo a <i>Google Classroom</i>. Esta actividad continúa en la siguiente sesión.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Activación de conocimientos previos a través del inicio de la actividad de investigación, mediante la selección, organización y uso de la información proporcionada por la docente. No será objeto de calificación.	Momento:	Evaluación inicial.
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Observación directa y evaluación mediante rúbrica.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE1	B1	1.1	CCL2
	B2.	1.2	CD1
Contenidos transversales	Expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, competencia digital, fomento del espíritu crítico, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Debido a que esta tarea puede llegar a ser muy abstracta, es necesario adaptarla al alumno con TEA, ya que puede haber un exceso de información y una falta de estructura clara. Para ello, la docente diseñará un documento con una serie de preguntas que el alumno debe responder para conformar el guion (Anexo A). Con toda esta información, el alumno realizará esquemas en lugar de un texto extenso, fomentando así el apoyo visual. Lo importante es la información que el alumno sea capaz de recoger, no la redacción del texto en sí; todo lo esencial estará recogido de manera visual.			

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. Sesión 2.

Sesión 2. Actividad 1. Investigar para contar: creando la historia del personaje.			
Tipología: Finalización de búsqueda de investigación y continuación de elaboración de guion.			
Objetivos didácticos:	3. Identificar las características más importantes de los personajes históricos escogidos para la elaboración de su perfil público. 4. Recopilar información de fuentes históricas fiables, con el objetivo de sintetizarla y adaptarla al contexto propio. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CL, CD, CE, CPSAA.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, Word, ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado continuará y finalizará la búsqueda de información en los enlaces anteriormente mencionados. Asimismo, escribirá el guion entre todos los componentes del grupo y la docente resolverá posibles dudas existentes.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Continuación de la actividad de investigación mediante la selección, organización y uso de la información proporcionada por la docente. No será objeto de calificación.	Momento:	Evaluación inicial
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Observación directa y evaluación mediante rúbrica.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE1	B1	1.1	CCL2
	B2	1.2	CD1
Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, fomento del espíritu crítico, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
Igual que en la sesión 1.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 14. Sesión 3.

Sesión 3. Actividad 1. Investigar para contar: creando la historia del personaje.			
Tipología: Finalización de búsqueda de información y elaboración de guion.			
Objetivos didácticos:	3. Identificar las características más importantes de los personajes históricos escogidos para la elaboración de su perfil público. 4. Recopilar información de fuentes históricas fiables, con el objetivo de sintetizarla y adaptarla al contexto propio. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CL, CD, CE, CPSAA.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, Word, ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado terminará la elaboración del guion y, por ende, la búsqueda de información. Perfeccionará el texto biográfico del personaje pertinente y se lo entregará a la docente a través de <i>Google Classroom</i> .		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Valoración de los guiones entregados mediante una rúbrica de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa.
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Rúbrica de evaluación.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE1	B1	1.1	CCL2
	B2	1.2	CD1
Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, fomento del espíritu crítico, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Igual que en las sesiones 1 y 2.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 15. Sesión 4.

Sesión 4. Actividad 2. De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.			
Tipología: Creación visual y construcción de identidad histórica.			
Objetivos didácticos:	1. Crear perfiles de <i>Instagram</i> a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad. 5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, <i>Canva</i> , ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Inicio (10 min): La docente explicará la presente actividad, dándoles ejemplos para que comprendan cómo tienen que realizar la actividad. Cada grupo debe realizar seis imágenes de cada personaje. En el Anexo C se presenta un ejemplo poniendo como protagonista a Sócrates. Desarrollo (35 min): El alumnado comienza a trabajar en sus propias imágenes, utilizando internet y la plataforma <i>Canva</i> .		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Observación directa del trabajo del alumnado. No será objeto de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Observación directa y revisión de las imágenes en elaboración.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE2	A4 B1 B7	2.1 2.2	CCL3, CD2, CCEC1, CPSAA1, CC1.

Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores, respeto mutuo y cooperación entre iguales.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
El alumno con TEA tendrá entre sus documentos el ejemplo proporcionado a la clase, adaptado a sus capacidades y favoreciendo a que sepa qué tiene que hacer en todo momento. Así, se diluye la abstracción y se crea un esquema organizado de las actividades a realizar. Véase todo en el Anexo A.	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 16. Sesión 5.

Sesión 5. Actividad 2. De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.			
Tipología: Creación de imágenes para conformar el perfil de <i>Instagram</i> .			
Objetivos didácticos:	1. Crear perfiles de <i>Instagram</i> a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad. 5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, <i>Canva</i> , ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado utiliza toda la sesión para continuar trabajando en la creación de imágenes.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Observación directa del trabajo del alumnado. No será objeto de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Observación directa y revisión de las imágenes en elaboración.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro

CE2	A4 B1 B7	2.1 2.2	CCL3, CD2, CCEC1, CPSAA1, CC1.
Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Igual que en la sesión 4.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 17. Sesión 6.

Sesión 6. Actividad 2. De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.			
Tipología: Creación de imágenes para conformar el perfil de <i>Instagram</i> .			
Objetivos didácticos:	1. Crear perfiles de <i>Instagram</i> a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad. 5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, <i>Canva</i> , ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado utiliza toda la sesión para terminar la creación de imágenes que conforman el perfil público del personaje histórico. No se ofrecerán más sesiones para esta actividad. Los estudiantes subirán sus imágenes a <i>Google Classroom</i> para que la docente compruebe su trabajo y lo valore.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Valoración de las imágenes entregadas mediante una rúbrica de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Rúbrica de evaluación.			

Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE2	A4 B1 B7	2.1 2.2	CCL3, CD2, CCEC1, CPSAA1, CC1.
Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Igual que en las sesiones 4 y 5.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 18. Sesión 7.

Sesión 7. Actividad 3. ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de <i>Instagram</i> .			
Tipología: Elaboración de la presentación en <i>Canva</i> .			
Objetivos didácticos:	1. Crear perfiles de <i>Instagram</i> a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, <i>Canva</i> , ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado, después de que la docente haya explicado la actividad 3, utilizará toda la sesión para trabajar en su presentación con el fin de exponerla al final de la situación de aprendizaje.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Observación directa del trabajo de cada estudiante. No será objeto de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa.
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Observación directa y evaluación de las presentaciones en elaboración.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro

CE2	A4 B1 B7	2.1 2.2	CCL3, CD2, CC1, CCEC1, CPSAA1
Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Igual que en las sesiones 4, 5 y 6.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 19. Sesión 8.

