



MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL
PROFESORADO DE SECUNDARIA, BACHILLERATO, CICLOS,
ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

**LA EXPANSION DEL FEUDALISMO Y DEL ROMÁNICO POR
EUROPA**

(2º ESO GEOGRAFÍA E HISTORIA)

Presentado por:

Laura Garcia Golfe

Dirigido por:

Angelica Lambru

CURSO ACADÉMICO: 2024-2025

Índice de Contenidos

Resumen	10
Introducción	11
Justificación	11
Objetivos	12
Presentación de Capítulos	12
Metodología	13
Desarrollo del Trabajo	14
Marco Teórico	14
Marco normativo Estatal y Específico de la Comunidad	19
Contextualización del Centro Educativo.....	22
Presentación de la Propuesta Pedagógica del Centro, Análisis y Proyecto Mejora.....	28
Secuencia de Contenidos, Competencias y Evaluación.....	31
Evaluación.....	34
Actividades TIC	35
Metodologías Activas	37
Propuesta de Innovación Educativa	39
Desarrollo de Valores Relativos a Equidad y Diversidad	42
Desarrollo de Valores Éticos	44
Atención a la Diversidad	46
Desarrollo de la Situación de Aprendizaje	47
Título.....	47
Contexto Formal	47
Justificación Inicial	48

Concreción Curricular	49
Competencias Clave, Competencias Específicas y Descriptores	
Operativos.....	49
Saberes Básicos	51
Objetivos	52
Criterios de Evaluación	53
Aspectos Metodológicos	54
Atención a la Diversidad	55
Recursos Materiales e Infraestructura	57
Cronograma de Trabajo	58
Diseño de las Actividades	59
Evaluación Formativa	76
Conclusiones	78
Posibilidades de Proyectos de Investigación Educativa	79
Conclusiones, Limitaciones y Prospección de Futuro	83
Referencias Bibliográficas	85
Anexos	88
Anexo A. Fichas par las Actividades Propuestas en la SA	88
Anexo B. Resumen Evaluación por Actividad.....	91
Anexo C. Metodologías Activas y Normativa.....	92
Anexo D. Encuestas	93
Anexo E. Adaptaciones para Alumnado con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad)	93
Anexo F. Rúbrica Diferenciada para Alumnado con Altas Capacidades.....	94

Anexo G. Cuestionario de Autoevaluación del Alumnado (Escala Likert).....	95
Anexo H. Ventajas y Desafíos de los Recursos TIC	96
Anexo I. Herramientas TIC para el Estudio del Feudalismo y Arte Románico.	96
Anexo J. Rúbrica unificada de Evaluación para las Actividades de la Situación Aprendizaje.....	98
Anexo K. Tabla de ODS	100
Anexo L. Tabla Metodologías Activas: Descripción, Objetivos y Usos.....	102

Índice de Tablas

Tabla 1. Normativa Estatal, Autonómica y Local, su utilidad y aplicaciones.....	21
Tabla 2 Temporalización de Contenidos de Historia y Geografía de 2º de ESO.....	28
Tabla 3 Tabla resumen con áreas de mejorar y la propuesta de solución.....	31
Tabla 4 Propuesta de ponderación más equilibrada para esta programación.....	34
Tabla 5 Metodologías activas: descripción, objetivos y usos.....	38
Tabla 6 Distribución de la calificación.....	36
Tabla 7 Cuestionario para conocer el grado de alcance de los objetivos.....	41
Tabla 8 Relación ODS con la actividad “Feudalismo en clave ODS”.....	42
Tabla 9 Actividad “El feudalismo en clave de ODS”.....	43
Tabla 10 Niveles de inclusión.....	47
Tabla 11 Contexto formal del grupo destino de la SA.....	47
Tabla 12 Relación entre CC, DO, CE y actividades desarrolladas en la SA.....	50
Tabla 13 Saberes básicos vinculados con la SA.....	52
Tabla 14 Objetivos de etapa y concreción en la SA.....	53
Tabla 15 Criterios de evaluación y evidencia.....	54
Tabla 16 Actividad 1 “Abre tu libro medieval”.....	59
Tabla 17 Actividad 2 “Vivir en el feudo”.....	61
Tabla 18 Actividad 3 “Mujeres medievales”.....	63
Tabla 19 Actividad 4 “La construcción de tu propio feudo”.....	65
Tabla 20 Actividad 5 “Dragones y arados”.....	67
Tabla 21 Actividad 6 “El poder de la Iglesia”.....	69

