

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



ASIGNATURA	LABORATORIO DE HISTORIA
CURSO	1º ESO
DEPARTAMENTO	GEOGRAFÍA E HISTORIA



Contenido

I.	¡Error! Marcador no definido.	
II.	4	3
	● Competencias específicas	4
	● Vinculación con el perfil competencial	4
III.	Saberes Básicos y Actividades	5
	● Estructura de módulos	5
	● Saberes básicos	6
IV.	Metodología y Recursos¡Error! Marcador no definido.7	
V.	Evaluación	8
	● Criterios de evaluación	8
VI.	1010	
VII.	¡Error! Marcador no definido.10	
9.	1010	

1 0 0 4 C á d i z T f . . 9 5 6 2 4 3 2 1 6 F a x . . 9 5 6 2 4 3 2 2 0 e m a



Programación Didáctica: Laboratorio de Historia (1º ESO)

Nivel: 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

Carga horaria: 2 horas semanales

Marco legal: Ajustado al currículo vigente en Andalucía (LOMLOE).

I. Justificación y Contextualización

"Laboratorio de Historia" es una asignatura que pretende ir más allá del estudio teórico de la Historia, aplicando metodologías activas y nuevas tecnologías para asegurar que el alumnado se involucre. El objetivo principal es **mejorar el aprendizaje** a través de la **motivación y la interacción**, fomentando el conocimiento científico como un saber integrado y aplicando métodos de identificación de problemas, tal como se establece en los objetivos de etapa.

Geografía e Historia es una materia que se imparte en todos los cursos de ESO, repartiendo ambas materias entre estos cuatro cursos. Sin embargo, **una parte fundamental y hermosa de nuestra asignatura, el arte, la arqueología, las fuentes escritas, las distintas lenguas antiguas, los alfabetos... sólo se trata muy parcialmente y, en ocasiones, hay que prescindir de su explicación por causa de lo ajustado del calendario.**

Esta asignatura es un complemento práctico y entretenido a nuestra materia, porque vamos a escribir lenguas antiguas, a pintar obras de arte. Conoceremos los símbolos de las religiones antiguas, sus costumbres, mitos orientales....

La metodología estará centrada en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL)** y la **Gamificación**, técnicas que utilizan mecánicas de juego aplicadas al ámbito educativo. Las sesiones se organizarán en talleres prácticos para manipular fuentes históricas y recrear contextos culturales.

II. Objetivos y Competencias Clave

Esta programación se enfoca en que el alumnado consiga:

1. **Comprender el método histórico-arqueológico:** Convertir a los estudiantes en "verdaderos paleontólogos, arqueólogos, artistas" para entender el estudio de la Historia a través de las fuentes históricas y el tiempo histórico.
2. **Identificar y clasificar fuentes históricas:** Comprender que la historia se basa en fuentes (restos materiales o textuales) y nombrar e identificar distintas clases de fuentes históricas.
3. **Desarrollar la creatividad y el trabajo cooperativo:** Participar en clanes y tribus, sociedades más complejas, grupos sociales... asumiendo un rol dentro del grupo (portavoz, secretario/a, coordinador/a o supervisor/a), y desarrollando manualidades históricas.



4. **Aplicar la gamificación:** Involucrarse en una narrativa atractiva con mecánicas de juego claras, componentes visuales (insignias, tablero, recompensas), y participar en evaluaciones lúdicas usando TICs.

● Competencias específicas

Competencia específica: GEH.1.1. 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.

Competencia específica: GEH.1.2. 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.

Competencia específica: GEH.1.6. Comprender los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la realidad multicultural en la que vivimos, conociendo y difundiendo la historia y 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.

Competencia específica: GEH.1.7. 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 orden a los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

● Vinculación con el perfil competencial

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, siguiendo indicaciones, información procedente de diferentes fuentes y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera creativa, valorando aspectos más significativos relacionados con los objetivos de lectura, reconociendo y aprendiendo a evitar los riesgos de desinformación y adoptando un punto de vista crítico y personal con la propiedad intelectual.