Sesión 8. Actividad 3. ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de <i>Instagram</i> .			
Tipología: Elaboración de la presentación en <i>Canva</i> .			
Objetivos didácticos:	1. Crear perfiles de <i>Instagram</i> a personajes históricos de la Grecia clásica mediante la creación de un contenido artístico propio, editando imágenes y activando la creatividad. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: ordenadores portátiles personales con acceso a internet, <i>Canva</i> , ficha de instrucciones.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): El alumnado termina de trabajar en la presentación. Deberá así subirla a <i>Google Classroom</i> para que la docente pueda valorarla.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Valoración de la presentación mediante una rúbrica de evaluación.	Momento:	Evaluación formativa.
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Rúbrica de evaluación.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE2	A4 B1 B7	2.1 2.2	CCL3, CD2, CC1, CCEC1, CPSAA1

Contenidos transversales	Comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, respeto mutuo y cooperación entre iguales.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Igual que en las sesiones 4, 5, 6 y 7.	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 20. Sesión 9.

Sesión 9. Actividad 4. La historia cobra vida: presentación de los personajes.			
Tipología: Exposición oral de cada proyecto.			
Objetivos didácticos:	2. Presentar el proyecto delante de los compañeros comprendiendo la metodología ABP y trabajando activamente en grupo. 5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura. 6. Reflexionar sobre el uso actual de las redes sociales, promoviendo un cambio de mirada crítico. 7. Desarrollar una actitud de compromiso ante las injusticias y desigualdades en redes sociales, comprendiendo que internet no es la vida real. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.		
Competencias clave	CCL, CPSAA, CC, CCEC.		
Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: pantalla digital del aula con acceso a internet y presentación de Canva.
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): En esta primera sesión, expondrán tres grupos. Dispondrán de unos quince minutos cada uno y se le asignará un apartado a cada estudiante para que todos participen en la exposición. En cada grupo, uno hablará de la presentación del personaje; otro del contexto histórico; el siguiente del perfil y las imágenes; y el último de las conclusiones y reflexiones. Cada uno tendrá unos 3 minutos para desarrollar dichas cuestiones de manera oral. Debido a que, sumando los minutos para cada uno con el número de grupos, sobran cinco minutos, estos los empleará la docente para valorar a los alumnos y darle un <i>feedback</i> de su trabajo.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Se valorará el trabajo global del alumnado mediante una lista de	Momento:	Evaluación sumativa.

	cotejo para comprobar que están todos los aspectos requeridos y una rúbrica de evaluación con el fin de poner una nota numérica.		
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo y rúbrica de evaluación.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE2	B1 B7 C1	2.1 2.2 7.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1.
Contenidos transversales	Expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores y respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Al alumno TEA se le permitirá, si lo necesita, llevar el guion para apoyarse a la hora de exponer y también leer algunos conceptos en la pantalla. Dispondrá del mismo tiempo que los demás, pero se le concederán estos apoyos para que no se bloquee y pueda proceder con la exposición al igual que sus compañeros/as.			

Fuente: elaboración propia.

Tabla 21. Sesión 10.

Sesión 10. Actividad 4. La historia cobra vida: presentación de los personajes.	
Tipología: Exposición oral de cada proyecto.	
Objetivos didácticos:	2. Presentar el proyecto delante de los compañeros comprendiendo la metodología ABP y trabajando activamente en grupo. 5. Transformar la manera en la que el alumnado ve la historia, fomentando el pensamiento histórico y la motivación intrínseca hacia la asignatura. 6. Reflexionar sobre el uso actual de las redes sociales, promoviendo un cambio de mirada crítico. 7. Desarrollar una actitud de compromiso ante las injusticias y desigualdades en redes sociales, comprendiendo que internet no es la vida real. 8. Fomentar una actitud de respeto y valores hacia los compañeros.
Competencias clave	CCL, CPSAA, CC, CCEC.

Tiempo estimado: 50 min	Espacio: aula	Agrupamiento: grupo clase y en grupos de cuatro.	Recursos: pantalla digital del aula con acceso a internet y presentación de <i>Canva</i> .
Descripción de la actividad:	Desarrollo (50 min): Durante esta sesión, expondrán los otros tres grupos, disponiendo de quince minutos cada uno. Se seguirá el mismo procedimiento que en la sesión anterior. Los cinco minutos restantes después de que todos hayan presentado los utilizará la docente para darles un <i>feedback</i> a sus estudiantes.		
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
Procedimiento:	Se valorará el trabajo global del alumnado mediante una lista de cotejo para comprobar que están todos los aspectos requeridos y una rúbrica de evaluación con el fin de poner una nota numérica.	Momento:	Evaluación sumativa
Agente:	Heteroevaluación		
Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo y rúbrica de evaluación.			
Competencia específica	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Indicador de logro
CE2	B1 B7 C1	2.1 2.2 7.1	CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC1.
Contenidos transversales	Expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, competencia digital, emprendimiento, fomento del espíritu crítico, educación emocional y en valores y respeto mutuo y cooperación entre iguales.		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Igual que en la sesión 9.			

Fuente: elaboración propia.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica.

La siguiente tabla presenta una matriz DAFO, que permite ver las debilidades, las amenazas, las fortalezas y las oportunidades de la presente situación de aprendizaje.

Tabla 22. Matriz DAFO para la evaluación de la situación de aprendizaje.

DEBILIDADES	FORTALEZAS
• Grupo muy variado, con notorias diferencias competenciales y motivacionales. • Es necesario que el alumnado trabaje cumpliendo los tiempos para cada actividad con el fin de no desbarajustar el cronograma. • Dificultad de que todo el alumnado disfrute del proyecto: a algunos les gustará más que a otros y puede que no muestren interés por realizarlo. • Necesidad de apoyos específicos para el alumnado con NEAE; esto puede ralentizar el ritmo de trabajo.	• Trabajo motivador para el alumnado: se incluyen metodologías activas como el ABP. • Conexión con su vida diaria utilizando <i>Instagram</i>, una de sus redes sociales más consumidas. • El producto final es innovador y cercano al alumnado; trabaja historia de una manera amena y conectando con su actualidad. • Vinculación con los elementos del currículo LOMLOE y los objetivos ODS.
AMENAZAS	OPORTUNIDADES
• Riesgo de que aquellos alumnos que no estén motivados por el proyecto rehúsen participar en él. • Inconvenientes por parte del profesorado más tradicional a trabajar con proyectos innovadores y metodológicos. • Dependencia absoluta de internet y los aparatos electrónicos para llevar a cabo el proyecto. • Riesgo de aburrimiento en partes más densas como la recopilación de información de las fuentes.	• Potenciar el pensamiento histórico de una manera divertida y alineada con su actualidad. • Visibilizar el compromiso del centro educativo con una educación tecnológica y metodológica. • Difusión del proyecto en las redes sociales del centro para que los agentes externos como la familia puedan ser testigos del trabajo realizado en el aula. • Repetición del proyecto en años venideros si es un éxito.