Tabla 22 Actividad 7 “La arquitectura románica y el Camino de Santiago”	71
Tabla 23 Actividad 8 “Pintura y escultura románica”	73
Tabla 24 Actividad 9 “Exposición y resumen”	75
Tabla 25 Fichas para las actividades propuestas en la SA	88
Tabla 26 Resumen de evaluación por actividad.....	91
Tabla 27 Saberes básicos del currículo LOMLOE y Decreto 107/2022 (CV) para SA.....	92
Tabla 28 Metodologías activas y normativa.....	93
Tabla 29 Adaptaciones para alumnado con TDAH.....	93
Tabla 30 Rúbrica diferenciada para alumnado con Altas Capacidades.....	94
Tabla 31 Cuestionario de autoevaluación del alumnado (Escala Likert)	95
Tabla 32 Ventajas y desafíos de los recursos TIC.....	96
Tabla 33 Herramientas TIC para el estudio feudalismo y arte románico.....	96
Tabla 34 Rúbrica unificada de evaluación para las actividades de la SA.....	98
Tabla 35 Tabla de ODS.....	100
Tabla 36 Metodologías activas: descripción, objetivos y usos.....	101

Índice de Figuras

Figura 1 Patio del Colegio San Francisco y Santo Domingo	23
Figura 2 Patio del Colegio San Francisco y Santo Domingo actualmente.....	24
Figura 3 Logotipo del Colegio San Francisco y Santo Domingo.....	24
Figura 4 Organigrama directivo del centro.....	25
Figura 5 Organigrama del Equipo docente del centro.....	26
Figura 6 Cronograma de trabajo para la SA.....	58

Listado de acrónimos y abreviaturas

ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos.

ADHD: *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad).

CAST: *Center for Applied Special Technology*. Organización que promueve el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

CD: Competencia Digital.

CC: Competencia Ciudadana.

CCEC: Competencia en Conciencia y Expresión Culturales.

CE: Competencia Emprendedora.

CPSAA: Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.

CP: Competencia Plurilingüe.

CCL: Competencia en Comunicación Lingüística.

CMCT: Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería.

DOGV: *Diario Oficial de la Generalitat Valenciana*.

DUA: Diseño Universal para el Aprendizaje.

ESO: Educación Secundaria Obligatoria.

LOE: Ley Orgánica de Educación.

LOMLOE: Ley Orgánica de Modificación de la LOE.

MEFP: Ministerio de Educación y Formación Profesional.

NEAE: Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible.

PEC: Proyecto Educativo de Centro.

PGA: Programación General Anual.

SA: Situación de Aprendizaje.

TDH: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad.

TFM: Trabajo Fin de Máster.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

ZDP: Zona de Desarrollo Próximo.

Resumen

Este Trabajo Fin de Máster presenta una Situación de Aprendizaje para 2º de ESO centrada en el feudalismo y el arte románico. Se propone una mejora de la programación didáctica mediante metodologías activas, TIC, gamificación y el enfoque DUA, con atención a la diversidad y perspectiva de género. La propuesta busca motivar al alumnado, fomentar la participación y conectar el pasado con el presente. Se integran los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y se promueve la educación emocional y crítica. La evaluación se realiza con rúbricas, coevaluación y portafolios. El trabajo destaca la importancia de una enseñanza inclusiva, transversal y competencial, y propone líneas de investigación sobre inclusión y educación emocional.

Palabras clave: situación de aprendizaje, metodologías activas, diversidad, igualdad de género, historia, feudalismo, románico.