CP3. Conoce, respeta y muestra interés por la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno próximo, permitiendo conseguir su desarrollo personal y valorando su importancia como factor de diálogo, para mejorar la convivencia y promover la cohesión social.

STEM3. Realiza proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, buscando soluciones, de manera creativa e innovadora, mediante el trabajo en equipo a los problemas a los que se enfrenta, facilitando la participación de todo el grupo, favoreciendo la resolución pacífica de conflictos y modelos de convivencia para avanzar hacia un futuro sostenible.

CD1. Realiza, de manera autónoma, búsquedas en internet, seleccionando la información más adecuada y relevante, reflexiona sobre su validez, calidad y fiabilidad y muestra una actitud crítica y respetuosa con la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona su entorno personal digital de aprendizaje, integrando algunos recursos y herramientas digitales e iniciándose en la búsqueda y selección de estrategias de tratamiento de la información, identificando la más adecuada según sus necesidades para construir



conocimiento y contenidos digitales creativos.

CD5. Desarrolla, siguiendo indicaciones, algunos programas, aplicaciones informáticas sencillas y determinadas soluciones digitales que le ayuden a resolver problemas concretos y hacer frente a posibles retos propuestos de manera creativa, valorando la contribución de las tecnologías digitales en el desarrollo sostenible, para poder llevar a cabo un uso responsable y ético de las mismas.

CPSAA5. Se inicia en el planteamiento de objetivos a medio plazo y comienza a desarrollar estrategias que comprenden la auto y coevaluación y la retroalimentación para mejorar el proceso de construcción del conocimiento a través de la toma de conciencia de los errores cometidos.

CE3. Participa en el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas, así como en la realización de tareas previamente planificadas e interviene en procesos de toma de decisiones que puedan surgir, considerando el proceso realizado y el resultado obtenido para la creación de un modelo emprendedor e innovador, teniendo en cuenta la experiencia como una oportunidad para aprender.

III. Saberes Básicos y Actividades

La asignatura se estructura en módulos temáticos que corresponden a los contenidos habituales de 1º ESO (Prehistoria y Edades Antiguas), implementados mediante proyectos y talleres (dos horas semanales).

● Estructura de módulos

Módulo/Unidad	Contenidos Históricos Clave	Metodología y Actividades Prácticas
Módulo 1: El Nacimiento de la Historia (Fuentes y Arqueología)	Definición de Historia, fuentes históricas, yacimientos, método de la arqueología.	Taller de Arqueología: Convertir el aula en un yacimiento. Usar caja de madera, arena y reproducciones piezas arqueológicas. El alumnado utiliza brochas, martillo, cincel, metro y cuaderno de trabajo.
Módulo 2: La Prehistoria Gamificada	Etapas de la Prehistoria (Paleolítico, Neolítico), arte rupestre, vida homínida.	Gamificación: <i>Entre homínidos anda el juego</i>: Proyecto que atraviesa las etapas de la Prehistoria usando un tablero lineal. Los alumnos se dividen en clanes. El alumnado, después de una serie de clases sobre arte rupestre y modelado en arcilla procederá a elaborar diferentes pinturas rupestres de las distintas etapas de la Prehistoria en todos los continentes así como figurillas (venus).



Módulo 3: Mesopotamia y el Inicio de la Historia

Escritura
cuneiforme
sumeria,
civilizaciones
mesopotámicas
(ciudades,
monumentos).

Taller de Escritura Cuneiforme: Se explica la aparición de la escritura y se contextualiza. El alumnado realiza tablillas de escritura cuneiforme sumeria usando arcilla y un bolígrafo BIC (o cuñas de madera) para representar los símbolos. Deben crear un mensaje para el profesor que contenga palabras clave estudiadas, que luego debe ser descifrado. Se puede usar una alternativa de juego por equipos para descifrar mensajes.

Módulo 4: El Mundo Egipcio: Religión y Sociedad

El ritual de la
momificación,
religiosidad del
Antiguo Egipto
(dioses, símbolos,
juicio de Osiris).