Fuente: elaboración propia.

3. Conclusiones

Tal y como se ha podido ver durante este Trabajo Final de Máster (TFM) se ha desarrollado de forma íntegra, tal y como se disponía en el objetivo principal, el diseño de una programación didáctica para 1º de la ESO vinculada al estudio de la Antigua Grecia mediante el uso de redes sociales. A través del ABP, el alumnado puede estudiar las biografías de personalidades históricas importantes de una manera didáctica y entretenida, utilizando a su vez las plataformas digitales más cercanas a ellos para combatir el aburrimiento y fomentar la motivación intrínseca.

En primer lugar, se planteaba como objetivo específico el uso de redes sociales como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia en ESO, a partir del marco de las metodologías activas. La consulta y el uso de bibliografía permiten justificar dicho objetivo y, además, que sea viable proponer una situación de aprendizaje con la metodología ABP. Esta manera de trabajar permite el aprendizaje significativo, fomentando la motivación del alumnado y haciendo que puedan aprender de una manera activa, siendo protagonistas de su propio aprendizaje. A su vez, de esta manera se incluye una metodología que se enfrenta a las nuevas necesidades del siglo XXI, preparando al alumnado para el futuro. Con todo, ha permitido que el alumnado investigue y cree un producto nuevo.

En segundo lugar, se establecía como objetivo analizar el potencial pedagógico de la creación de perfiles simulados en redes sociales para el desarrollo del pensamiento histórico y la competencia digital en 1º de la ESO. Es común que el alumnado sienta aversión y aburrimiento a una materia anacrónica y que no parece establecer puentes con su presente. Todo aquello que aprenden en los libros ha pasado hace demasiado tiempo y no son capaces de establecer una relación con la actualidad. Mediante el uso de redes sociales, se pretende que el alumnado conecte el pasado con el presente y que comprenda que todos los hechos históricos tienen algún tipo de relevancia hoy en día. Las redes sociales son su presente y son un buen nexo para comprender el pasado.

En tercer lugar, el siguiente objetivo era diseñar una situación de aprendizaje centrada en la Antigua Grecia que integre el uso educativo de *Instagram* conforme a la normativa vigente. La LOMLOE y el Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece

el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia han ocupado un papel fundamental a lo largo de todo el trabajo, siendo esenciales para la relación entre objetivos específicos, saberes básicos y criterios de evaluación. A su vez, se ha diseñado una situación de aprendizaje encuadrada con los elementos curriculares del primer curso de Educación Secundaria, vinculándola también a las competencias clave, destacando la digital por el importante peso de la tecnología en dicho proyecto.

El último objetivo específico era el de incorporar estrategias didácticas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y la reflexión sobre la construcción de la identidad pública en entornos digitales. El alumnado ha sido capaz de crear un perfil de *Instagram*, de elegir qué mostrar y qué ocultar del personaje, de redactar una biografía y sus publicaciones, y de debatir sobre los valores actuales y los valores de la antigüedad clásica. Además, este proyecto ha permitido que el alumnado desarrolle el pensamiento crítico para seleccionar información fiable, interpretar el contexto histórico y, sobre todo, cuestionar cómo se construye una imagen pública. Este último punto se relaciona muy bien con la identidad digital y pública en redes sociales, ya que ellos viven en su día a día con plataformas que los exponen a mucha gente. Deben comprender cómo se hacen ver a los demás y extrapolarlo a terceras personas, creándole una identidad digital a un personaje histórico que nunca han conocido ni conocerán. Esto pretende que usen de una manera más crítica las redes sociales, tengan más conciencia sobre exposición personal y desarrollen una ciudadanía digital responsable.

La principal aportación de esta situación de aprendizaje ha sido el desarrollo del pensamiento crítico a la hora de buscar y filtrar información y comprender cómo funciona la imagen pública en redes sociales, y el trabajo cooperativo para crear un producto final ayudándose unos a otros. Ha quedado plasmado cómo de importantes son las redes sociales para mejorar la motivación intrínseca del alumnado, conectando hechos pasados con plataformas actuales que ayudan a su comprensión y asimilación. Se concluye entonces que en este TFM se han cumplido tanto el objetivo general como los específicos, además de las competencias clave y específicas previstas para 1º de la ESO. Se ha visto que es viable enseñar Historia con metodologías activas y poco tradicionales.

4. Limitaciones y prospectiva

Respecto a las limitaciones detectadas en el diseño de la programación didáctica, podemos destacar las siguientes:

A nivel metodológico, hay que destacar que el ABP requiere tiempo y en este trabajo solo se han podido seleccionar diez sesiones. Para evitar el riesgo de quedarse en lo superficial, lo ideal es que se pudieran utilizar más clases y que así el alumnado tuviera el tiempo idóneo y necesario para realizar la actividad sin presiones.

También hay limitaciones de contexto, es decir, como en todas las aulas, el alumnado es muy diverso, por lo que hay diferente nivel entre ellos y, por supuesto, la motivación es muy irregular. Es muy complicado que todo el alumnado se vea motivado ante la actividad porque algunos tendrán más ganas de hacerla que otros.

A nivel tecnológico, algunas limitaciones pueden ser que haya una distracción real abriendo otras pestañas al estar utilizando ordenadores con internet, ya que la docente no controla al completo lo que está pasando en las pantallas. Además, hay riesgos de que el alumnado se quede en lo superficial creando solamente perfiles estéticos y que no haya una profundización histórica real. Aun así, la limitación más importante es que puede fallar la conexión a internet y, por lo tanto, la actividad no podría seguir su curso con naturalidad.

A nivel pedagógico, hay riesgo de anacronismos al trasladar personajes históricos al presente y, por tanto, una simplificación excesiva de dichas figuras. Al final, una red social es simple y no permite profundización, por lo que puede provocar que la información del personaje sea muy superficial.

Respecto a la prospectiva, un buen punto sería mejorar la propuesta mediante ampliación de sesiones, incorporación de otras herramientas digitales (no solo la red social *Instagram*) y un mayor seguimiento individual. Otro aspecto sería la aplicación de la propuesta en otros contextos, como por ejemplo en otros cursos y con otras unidades didácticas. Un buen ejemplo sería la difusión de propaganda bélica de la Guerra Civil española en redes sociales, aplicado a 4º de la ESO.