Abstract

This Master's Thesis presents a Learning Situation for 2nd-year ESO focused on feudalism and Romanesque art. It proposes improvements to the teaching program through active methodologies, ICT, gamification, and the UDL approach, with attention to diversity and gender perspective. The proposal aims to motivate students, encourage participation, and connect past and present. It integrates the Sustainable Development Goals (SDGs) and promotes emotional and critical education. Assessment is carried out using rubrics, peer evaluation, and portfolios. The work emphasizes the importance of inclusive, cross-curricular, and competency-based teaching, and suggests research lines on inclusion and emotional education.

Keywords: learning situation, active methodologies, diversity, gender equality, history, feudalism, romanesque.

Introducción

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) tiene como fin analizar y mejorar la programación didáctica de Geografía e Historia de 2.º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) del centro educativo San Francisco y Santo Domingo (Vilamarxant, Valencia). A partir de dicho análisis, se plantea una situación de aprendizaje (SA) titulada “*La expansión del feudalismo y del románico por Europa*”, trazada para abordar de forma activa, inclusiva y transversal los contenidos curriculares relativos a la Edad Media.

Esta propuesta busca responder a las limitaciones observadas en la programación actual mediante la utilización de estrategias didácticas más participativas, el uso de recursos tecnológicos y la atención a la diversidad a través del enfoque DUA. La SA profundiza en conceptos como la organización feudal, la vida cotidiana o el arte románico, también incorpora la reflexión crítica, la educación emocional y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), para desarrollar tanto competencias específicas como transversales.

El estudio de la Edad Media constituye una oportunidad pedagógica importante para que el alumnado comprenda las raíces de muchas estructuras sociales actuales. En este contexto, la historia, la geografía y el arte adquieren un rol importante en la formación ciudadana, al avivar la interpretación crítica del pasado y la valoración del patrimonio común. En resumen, esta SA pretende ofrecer una visión comprensiva del feudalismo europeo, inspirando a los estudiantes a conocer, analizar y valorar este periodo crucial para la comprensión de la actualidad.

Justificación

La propuesta de este TFM nace de la necesidad de actualizar la programación de Geografía e Historia de 2.º de ESO en el centro San Francisco y Santo Domingo, adaptándola al nuevo marco normativo (RD 217/2022 y Decreto 107/2022), que introduce las situaciones de aprendizaje como eje metodológico. La SA “*La expansión*

del feudalismo y del románico por Europa” responde a la importancia curricular de este bloque, clave para comprender la Edad Media. Además, se plantea una propuesta pedagógica coherente con el contexto actual del alumnado, combinando metodologías activas, TIC y evaluación competencial. Esta iniciativa busca renovar la práctica docente con estrategias más motivadoras, inclusivas y adaptadas a los retos del presente.

Objetivos

1. Diseñar una Situación de Aprendizaje innovadora y contextualizada sobre el feudalismo y el arte románico, alineada con el currículo oficial.
2. Aplicar metodologías activas (ABP, gamificación, TIC, trabajo cooperativo) para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo del alumnado.
3. Atender a la diversidad mediante el enfoque DUA, garantizando la inclusión del alumnado con NEAE.
4. Integrar de forma transversal los ODS y la perspectiva de género en la enseñanza de la historia.
5. Desarrollar competencias clave mediante actividades prácticas y cooperativas.
6. Evaluar el aprendizaje de forma continua, inclusiva y competencial.
7. Proponer mejoras a la programación del centro y reflexionar sobre el papel docente como motor de innovación.
8. Explorar futuras líneas de investigación sobre metodologías activas, inclusión y educación emocional.

Presentación de capítulos

Este TFM se organiza en tres capítulos principales:

- Capítulo 1: Análisis de la programación didáctica actual del centro de prácticas. Se contextualiza el entorno educativo y se identifican carencias en aspectos como inclusión, evaluación o uso de TIC. Se exponen las propuestas de mejora.

- Capítulo 2: Desarrollo completo de la Situación de Aprendizaje “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”, con sesiones detalladas, actividades, metodologías activas y evaluación formativa. Esta parte constituye el núcleo del trabajo.
- Capítulo 3: Conclusiones generales del TFM y de la SA, con reflexión sobre el proceso y propuestas de investigación futura centradas en la efectividad de las metodologías activas, la inclusión y la educación emocional a través de la historia y el arte.