Taller de Momificación y Amuletos: Se visualiza un vídeo sobre la momificación para contextualizar. Se realizan amuletos y sellos característicos (escarabajos, el Ojo de Horus, el dios Anubis, sellos reales). Se utilizan moldes de una impresora 3D, arcilla y pinturas acrílicas. Los alumnos pueden realizar un trabajo extra de representación del Juicio de Osiris o la momificación.

Módulo 5: Grecia: El arte clásico.

Atenas y el
Partenón como
ejemplos de un
modelo artístico
eterno

Taller de metopas: Reproducción en cartón de las metopas que decoran el friso del Partenón de Atenas. Usamos cartulinas, lápices y témperas para descubrir que el arte clásico no era tan blanco como nos ha transmitido la Historia

Módulo 6: Roma: Ingeniería y Legiones

La Antigua Roma,
sociedad romana,
el ejército
romano,
formaciones
militares.

Taller de *Scutum* Romano: Creación de un *scutum* (escudo) de legionario romano de la época imperial, realizado en parejas o individualmente. Se utilizan materiales como láminas de cartón, alambre, bolas de poliespán, papel de seda, cola y pintura acrílica (rojo, negro, dorado). Una vez secos, los escudos se utilizan para practicar formaciones militares como la «testudo» (tortuga).

● SABERES BÁSICOS

a. Retos del Mundo Actual

5. 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 la información.



b. **Sociedades y territorios:**

1. Métodos básicos de investigación para la construcción del conocimiento de la Geografía y la Historia. Metodologías del pensamiento geográfico y del pensamiento histórico.
2. Las fuentes históricas y arqueológicas como base para la construcción del conocimiento histórico. Objetos y artefactos como fuente para la historia y el legado inmaterial. El significado de los archivos, bibliotecas y museos y del legado histórico y cultural como patrimonio colectivo.
3. Tiempo histórico: construcción e interpretación de líneas del tiempo a través de la linealidad, cronología, simultaneidad y duración.
4. Análisis interdisciplinar del origen del ser humano y del nacimiento de la sociedad. Grandes migraciones humanas y el nacimiento de las primeras culturas. Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Prehistoria en la península ibérica.
5. Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas del surgimiento de las civilizaciones. Mesopotamia y Egipto. Complejidad social y nacimiento de la autoridad: familia, clan, tribu, casta, linaje. Desigualdad social y disputa por el poder en la Prehistoria y la Antigüedad. Formación de oligarquías, la imagen del poder, y la evolución de la aristocracia.
6. Las grandes rutas comerciales y las estrategias por el control de los recursos: talasocracias e imperios, conquista y colonización. De la civilización minoica al imperio romano.
7. Violencia y conflictos armados. El crecimiento de los ejércitos y la evolución del armamento: hoplitas y legiones. Los civiles durante las guerras de la Edad Antigua.
11. El papel de la religión en la organización social, la legitimación del poder y la formación de identidades: politeísmo, monoteísmo y el surgimiento de las grandes religiones. El politeísmo de Mesopotamia y Egipto y su relación con la aparición del estado. La mitología griega y la religión romana. El cristianismo.
12. Las personas invisibilizadas de la historia: mujeres, esclavos y extranjeros. Marginación, segregación, control y sumisión en la Edad Antigua. La resistencia a la opresión. Personajes femeninos en la Antigüedad.
13. Significado y función de las expresiones artísticas y culturales en las distintas civilizaciones: Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma. Diversidad y riqueza cultural.
14. España en el tiempo y su conexión con los grandes procesos de la historia antigua: pueblos mediterráneos colonizadores, pueblos prerromanos y romanización. Relación de Andalucía con las civilizaciones mediterráneas: colonizaciones fenicia y griega. Influencia mediterránea en Tartessos. La Bética romana.
15. Las raíces clásicas de la cultura occidental. El legado histórico y el acervo cultural en la formación de las identidades colectivas. La huella humana y el respeto, la protección y conservación del patrimonio ambiental, histórico, artístico y cultural. El patrimonio andaluz y su conservación.

c. **Compromiso cívico:**

8. Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural. El patrimonio andaluz. El andalucismo histórico. Blas Infante Los símbolos de Andalucía y sus instituciones.