Este proyecto puede abrir una línea de investigación educativa interesante, centrada en aspectos como analizar si el uso de redes sociales aumenta realmente la motivación del alumnado, comprobar si la actividad mejora el pensamiento histórico, estudiar si el alumnado verdaderamente desarrolla una visión más crítica de las redes sociales después del proyecto o evaluar si se produce un aprendizaje significativo frente a métodos tradicionales.

A su vez, es importante estudiar hacia dónde va la educación, es decir, la evolución educativa. Algunos aspectos para tener en cuenta son la necesidad de integrar las redes sociales como herramientas educativas, la importancia de trabajar la competencia digital de forma crítica, el cambio del rol del docente de explicar a guiar y acompañar, el fomento de metodologías activas como el ABP frente a la enseñanza memorística, la educación en identidad digital y ciudadanía responsable y la conexión entre contenidos escolares y la realidad del alumnado.

Referencias bibliográficas

- Area Moreira, M. (2012). *La alfabetización digital y la formación del profesorado*. Octaedro.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Pérez Galán, M. (2013). *La enseñanza en la Segunda República*. Biblioteca Nueva.
- Rüsen, J. (2004). Historical consciousness: Narrative structure, moral function and ontogenetic development. En P. Seixas (Ed.), *Theorizing historical consciousness* (pp. 63–85). University of Toronto Press.
- Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates*. Continuum.
- Siemens, G., & Weller, M. (2011). Higher education and the promises and perils of social networks. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 8(1), 164–170. <https://doi.org/10.7238/rusc.v8i1.1076>
- Trujillo, F. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Fundación Telefónica.
- Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Temple University Press.
- Zabalza, M. A. (2012). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea.

Legislación

- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado.
- España. (2022). *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. Boletín Oficial del Estado.

Xunta de Galicia. (2022). *Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia*. Diario Oficial de Galicia.

Anexo A. Informe individualizado para la respuesta educativa del alumno con TEA.

INFORME INDIVIDUALIZADO PARA LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

Nombre y apellidos: XXXXXXXX

Etapla/Nivel: 1º de la ESO

Tutor/a: Alba Otero Casal

DEFINICIÓN Y AUTOPERCIBIMIENTO DEL ALUMNO.

El alumno posee una gran curiosidad intelectual, se muestra interesado en los contenidos de la materia y tiene una muy buena memoria; recuerda pormenorizadamente todo lo que se le explica. Sin embargo, muestra dificultades en la comprensión de actividades muy abstractas y requiere apoyos visuales como esquemas o tablas para saber qué tiene que hacer.

APRENDIZAJE

SUS CONOCIMIENTOS.

El alumno posee un gran conocimiento en contenidos históricos, como la Prehistoria y el Antiguo Egipto. La historia le motiva especialmente y necesita alimentarse de curiosidades sobre el temario, es decir, pide saber más.

CÓMO ADQUIERE LOS CONOCIMIENTOS.

El alumno aprende mayoritariamente con apoyos visuales como esquemas, tablas o mapas. La explicación tradicional es muy abstracta y densa para él y necesita una estructura que le ayude a organizarse.

PARTICIPACIÓN

EN LAS ACTIVIDADES DENTRO DEL GRUPO

Le gusta trabajar en grupo y suele participar sin inconvenientes en las tareas a realizar, aunque se frustra si sus compañeros/as no se implican tanto como él. Necesita llevar las cosas al día y no soporta dejarlo todo para el último momento. A veces se distrae y no escucha a sus compañeros/as, pero normalmente participa cumpliendo con su rol.

EN LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO

Pertenece al club de lectura de la biblioteca, ya que le gusta mucho leer. Se relaciona con otros/as docentes y ayuda en todas las tareas en las que puede implicarse, como decorar el centro debido a diferentes festividades como Navidad o Pascua.

EN LAS ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO

Acude a ajedrez porque le gusta desarrollar sus capacidades cognitivas y a natación con el fin de practicar un deporte.

Fuente: elaboración propia.

Necesidad educativa	Medida de respuesta educativa
Dificultad para comprender conceptos muy abstractos.	Proporcionar instrucciones claras, concretas y secuenciadas, acompañadas de ejemplos modelo.
Dificultad en la organización de la información.	Uso de plantillas guiadas y división de las tareas en pasos estructurados.
Dificultad en la abstracción e interpretación.	Uso de apoyos visuales y formulación de preguntas concretas y guiadas.
Dificultad en aceptar los ritmos de los demás.	Asignación de roles claros dentro del grupo y supervisión del trabajo cooperativo.
Ansiedad en situaciones de exposición oral.	Uso de guion durante la exposición, apoyo visual y, si llegara a ser necesario, flexibilización del tiempo de intervención.

Fuente: elaboración propia.

Ficha proporcionada en la sesión 1 con las instrucciones del proyecto y adaptada al alumno con TEA.

PROYECTO: ¿Y si los antiguos griegos tuvieran *Instagram*?

Objetivo: Crear un perfil de *Instagram* de un personaje de la Antigua Grecia paso a paso.

- **ACTIVIDAD 1:** Investigar para contar: creando la historia del personaje.
Investigación y guion. ¿Qué pasos debo seguir?

1. Leer la información de los documentos.

2. Subrayar lo más importante.

3. Completar la ficha.

FICHA:

Nombre:
¿Dónde vivió?
¿En qué años vivió?
¿A qué se dedicaba? ¿Era filósofo, gobernante, político o otra cosa?
Elige dos ideas importantes.
Es importante porque...
¿Qué relación tiene con el patrimonio (ciudad, cultura, obras de arte...)?

- **ACTIVIDAD 2:** De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.
Selección y edición de imágenes. ¿Qué pasos debo seguir?

1. Elegir imágenes.
2. Editar añadiendo texto, fondos, otras imágenes, recortes...
3. Realiza dos imágenes que conecten con tu personaje.
4. Pregúntate lo siguiente: ¿representa bien al personaje? ¿se ve bien? ¿alguien que no lo conociera sería capaz de identificarla mirando tus fotos?

- **ACTIVIDAD 3:** ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de *Instagram*. Creación del *Instagram*. ¿Qué pasos debo seguir?

1. Completa el perfil.
2. Pon una foto de perfil y escribe una biografía. ¿Cómo se definiría hoy tu personaje?
3. Añade las imágenes y escríbeles un pie de foto a cada una.

- **ACTIVIDAD 4:** La historia cobra vida: presentación de los personajes. Exposición.
¿Qué pasos debo seguir?

1. Prepara lo que vas a decir. Solo puedes hablar durante tres minutos.
2. Intenta exponer sin mirar el guion, pero puedes leer si lo necesitas.