Metodología

La elaboración de este Trabajo Fin de Máster se ha desarrollado mediante una planificación por fases que combina el análisis teórico, la observación práctica y el diseño pedagógico. El proceso estuvo acompañado por la tutora académica, lo que garantizó coherencia metodológica. En la fase inicial se prefirió como temática el feudalismo y el arte románico en 2.º de ESO, por su importancia curricular y su potencial para trabajar competencias clave y contenidos transversales.

La propuesta se fundamentó en el marco legal vigente, principalmente el Real Decreto 217/2022 y el Decreto 107/2022 de la Comunitat Valenciana. Se llevó a cabo una revisión de literatura académica y normativa educativa, incluyendo estudios sobre metodologías activas, educación emocional e inclusión, así como documentos oficiales como la LOMLOE y la Instrucción 2/2017 sobre atención a la diversidad.

Durante el periodo de prácticas se realizó una observación directa del aula y de la programación del centro, lo que permitió descubrir necesidades reales del alumnado y áreas de mejora. Con base en ello, se diseñó una Situación de Aprendizaje de once sesiones estructuradas en tres fases (activación, desarrollo y consolidación), con actividades integradas que emplean TIC, gamificación, trabajo cooperativo y el enfoque DUA.

La redacción del TFM se organizó por entregas mensuales y fue acompañada de tutorías periódicas. Finalmente, se revisó el documento completo, se redactaron conclusiones y se plantearon líneas de investigación futuras sobre inclusión y metodologías activas. También se elaboraron anexos con materiales, rúbricas y recursos utilizados.

Desarrollo del Trabajo

Marco Teórico

El área de Ciencias Social en la ESO está compuesta por los contenidos de tres materias o ciencias diferentes: la Historia, la Geografía y la Historia del Arte. De hecho, el planteamiento normativo dictamina una asignatura llamada Geografía e Historia para los cuatro cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, donde se engloban las tres materias anteriores citadas.

La significación de estas materias viene dada por una tradición escolar muy antigua, aunque cobra mayor importancia en los siglos XIX y XX, cuando se utilizaban para “formar ciudadanos en consonancia con los ideales del Estado, reflejando las ideologías predominantes” (Guereña, Ruiz Berrio & Tiana Ferrer, 1994).

Posteriormente, y hasta la actualidad, esta asignatura ha pasado a centrarse en un estudio más objetivo de los hechos históricos, así como en el conocimiento geográfico y artístico, orientándose hacia el alumnado y la adquisición de conocimientos, destrezas y saberes. Como señalan Antoni Santisteban, González y Pagès (2019), “la Historia escolar no debe limitarse a la memorización de datos, sino promover el pensamiento histórico como herramienta para la vida democrática.”

La importancia de la asignatura de Historia en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria nos lleva a analizar en el marco conceptual, contextual y legislativo que la rodea tanto en el territorio nacional como en el autonómico; pero también se debe analizar la importancia de esta materia dentro del aula y las

características de los/las adolescentes en esta etapa del periodo formativo. El desarrollo del adolescente en relación con las materias de Ciencias Sociales (Geografía e Historia en nuestro caso) está profundamente unido a su etapa de madurez cognitiva, emocional y social. A esta edad (13-14 años), los y las estudiantes están en pleno proceso de cambio, lo que influye a la percepción y a la relación con asignaturas como Historia, Geografía o Arte. Cognitivamente hablando, los adolescentes están desarrollando el pensamiento abstracto pero aún les es necesario un apoyo visual y la concreción en los ejemplos; se empiezan a comprender las consecuencias y las causas de los hechos estudiados sobre todo si estos acontecimientos se relacionan con temas actuales como guerras, desigualdades... Emocionalmente, esta etapa del desarrollo es la búsqueda de una identidad y de unos valores propios, y son más sensibles a las injusticias y a opinar libremente, cuestionando al mundo adulto y las normas. En resumen, este periodo del desarrollo de la adolescencia se puede vincular positivamente en la asignatura de Historia y Geografía, porque se trata de una materia muy adaptada a los cambios emocionales y sociales de esta etapa: las metodologías activas, como debates, proyectos, trabajo colaborativo... junto al acercamiento de los contenidos a la actualidad del alumnado favorecen al interés y permiten sembrar una mirada crítica y global conectando los hechos pasados a la realidad.