IV. Metodología y Recursos

La metodología se basa en la práctica, la colaboración y la motivación:

1. **Gamificación (Motivación):** Se utiliza como la principal técnica de aprendizaje. Se deben tener en cuenta los cuatro perfiles de alumnos (competitivos, exploradores, socializadores, busca recompensas) para crear grupos heterogéneos.



2. **Aprendizaje por Proyectos (PBL):** Los talleres (arqueología, tablillas, metopas, *scutum*) son proyectos prácticos que permiten desarrollar el aprendizaje de forma activa.
3. **Roles y Responsabilidad:** Se asigna un rol a cada miembro del grupo (como en el proyecto *Entre homínidos anda el juego*), asegurando que cada discente sepa qué tiene que hacer.
4. **Uso de TICs:** Las Tecnologías de la Información y Comunicación facilitan la creación de insignias, la gestión de la actividad y proporcionan *feedback* rápido. Herramientas específicas mencionadas para el trabajo con 1º ESO incluyen **KAHOOT y PLICKERS** para la evaluación y para obtener datos precisos del nivel adquirido. También se utilizan Google Classroom, generadores de cartas como <http://www.hearthcards.net/>, e impresión 3D para moldes.
5. **Recursos Específicos:** Arcilla, cartón y pinturas acrílicas, plastilinas, y plantillas de escritura cuneiforme. El decorado del proyecto, como el tótem con las insignias, se convierte en un elemento activo del juego.

V. Evaluación

La evaluación será continua y holística, midiendo tanto los conocimientos adquiridos como las habilidades prácticas y sociales, acorde con el espíritu de la LOMLOE.

● CRITERIOS DE EVALUACIÓN

GEH.1.1.1. Iniciarse en la elaboración, expresión y presentación de contenidos propios en forma de esquemas, tablas informativas y otros formatos utilizando estrategias sencillas de búsqueda, selección y tratamiento de la información de forma guiada sobre procesos y acontecimientos relevantes del presente y del pasado.

GEH.1.1.2. Contrastar y argumentar sobre temas y acontecimientos de la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media y la Edad Moderna, iniciándose en el uso y análisis de forma crítica de fuentes primarias y secundarias como pruebas históricas.

GEH.1.2.4. Identificar los elementos que conforman la propia identidad en el contexto del mundo actual, de sus retos y conflictos aportando juicios propios, críticos y argumentados desde el respeto a las opiniones de los demás.

GEH.1.3.1. Conocer acontecimientos relevantes del mundo actual y de la historia, a través de la investigación y del trabajo por proyectos, de retos o problemas, iniciándose en la aplicación de procesos inductivos, mediante la elaboración de productos sencillos que reflejen la comprensión de los fenómenos y problemas abordados.

GEH.1.3.3. Representar información básica sobre acontecimientos geográficos e históricos utilizando mapas, representaciones gráficas sencillas y visuales, tanto en soporte físico como digital.

GEH.1.3.4. Utilizar una secuencia cronológica sencilla con objeto de identificar la relación entre hechos y procesos en diferentes períodos y lugares históricos (simultaneidad y duración), utilizando términos y conceptos apropiados básicos.



GEH.1.3.5. Analizar de manera guiada procesos de cambio histórico de relevancia a través del uso de diferentes fuentes de información, señalando los principales elementos de continuidad y permanencia en diferentes periodos y lugares.

GEH.1.6.1. Situar el nacimiento y desarrollo de distintas civilizaciones y ubicarlas en el espacio y en el tiempo, integrando los elementos históricos, culturales, institucionales y religiosos que las han conformado, reconociendo la realidad multicultural generada a lo largo del tiempo e identificando sus aportaciones más relevantes a la cultura universal.

GEH.1.6.2. Reconocer las desigualdades sociales existentes en épocas pasadas y los mecanismos de dominación y control que se han aplicado, reconociendo aquellos grupos que se han visto sometidos y silenciados, identificando la presencia de mujeres y de personajes pertenecientes a otros colectivos discriminados.

GEH.1.7.1. Identificar las culturas y civilizaciones que se han desarrollado a lo largo de la historia antigua y relacionarlas con las diversas identidades colectivas que se han ido construyendo hasta la actualidad, reflexionando de forma guiada sobre sus aportaciones a la cultura humana universal, española y andaluza.