VERIFICA ANTES DE ENTREGAR:

- ☐ He terminado todas las partes.
- ☐ El trabajo está ordenado.
- ☐ Todo lo que he escrito se entiende.

Ejemplo de presentación de *Canva* ofrecida al alumnado con las instrucciones y ejemplos para las actividades 2 y 3, y enviada al alumno con TEA para que pueda consultarla en cualquier momento.

**¿Y si los antiguos griegos
tuvieran *Instagram*?**

Sócrates



1. Creamos su perfil y le ponemos una biografía que lo defina.



2. Diseñamos las imágenes que él subiría a Instagram.

Deben seguir los siguientes criterios:

- Quién era.
- Qué hacía.
- Sus ideas importantes.
- Relacionamos el personaje con su patrimonio cercano.
¿Dónde vivía? ¿Qué es importante en esa ciudad?
- Su legado. ¿Cómo ha pasado a la historia?

Veamos algunos ejemplos...



socrates_oficial No escribí libros: enseñaba a pensar a través del diálogo. Me pasaba el día por las calles de Atenas hablando con la gente.



socrates_oficial Enseñaba a los demás a pensar haciéndoles preguntas. Todo aquel que cree saberlo todo, en realidad no sabe nada.



socrates_oficial Es importante conocerse a uno mismo y preguntarse todo lo que nos rodea. El verdadero sabio es el que admite no saber nada, aquel que está dispuesto a aprender día a día.

Rúbrica de evaluación adaptada al alumno con TEA. No se crea otra diferente, si no que se adapta la existente a sus propias capacidades.

Tabla 23. *Rúbrica de evaluación adaptada al alumno con TEA.*

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Comprensión de la información. 25%	No comprende la información, incluso con ayuda.	Comprende parcialmente con ayuda constante.	Comprende la información con apoyo (guion, preguntas).	Comprende la información de forma autónoma siguiendo apoyos.
Organización del trabajo. 20%	No organiza la información ni sigue la estructura.	Organiza con mucha ayuda.	Organiza la información con apoyo (plantilla o guion).	Organiza la información de forma clara siguiendo la estructura dada.

Uso de apoyos proporcionados. 20%	No utiliza apoyos.	Utiliza los apoyos con dificultad.	Utiliza los apoyos de forma adecuada.	Utiliza los apoyos de forma autónoma y eficaz.
Selección de información relevante. 20%	No identifica información importante.	Identifica información con mucha ayuda.	Identifica información relevante con apoyo.	Selecciona información relevante de forma autónoma.
Participación en el proyecto. 15%	No participa o se desconecta de la actividad.	Participa de forma muy limitada.	Participa con apoyo del grupo o docente.	Participa activamente dentro de sus posibilidades.

Fuente: elaboración propia.

Anexo B. Material complementario para la actividad 1. Investigar para contar: creando la historia del personaje.

Ficha con las instrucciones a seguir para realizar el proyecto.

PROYECTO: ¿Y si los antiguos griegos tuvieran *Instagram*?

Objetivo: Crear un perfil de *Instagram* de un personaje de la Antigua Grecia a partir de la investigación, el diseño visual y la presentación oral.

- **ACTIVIDAD 1:** Investigar para contar: creando la historia del personaje
Investigación y guion.

Instrucciones:

1. Lee la información proporcionada en los enlaces.
2. Selecciona los datos más importantes.
3. Elabora el guion del personaje.

Guion:

1. Nombre
2. Época
3. ¿Quién era?
4. ¿Qué hizo?
5. ¿Por qué es importante?
6. Relación con el patrimonio (obras, legado cultural, ciudades...).

- **ACTIVIDAD 2:** De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.
Selección y edición de imágenes.

Instrucciones:

1. Busca imágenes adecuadas para tu personaje.
2. Selecciona las más coherentes.
3. Edita las imágenes (recorte, texto, fondo...).

Recuerda: Deben ser realistas y estar relacionadas con el personaje.

- **ACTIVIDAD 3:** ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de *Instagram*. Creación del *Instagram*.

Instrucciones:

1. Diseña el perfil (foto de perfil, biografía y publicaciones con pies de foto).
2. Organiza la información.
3. Usa las imágenes editadas.

- **ACTIVIDAD 4:** La historia cobra vida: presentación de los personajes. Exposición.

Instrucciones:

1. Presenta el perfil.
2. Explica decisiones que has tomado para definir al personaje.
3. No uses más tiempo del que tienes.
4. Participa en grupo.

Enlaces proporcionados por la docente para la búsqueda de información.

Alejandro Magno:

[Alejandro Magno: vida, conquistas, muerte y características](#)

[La vida y muerte de Alejandro Magno: detalles que quizá no conocías del gran conquistador](#)

Safo de Lesbos:

[Safo de Lesbos - Enciclopedia de la Historia del Mundo](#)

[Safo de Lesbos: biografía de la mujer silenciada - La Mente es Maravillosa](#)

Aspasia de Mileto

[La mujer que conquistó la Atenas de Pericles](#)

[Aspasia de Mileto | Quién fue, biografía, pensamiento, aportaciones, obras, frases](#)

Pericles

[Pericles, el gran líder de la democracia en Atenas](#)

[Biografía de Pericles](#)

Hipatia de Alejandría

[La filósofa mártir: Hipatia de Alejandría](#)

[Hipatia de Alejandría \(siglo IV d. C.\) | UNESCO](#)

Platón

[Platón | Quién fue, biografía, pensamiento, aportaciones, obras, frases](#)

[EL MITO DE LA CAVERNA | Draw My Life](#)

Rúbrica de evaluación de la actividad 1.

Tabla 24. *Rúbrica evaluativa de la actividad 1.*

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Selección de la información.	No selecciona información relevante o incluye datos incorrectos.	Selecciona información limitada o poco relevante.	Selecciona información adecuada, aunque con algún dato poco relevante.	Selecciona información relevante, precisa y bien filtrada.
Comprensión de la información.	No comprende la información o la copia sin entenderla.	Comprende parcialmente la información, con errores.	Comprende la información y la explica de forma correcta.	Comprende en profundidad la información y la interpreta correctamente.
Organización del guion.	El guion es desordenado o incompleto.	El guion presenta cierta organización, pero con carencias.	El guion está bien organizado y es comprensible.	El guion está perfectamente estructurado, claro y coherente.
Uso de lenguaje propio.	Copia la información sin adaptarla.	Usa parcialmente sus palabras, con	Usa sus propias palabras de forma adecuada.	Reformula completamente la información con

		dependencia del texto original.		claridad y precisión.
Rigor histórico	Presenta errores graves o anacronismos.	Presenta algunos errores o falta de precisión.	Es mayoritariamente correcto.	Es completamente riguroso y sin errores.