La asignatura de Historia en 2º de ESO, a la que va destinada esta programación, debe estar comprometida con el alumnado para dar los conocimientos requeridos tanto por la normativa como por la voluntad del profesorado. Se busca explicar el desarrollo de las sociedades humanas a lo largo del tiempo, por lo que es importante comprender los procesos de cambios y transformaciones vividas por la humanidad; este es un elemento de conocimiento importante que se desarrolla en varias teorías de la didáctica de la historia, pasando de ser un estudio memorístico a uno más comprensivo e integral en el aula, por ello quedan obsoletas las teorías del

estudio de la historia como algo descriptivo y sin la extrapolación al presente de los hechos acontecidos anteriormente.

Dentro de esta asignatura hay una gran división en dos bloques, históricamente separados por el descubrimiento del continente americano: la Edad Media y la Edad Moderna; y otra sección de Geografía (los últimos temas) donde se trata el cambio climático y el análisis de un plano urbano, dando unas pinceladas sobre urbanismo. El estudio de la Edad Media ha estado siempre en los currículos de Historia en la Educación Secundaria Obligatoria, aunque su método ha evolucionado en función de los enfoques pedagógicos y del contexto social y político. Se partía de una visión eurocentrista, donde solo se resaltaban las grandes efemérides y actualmente se propone un análisis más comprensivo e inclusivo, donde se abordan las estructuras sociales, las relaciones de poder, la vida cotidiana y las manifestaciones culturales de la época.

En la actual LOMLOE y en el currículo de la Comunidad Valenciana (Decreto 107/2022), el estudio del feudalismo y el arte románico se emplaza dentro del bloque de Saberes Básicos: “Las sociedades medievales” (Anexo 1); donde se reúnen contenidos sobre la organización política, social y económica del feudalismo, así como con las expresiones culturales medievales, prestando atención a su evolución, sus contrastes regionales y su legado en la sociedad contemporánea, también destacando los monumentos y restos materiales e inmateriales de este periodo histórico en la Comunidad Valenciana (MEFP, 2022; Generalitat Valenciana, 2022). Autores como Prats (2010) subraya que el estudio de la Edad Media en la ESO debe superar el relato tradicional y ofrecer herramientas para interpretar el laberinto del pasado: “No se trata de explicar el pasado como un relato cerrado, sino de ofrecer modelos que permitan al alumnado comprender la lógica de funcionamiento de las sociedades” (Prats, 2010, p. 45).

El sistema del feudalismo permite al alumnado recapacitar sobre conceptos clave como poder, jerarquía, desigualdad, justicia, paz o dependencia uniendo estos conceptos a la actualidad; por lo que respecta al arte románico permite a los y las alumnos/nas conectar la historia con la comprensión del patrimonio que nos rodea y promoviendo la conciencia cultural y la conservación de los bienes que aún permanecen entre nosotros. Por otro lado, Benejam (1997) recalca que el estudio de la Edad Media tiene un gran valor pedagógico porque proporciona una visión global e integradora del pasado, donde se mezclan conceptos políticos, sociales, religiosos, económicos y artísticos. Esto es especialmente beneficioso para los/las alumnos/nas de 2º de ESO, porque les plantea unas conexiones de varias disciplinas con la historia y ésta con el presente.

Por lo que a las metodologías activas se refiere, para el estudio de la época feudal, se responde a una idea de la enseñanza de la Historia como un proceso dinámico, participativo y en torno al alumnado. Esta orientación supone alejarse de modelos tradicionales donde se animaba a la memorización de datos y las clases magistrales, por ir hacia la dirección de modos donde se anime la investigación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la construcción colaborativa del conocimiento sobre la historia y el arte.