GEH.1.7.2. Identificar el origen histórico de distintas identidades colectivas que se han desarrollado en España, iniciándose en la interpretación del uso que se ha hecho de las mismas y mostrando una actitud de respeto y tolerancia hacia los diferentes sentidos de pertenencia, promoviendo la solidaridad y la cohesión social.

GEH.1.7.4. Iniciarse en la valoración, protección y conservación del patrimonio artístico, histórico y cultural como fundamento de la identidad colectiva local, autonómica, nacional, europea y universal, considerándolo como un bien para el disfrute recreativo y cultural y un recurso para el desarrollo de los pueblos.

GEH.1.9.1. Identificar e interpretar de forma guiada la conexión de España y Andalucía con los grandes procesos históricos (de la época antigua), valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia.

Criterios de Evaluación y Estándares (basados en los ejemplos de actividad):

Criterio	Instrumento de Evaluación	Citación de Apoyo
Dominio Conceptual (Individual)	Pruebas cortas, actividades de <i>feedback</i> rápido.	Uso de KAHOOT y PLICKERS para evaluar si se consiguen los objetivos de aprendizaje.
Habilidad en Taller/Procedimientos	Rúbricas para evaluar la destreza y el resultado final del producto.	Evaluación de la manualidad y creatividad en la tablilla cuneiforme, o la calidad del <i>scutum</i> romano.



Dominio del Contenido (Proyecto)

Desafíos de las etapas
de gamificación o
desciframiento de
mensajes.

Petición de paso a la siguiente
etapa tras acabar los proyectos.
Desciframiento correcto del
mensaje cuneiforme al profesor.

Colaboración y Roles (Actitud)

Observación y co-
evaluación del rol
asumido.

Evaluación del cumplimiento del
rol asignado dentro de la tribu
(portavoz, etc.).

Calificación

Se recomienda una evaluación que equilibre el componente individual y práctico, basándose en el nivel adquirido:

- **Productos Finales/Talleres (Ej. *Scutum*, Amuletos, Tablillas)**
- **Participación y Roles/Gamificación (Ej. Progreso en el tablero)**
- **Pruebas Individuales (si fuese necesario)**

De esta manera, el "Laboratorio de Historia" se establece como un espacio **productivo, placentero e increíblemente perspicaz** para que el alumnado de 1º de ESO explore la Historia a través de la acción y la experimentación.

VI. JUSTIFICACIÓN DE INCLUSIÓN EN LA OFERTA EDUCATIVA DEL CENTRO

La Geografía, la Historia, el mundo clásico y en general las asignaturas de Humanidades y ciencias Sociales suelen considerarse teóricas, que necesitan menos prácticas que las asignaturas de ciencias. Sin embargo, La metodología práctica, como las simulaciones arqueológicas o reproducir mosaicos o cerámicas antiguas, implica a los alumnos de forma activa y creativa, lo que mejora la retención de conocimientos y cambia su enfoque del aprendizaje. Les permite "aprender haciendo," un enfoque que fomenta la motivación y el trabajo colaborativo.

Mediante la reproducción de elementos artísticos históricos, los alumnos aprenden la importancia de proteger y preservar el patrimonio cultural, e inculcar valores de respeto y responsabilidad hacia la historia y el entorno.

Esta asignatura no solo contribuiría a la formación académica y cultural de los estudiantes, sino que también les brindaría herramientas para interpretar y valorar el legado histórico desde una perspectiva activa y creativa

VII. PROFESORADO QUE IMPARTIRÁ LA ASIGNATURA

El profesorado del Departamento de Geografía e Historia.

VIII. JUSTIFICACIÓN DE QUE LA INCLUSIÓN DE LA ASIGNATURA ES ASUMIBLE Y SOSTENIBLE POR EL DEPARTAMENTO

En la actualidad los profesores del Departamento impartimos nuestras horas lectivas y hemos asumido este curso una atención educativa y una oratoria y debate, de otro Departamento, por lo que podríamos hacernos cargo de la misma.