Fuente: elaboración propia.

Asignación de grupo y personaje para realizar el proyecto.

Tabla 25. *Asignación de grupos para el proyecto.*

Grupo	Nº de miembros	Personaje asignado
1	4	Aspasia de Mileto
2	4 (*incluye al alumno con TEA)	Hipatia de Alejandría
3	4	Safo de Lesbos
4	4	Platón
5	4	Alejandro Magno
6	4	Pericles

Fuente: elaboración propia.

Anexo C. Material complementario para la actividad 2. De la historia a la imagen: construyendo la identidad visual.

Presentación proporcionada al alumnado con las instrucciones del proyecto. Véase Anexo A.

Rúbrica para la actividad 2.

Tabla 26. *Rúbrica evaluativa de la actividad 2.*

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Selección de imágenes. 20%	Imágenes inadecuadas o sin relación con el personaje.	Imágenes poco relevantes o claras.	Imágenes adecuadas y relacionadas con el personaje.	Imágenes muy bien seleccionadas, coherentes y representativas del contexto histórico.
Rigor histórico de las imágenes. 20%	Presenta anacronismos o incoherencias claras.	Presenta algunos elementos poco rigurosos.	Presenta un rigor histórico mayoritariamente correcto.	Presenta una total coherencia histórica, sin anacronismos.
Edición de imágenes. 20%	No hay edición o es inapropiada.	La edición es básica o poco cuidada.	La edición es correcta (texto, recorte, organización).	La edición es clara, cuidada y funcional, mejorando la comprensión.
Claridad comunicativa. 20%	Las imágenes no transmiten información.	Las imágenes transmiten información de forma confusa.	Las imágenes transmiten información de forma clara.	Las imágenes comunican ideas de forma muy clara, directa y didáctica.
Coherencia del conjunto visual.	No hay relación entre las imágenes.	La relación es débil o poco clara.	La relación del conjunto es coherente.	El conjunto es muy coherente y construye una

20%				identidad clara del personaje.
-----	--	--	--	--------------------------------

Fuente: elaboración propia.

Anexo D. Materiales complementarios de la actividad 3. ¿Y si viviera hoy? Creamos su perfil de *Instagram*.

Presentación proporcionada al alumnado con las instrucciones del proyecto. Véase Anexo A.

Rúbrica actividad 3.

Tabla 27. Rúbrica evaluativa de la actividad 3.

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Estructura del perfil. 20%	Perfil incompleto o desorganizado.	Perfil con partes incompletas o poco claras.	Perfil completo y organizado.	Perfil completo, bien estructurado y muy claro (biografía, publicaciones, estructura).
Adecuación al formato <i>Instagram</i>. 20%	No respeta el formato.	Se aproxima al formato, pero con errores.	Respeto el formato de manera correcta.	Reproduce el formato de <i>Instagram</i> de forma realista y coherente.
Integración de contenidos históricos. 25%	La información es incorrecta o irrelevante.	La información es superficial o poco desarrollada.	La información es correcta y adecuada.	La información es rigurosa y está bien integrada y adaptada al formato.
Construcción de la identidad del personaje. 20%	No hay coherencia en el personaje.	La representación del personaje es simple o poco clara.	La representación es coherente.	La identidad del personaje está muy bien construida, es realista y está contextualizada.

Creatividad y presentación. 15%	El trabajo está poco cuidado.	La presentación es simple y no está bien trabajada.	La presentación es correcta y está cuidada.	La presentación está cuidada y es original y atractiva.
--	-------------------------------	---	---	---

Fuente: elaboración propia.

Anexo E. Materiales complementarios para la actividad 4. La historia cobra vida: presentación de los personajes.

Rúbrica actividad 4.

Tabla 28. *Rúbrica evaluativa de la actividad 4.*

Criterio	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Claridad de la exposición. 20%	No se entiende la exposición.	La exposición se entiende con dificultad.	Explica de forma clara.	Explica con claridad, orden y seguridad.
Dominio del contenido. 25%	Desconoce el contenido.	Conoce parcialmente el contenido.	Domina el contenido con algunos errores menores.	Domina completamente el contenido y lo explica con seguridad.
Uso del lenguaje. 15%	Utiliza un lenguaje inadecuado o muy pobre.	El lenguaje es simple o poco preciso.	Utiliza un lenguaje adecuado.	Utiliza un lenguaje rico, claro y apropiado.
Apoyo en recursos (presentación). 20%	No utiliza la presentación o la ignora.	Uso poco adecuado del recurso.	Uso correcto como apoyo.	Uso muy eficaz, integrado en la exposición y ayudándose de ella de manera eficiente.
Actitud y participación. 20%	No participa o muestra desinterés.	Lleva a cabo una participación limitada.	Realiza una participación correcta.	Participa activamente, con implicación y actitud positiva.

Fuente: elaboración propia.

Anexo F. Instrumentos de evaluación para la situación de aprendizaje.

Lista de cotejo. Seguimiento del proyecto: “¿Y si los antiguos griegos tuvieran Instagram?”

- Datos:

Alumno/a: XXXXX XXXXX XXXXX

Grupo: X

Personaje: XXXXXX

- ACTIVIDAD 1: INVESTIGACIÓN Y GUION**

Criterio	Sí	No
Selecciona información relevante.		
Comprende la información.		
Usa sus propias palabras.		
Organiza el guion correctamente.		
Incluye ideas clave del personaje.		

- ACTIVIDAD 2: IMÁGENES**

Criterio	Sí	No
Selecciona imágenes adecuadas.		
Las imágenes tienen relación con el personaje.		
Evita anacronismos.		
Edita correctamente (texto, recorte...).		
Las imágenes transmiten información clara.		

• **ACTIVIDAD 3: PERFIL DE *INSTAGRAM***

Criterio	Sí	No
El perfil está completo.		
Respeto el formato de <i>Instagram</i> .		
Integra contenido histórico correcto.		
Construye una identidad coherente para el personaje.		
Presentación clara y ordenada.		

• **ACTIVIDAD 4: EXPOSICIÓN.**

Criterio	Sí	No
Explica con claridad.		
Demuestra comprensión del contenido.		
Utiliza lenguaje adecuado.		
Se apoya en la presentación.		
Participa activamente.		

• **OBSERVACIONES.**

Plantilla de observación de la docente.

Proyecto: “¿Y si los antiguos griegos tuvieran *Instagram*?”