En la Educación Secundaria, y sobre todo en 2.º de ESO, las metodologías activas son muy importantes, ya que permite desplegar competencias clave a través de experiencias más significativas y contextualizadas, favoreciendo la motivación y el compromiso del alumnado con el aprendizaje de la materia; puesto que la implicación, tanto del centro como de equipo docente, en estas metodologías es muy importante y beneficiosa para el desarrollo de la materia.

Las metodologías activas se unen a los principios del constructivismo en la pedagogía actual, donde se crea un aprendizaje como un proceso de construcción personal y social. Según Piaget (1970), el alumnado aprende al interactuar con su

entorno y reorganizar sus esquemas mentales; por otro lado, Vygotsky (1978) recalca la importancia de la mediación social y del lenguaje como herramientas del pensamiento, situando la zona de desarrollo próximo (ZDP) como la zona para un aprendizaje guiado y compartido. Además, el enfoque competencial originado por la LOMLOE requiere una metodología donde se propicie el “saber hacer” y que enlace el aprendizaje con la vida actual, mediante metodologías activas y de participación. Tal como defiende Zabala (2007), enseñar por competencias requiere metodologías donde el alumnado “sea el protagonista de su aprendizaje, y no un simple receptor de información” (p. 94).

La enseñanza de Geografía, Historia y Arte utilizando metodologías activas nos permite una transformación de la asignatura en un centro de razonamiento histórico, donde el alumnado aprende a conocer hechos del pasado y a interpretar, cuestionar y construir relatos históricos desde las pruebas. En este sentido, las metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo, la gamificación, la investigación guiada o las simulaciones históricas son herramientas didácticas muy útiles para trabajar el contenido medieval (feudalismo, vida cotidiana, arte románico...) de manera activa, con experiencias y de forma crítica.

Desde una perspectiva inclusiva, estas metodologías admiten la diversificación de la enseñanza y dar respuesta a la variedad dentro del aula que existe actualmente. Según Echeita (2008), la inclusión educativa no puede conseguirse sin un cambio de las metodologías para asegurar la participación en el aprendizaje de todo el alumnado. El enfoque activo e inclusivo de esta unidad permite que alumnos y alumnas con diferentes perfiles (incluyendo TDAH, altas capacidades o necesidades específicas de apoyo educativo) logren acceder al conocimiento mediante una gran variedad de canales de información y un gran número de formas de expresión, aproximándose a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, DUA (CAST, 2018)

La enseñanza de Geografía e Historia en 2.º de ESO puede beneficiarse especialmente del DUA, puesto que los contenidos exigen competencias complicadas como la interpretación de fuentes, la comprensión de procesos temporales y el análisis de causas y consecuencias; por lo que este sistema es muy apropiado porque admite la variedad de formas de representación de los hechos históricos como esquemas, videos, mapas... (que permiten entender los conceptos abstractos de la materia) y la posibilidad de adaptar el material a cada alumno con dificultades. También las formas de expresión pueden ser muy variadas en esta materia: murales, podcast, maquetas...favoreciendo la inclusión de perfiles diversos y fomentando las TIC con adaptación de accesibilidad para asegurar una alta participación del alumnado. Ya por último la implicación y sus diversas formas: realizando actividades que enlacen los intereses del alumnado con la realidad: videojuegos, películas...que le acerque los conceptos históricos a su lenguaje tanto visual como de conceptos. El enfoque del DUA está unido a los compendios de la educación inclusiva, que persigue eliminar muros al aprendizaje y a la participación. Su aplicación en Historia permite atender simultáneamente a alumnos con altas capacidades, TDAH, trastornos del aprendizaje, o cualquier otra necesidad específica, sin recurrir únicamente a adaptaciones individuales, sino a través de un diseño flexible y proactivo de toda la materia y las actividades que se realicen en clase.

Marco Normativo Estatal y Específico de la Comunidad

La presente Situación de Aprendizaje se fundamenta en el marco legal vigente que regula el sistema educativo español, estructurado en tres niveles jerárquicos: estatal, autonómico y local. En el nivel estatal, la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) establece un currículo por competencias, saberes básicos y criterios de evaluación, centrado en la equidad, la inclusión y el desarrollo integral del alumnado. Esta ley se desarrolla mediante el Real Decreto 217/2022, que regula las enseñanzas mínimas en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y promueve la planificación de Situaciones de Aprendizaje como eje metodológico. Además, la Ley Orgánica 8/1985 garantiza los

derechos del alumnado y su participación activa en el proceso educativo. La atención a la diversidad se refuerza en los artículos 71 a 74 de la LOMLOE y se complementa con marcos como la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) y la Ley 39/2006, que reconocen el derecho a una educación personalizada y accesible.

En el ámbito autonómico, el currículo valenciano se regula mediante el Decreto 107/2022, actualizado por el Decreto 66/2024, que concreta los elementos curriculares en competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación. También incorpora orientaciones metodológicas sobre transversalidad, sostenibilidad, perspectiva de género y patrimonio cultural. La Orden 19/2023 establece las directrices para la aplicación de este currículo, incluyendo la programación mediante situaciones de aprendizaje. En lo relativo a la inclusión educativa, el Decreto 104/2018 impulsa la atención a la diversidad a través del enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Por su parte, la Ley 4/2018 regula el plurilingüismo, estableciendo el uso vehicular del valenciano y el castellano en el sistema educativo.

A nivel local, el centro educativo San Francisco y Santo Domingo (Vilamarxant) aplica esta normativa a través del Proyecto Educativo de Centro (PEC) y la Programación General Anual (PGA). Durante el periodo de prácticas se identificaron avances en el uso de TIC, evaluación mediante rúbricas y metodologías activas, aunque todavía se evidencia un uso limitado del DUA y de la transversalidad de los ODS. Por ello, la Situación de Aprendizaje presentada responde a los principios normativos actuales, abordando los contenidos del feudalismo y el arte románico desde un enfoque inclusivo, competencial y conectado con la realidad del alumnado.

Tabla 1*Normativa Estatal, Autonómica y Local, su utilidad y aplicaciones*

Normativa	Utilidad educativa	Aplicación en el centro
Estatal		
Constitución Española (1978)	Garantiza el derecho a la educación y la igualdad.	Implícita en los documentos institucionales.
Convención sobre los Derechos del Niño (1989)	Derecho a una educación inclusiva y equitativa.	Presente en el enfoque general, no citada explícitamente.
Ley 39/2006	Refuerza la inclusión y la atención personalizada.	Aplicada en medidas básicas de apoyo.
LOE (2006) y LOMLOE (2020)	Currículo competencial, equidad, diversidad, metodologías activas.	Aplicación parcial: evaluación formativa y TIC.
LO 8/1985	Participación del alumnado y atención a la diversidad.	Presente en normas de convivencia y tutorías.
RD 1105/2014	Currículo previo a LOMLOE. Base transitoria.	Aún referenciado en algunas programaciones.
RD 217/2022	Currículo LOMLOE ESO: saberes, competencias, evaluación.	Parcialmente aplicado en programación y evaluación.
Autonómica (CV)		
Decreto 104/2018	Inclusión educativa y enfoque DUA.	Presente de forma limitada. DUA no sistemático.
Decreto 107/2022	Currículo ESO CV: competencias, saberes, criterios.	Alineado con la programación del centro.

Decreto 66/2024	Actualiza currículo. Ajustes organizativos.	No implementado aún durante las prácticas.
Ley 4/2018	Regula el uso de valenciano y castellano.	Aplicada según el proyecto lingüístico.
Orden 19/2023	Implementación del currículo: evaluación, planificación.	Aplicada parcialmente: uso de rúbricas y TIC.
Local		
PEC y PGA del centro	Concreción curricular, diversidad, organización.	Documentos guía. Orientan la práctica docente.

Nota. Elaboración propia basada en las normativas.

Contextualización del Centro Educativo

En este apartado se presentará al colegio San Francisco y Santo Domingo, situado en la localidad de Vilamarxant, Valencia. Se sitúa dividido en dos centros: Infantil y Primaria-Eso: el primero de ellos se encuentra en el centro de la localidad, mientras que el segundo es menos céntrico, pero en una situación privilegiada para el uso del Polideportivo Municipal como recurso y frente al centro de salud.