• **Datos de la sesión.**

- Fecha:

- Sesión nº:
- Actividad:
- Grupo observado:
- **Observación del trabajo.**

Aspecto observado	Sí	No	Observaciones
Participa activamente en la tarea.			
Comprende las instrucciones.			
Trabaja de forma autónoma.			
Mantiene la atención.			
Solicita ayuda cuando lo necesita.			

- **Trabajo en grupo**

Aspecto observado	Sí	No	Observaciones
Colabora con el grupo.			
Respeto a sus compañeros.			
Asume responsabilidades.			
Escucha y acepta opiniones.			

- **Proceso de aprendizaje**

Aspecto observado	Sí	No	Observaciones
Comprende el contenido histórico.			
Selecciona información relevante.			
Aplica lo aprendido en la tarea.			

Muestra pensamiento crítico.			
------------------------------	--	--	--

- **Uso de recursos**

Aspecto observado	Sí	No	Observaciones
Utiliza correctamente los recursos digitales.			
Maneja adecuadamente las herramientas (<i>Canva</i> y <i>Word</i>).			
Hace un uso responsable de la tecnología.			

- **Incidencias / aspectos destacados**

XXXXX

- **Valoración general.**

	Bajo		Medio		Alto
--	------	--	-------	--	------

Diario de la docente para el seguimiento del proyecto.

Proyecto: “¿Y si los antiguos griegos tuvieran *Instagram*?”

Tabla 29. *Diario docente.*

Apartado	Asunto	Registro/observaciones
Datos de la sesión.	Fecha y nº de sesión	
	Actividad realizada	
	Objetivos trabajados	

Desarrollo de la sesión.	¿Cómo se ha desarrollado la actividad?	
	¿Se han cumplido los objetivos?	
Participación del alumnado.	Nivel de participación (bajo/medio/alto)	
	Implicación y actitud del grupo.	
Dificultades detectadas	Dificultades conceptuales	
	Dificultades organizativas	
	Dificultades conductuales	
Aspectos positivos	Logros y elementos destacados	
Atención a la diversidad	Seguimiento del alumno con TEA.	
	Funcionamiento de las medidas aplicadas	
Propuestas de mejora	Cambios para próximas sesiones.	
Valoración final	Valoración global de la sesión.	

Fuente: elaboración propia.

Anexo G. Aspectos legislativos.

Artículo 7. Objetivos de etapa del Real Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia.

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y los 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 mujeres y hombres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y 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. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y su utilización.
- 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 mismos, 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, en lengua gallega y en lengua castellana, mensajes y textos complejos, e iniciarse en el conocimiento, en la lectura y en el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y de la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y del de las otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar 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, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y a su mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y valorar los aspectos básicos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Galicia, participar en su conservación y en su mejora, y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos y de las personas, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.
- n) Conocer y valorar la importancia del uso de la lengua gallega como elemento fundamental para el mantenimiento de la identidad de Galicia, y como medio de relación interpersonal y expresión de riqueza cultural en un contexto plurilingüe, que permite la comunicación con otras lenguas, en especial con las pertenecientes a la comunidad lusófona.

Competencias específicas del curso de 1º de la ESO del Decreto 156/2022 del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia.

1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos.
2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común.
3. Conocer los principales desafíos a los que se enfrentaron distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.
4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de equilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.
5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social.
6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que conformaron la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y la cultura de las minorías étnicas presentes en nuestro país, y valorando la aportación de los movimientos en defensa de la igualdad y la inclusión, para reducir estereotipos, evitar cualquier tipo de discriminación y violencia, y reconocer la riqueza de la diversidad.
7. Identificar los fundamentos que sostienen las diversas identidades propias y las ajenas, a través del conocimiento y puesta en valor del patrimonio material e inmaterial que compartimos para conservarlo y respetar los sentimientos de pertenencia, así como para favorecer procesos que contribuyan a la cohesión y solidaridad territorial en lo

tocante a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

8. Tomar conciencia del papel de los ciclos demográficos, el ciclo vital, las formas de vida y las relaciones intergeneracionales y de dependencia en la sociedad actual y su evolución a lo largo del tiempo, analizándolas de forma crítica, para promover alternativas saludables, sostenibles, enriquecedoras y respetuosas con la dignidad humana y el compromiso con la sociedad y el entorno.

9. Conocer y valorar la importancia de la seguridad integral ciudadana en la cultura de convivencia nacional e internacional, reconociendo la contribución del Estado, sus instituciones y otras entidades sociales a la ciudadanía global, a la paz, a la cooperación internacional y al desarrollo sostenible, para promover la consecución de un mundo más seguro, solidario, sostenible y justo.

Saberes básicos del curso de 1º de la ESO del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia.

BLOQUE A. RETOS DEL MUNDO ACTUAL.

A1. Localización espacial: representación del espacio, orientación y escalas. Utilización de recursos digitales e interpretación y elaboración de mapas, esquemas, imágenes y representaciones gráficas. Tecnologías de la información geográfica (TIG).

A2. Emergencia climática: elementos y factores que condicionan el clima y el impacto de las actividades humanas. Métodos de recogida de datos meteorológicos e interpretación de gráficos. Riesgos y catástrofe climáticas en el presente, en el pasado y en el futuro. Vulnerabilidad, prevención y resiliencia de la población ante las catástrofes naturales y los efectos del cambio climático.

A3. Biodiversidad. Dinámicas y amenazas de los ecosistemas planetarios. Formas y procesos de modificación de la superficie terrestre. La influencia humana en la alteración de los ecosistemas en el pasado y en la actualidad. Conservación y mejora del entorno local y global. Riqueza y valor patrimonial de España y Galicia.

A4. Tecnologías de la información. Manejo y utilización de dispositivos, aplicaciones informáticas y plataformas digitales. Búsqueda, tratamiento de la información y elaboración de conocimiento. Uso seguro de las redes de comunicación. Lectura crítica de información.

A5. Sociedad del conocimiento. Introducción a los objetivos y estrategias de las Ciencias Sociales y al uso de sus procedimientos, términos y conceptos. Uso de plataformas digitales.

A6. Objetivos de desarrollo sostenible. La visión de los dilemas del mundo actual, punto de partida para el pensamiento crítico y el desarrollo de juicios propios.

BLOQUE B. SOCIEDADES Y TERRITORIOS.

B1. Métodos básicos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.

B2. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado material. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.

B3. Análisis interdisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas.

B4. Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización.

B5. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos y la evolución del armamento desde los hoplitas. Los civiles durante las guerras.

B6. Complejidad social y nacimiento de la autoridad. Desigualdad social y disputa por el poder en la Prehistoria y la Antigüedad. El caso gallego: desde la sociedad castreña al reino suevo.

B7. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Marginación, segregación, control y sumisión en la historia de la humanidad. Personajes femeninos en la historia. La resistencia a la opresión.

B8. La organización política del ser humano y los planteamientos estatales en el mundo antiguo: democracias, repúblicas, imperios y reinos. Evolución de la teoría del poder.

B9. Las raíces clásicas de la cultura occidental. La construcción de las identidades culturales, de la idea de Europa, y del eurocentrismo, a través del pensamiento y del arte. La influencia de las civilizaciones judía e islámica en la cultura europea.

B10. El papel de la religión en la organización social, la legitimización del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones.

B11. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo. Evolución de los sistemas económicos, de los ciclos demográficos, de los modos de vida y de los modelos de organización social. La lucha por la supervivencia y el estatus social en la Prehistoria y en la Antigüedad.

B12. Interpretación del territorio y del paisaje. La ciudad y el mundo rural a lo largo de la historia: polis, urbes, ciudades, villas y aldeas. La huella humana y la protección del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural.

B13. España y Galicia en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia de la humanidad. El legado histórico y el acervo cultural en la formación de las identidades colectivas.

B14. Significado y función de las expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones. Diversidad y riqueza cultural. Respeto y conservación del patrimonio material e inmaterial.

BLOQUE C. COMPROMISO CÍVICO Y GLOBAL.

C1. Alteridad: respeto y aceptación «del otro». Comportamientos no discriminatorios y contrarios a cualquier actitud diferenciadora y segregadora.

- C2. Igualdad de género. Manifestaciones y conductas no sexistas.
- C3. Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural.
- C4. Conciencia ambiental. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos y del planeta.
- C5. Seguridad vial y movilidad segura, saludable y sostenible. El espacio público.

Criterios de evaluación del curso de 1º de la ESO del Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Bloque 1. Retos del mundo actual.

- 1.1. Elaborar, expresar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros tipos de formato mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado.
- 1.2. Identificar, valorar y mostrar interés por los principales problemas que le afectan a la sociedad, adoptando una posición crítica y proactiva hacia ellos.
- 1.3. Incorporar y utilizar adecuadamente términos, conceptos y acontecimientos relacionados con la geografía, la historia y otras disciplinas de las ciencias sociales, a través de intervenciones orales, textos escritos y otros productos, mostrando planteamientos originales y propuestas creativas.
- 1.4. Adquirir y construir conocimiento relevante del mundo actual y de la historia, a través de procesos inductivos, de la investigación y del trabajo por proyectos, retos o problemas, mediante la elaboración de productos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados.
- 1.5. Identificar los principales problemas, retos y desafíos a los que se enfrentó la humanidad a lo largo de la historia, los cambios producidos, sus causas y consecuencias, así como los que, en la actualidad, debemos formular y resolver alrededor de los objetivos de desarrollo sostenible.

1.6. Representar adecuadamente información geográfica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual.

1.7. Interpretar el entorno desde una perspectiva sistémica e integradora, a través del concepto de paisaje, identificando sus principales elementos y las interrelaciones existentes.

1.8. Contribuir a la consecución de un mundo más seguro, justo, solidario y sostenible, a través del análisis de los principales conflictos del presente y el reconocimiento de las instituciones del Estado, y de las asociaciones civiles que garantizan la seguridad integral y la convivencia social, así como de los compromisos internacionales de nuestro país en favor de la paz, la seguridad, la cooperación, la sostenibilidad, los valores democráticos y los objetivos de desarrollo sostenible.

Bloque 2. Sociedades y territorios.

2.1. Elaborar, expresar y presentar contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros tipos de formato mediante el desarrollo de estrategias de búsqueda, selección y tratamiento de información relativas a procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado.

2.2. Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria y la Edad Antigua, localizando y analizando de forma crítica fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas.

2.3. Argumentar de forma crítica sobre problemas de actualidad a través de conocimientos históricos, contrastando y valorando fuentes diversas.

2.4. Identificar e interpretar la conexión de España y Galicia con los grandes procesos históricos de la época antigua, valorando lo que supusieron para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia.

2.5. Representar adecuadamente información histórica a través de diversas formas de representación gráfica, cartográfica y visual.

2.6. Identificar, interpretar y analizar los mecanismos que regularon la convivencia y la vida en común a lo largo de la historia, desde el origen de la sociedad a las distintas

civilizaciones que se fueron sucediendo, señalando los principales modelos de organización social, política, económica y religiosa que se fueron gestando.

2.7. Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y situarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las conformaron, explicando la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal.

2.8. Relacionar las culturas y civilizaciones que se desarrollaron a lo largo de la historia antigua, con las diversas identidades colectivas que se fueron construyendo hasta la actualidad, reflexionando sobre los múltiples significados que adoptan y las aportaciones de cada una de ellas a la cultura humana universal.

Bloque 3. Compromiso cívico y global.

3.1. Identificar, valorar y mostrar interés por los principales problemas que afectan a la sociedad, adoptando una posición crítica y proactiva hacia ellos.

3.2. Elaborar juicios argumentados, respetando las opiniones de los demás y enriqueciendo el acervo común en el contexto del mundo actual, de sus retos y conflictos, y desde una perspectiva sistémica y global, a través de la elaboración de juicios propios, críticos y argumentados, y el respeto a las opiniones de los demás.

3.3. Argumentar la necesidad de acciones de defensa, protección, conservación y mejora del entorno natural, rural y urbano a través de propuestas e iniciativas que reflejen compromisos y conductas en favor de la sostenibilidad y del reparto justo y solidario de los recursos.

3.4. Mostrar actitudes pacíficas y respetuosas y asumir las normas como marco necesario para la convivencia, demostrando capacidad crítica e identificando y respondiendo de manera asertiva ante las situaciones de injusticia y desigualdad.

3.5. Valorar la diversidad social y cultural, argumentando e interveniendo en favor de la inclusión, así como rechazando y actuando en contra de cualquier actitud o comportamiento discriminatorio basado en estereotipos.

3.6. Argumentar e intervenir sobre la igualdad real de hombres y mujeres actuando en contra de cualquier actitud y comportamiento discriminatorio por razón de género.

3.7. Valorar, proteger y conservar el patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de la identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo un bien para el gozo recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos.

3.8. Relacionar los cambios en los estilos de vida tradicional y contrastarlos con los que son saludables y sostenibles en el entorno, a través de comportamientos respetuosos con la propia salud, con la de los demás y con los otros seres vivos, tomando conciencia de la importancia de promover el propio desarrollo personal.