El centro donde se desarrollan las prácticas es un colegio concertado, lo que supone que, aunque su gestión es privada, debe cumplir con el currículo oficial y las directrices del Ministerio de Educación. Se trata de un centro religioso católico perteneciente a la red de Colegios Diocesanos, cuya titularidad recae en el Arzobispado de Valencia y la gestión directa es delegada al párroco del municipio. Su proyecto educativo integra la formación académica con valores cristianos, actividades pastorales y proyectos solidarios, con el objetivo de promover el desarrollo personal como espiritual del alumnado. Los pilares de su misión educativa se resumen en cinco objetivos fundamentales: formación integral, evangelización, educación desde el amor a Dios, colaboración con la familia y compromiso social.

Aunque tradicionalmente el alumnado procedía de familias de clase media-alta, la actual normativa de admisión ha equilibrado el perfil socioeconómico con respecto a otros centros públicos de la localidad. Aun así, destaca el alto grado de implicación de las familias en la vida escolar, especialmente a través del AMPA, que ha financiado numerosos recursos, como la compra de 60 dispositivos Chromebook en 2020, destinados tanto a Primaria como a Secundaria.

Figura 1

Patio del Colegio San Francisco Y Santo Domingo actualmente



Fuente: <https://www.sanfranciscoysantodomingo.com>

En cuanto a la comunicación y gestión educativa, el centro utiliza dos plataformas: EDUCAMOS, de carácter institucional y orientada a la relación familia-centro (notas, tutorías, comunicados), y CLASSROOM, enfocada al seguimiento diario del trabajo del alumnado en secundaria. Esta última se emplea como agenda digital y espacio de trabajo, facilitando la entrega de tareas, el acceso a materiales complementarios y el seguimiento personalizado por parte del profesorado. Se trata de una herramienta muy integrada en la rutina académica diaria, tanto por parte del alumnado como del profesorado.

Figura 2

Patio del Colegio San Francisco y Santo Domingo actualmente.



Fuente: <https://www.sanfranciscoysantodomingo.com>

Figura 3

Logotipo del Colegio San Francisco y Santo Domingo



Fuente: <https://www.sanfranciscoysantodomingo.com>

Por lo que respecta a las instalaciones, se trata de una edificación antigua con reformas y actualizaciones constantes. El edificio tiene forma de U de 2 alturas, con las aulas alrededor de un patio central. Se cuenta con dos despachos, una sala de profesores, biblioteca, sala de apoyo, secretaria, sala de profesores, 12 aulas, un baño para profesorado y dos para alumnos, gimnasio, sala de tecnología y laboratorio. Es un colegio que, al estar conectado con la sede infantil, se comparte el comedor que se encuentra en la Sede de Infantil, al cual los alumnos de primaria se desplazan hasta allí mediante el acompañamiento del grupo de monitores del comedor.

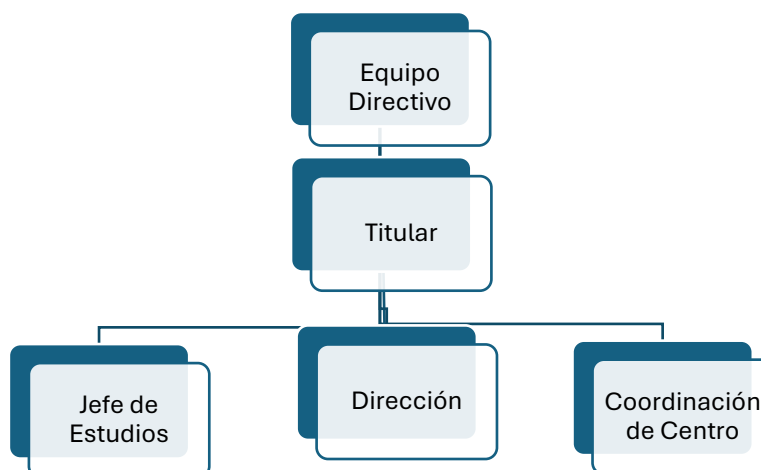
El número de plazas para el alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria es de 120, por lo que se podría trabajar con 30 alumnos por aula como forma extraordinaria; actualmente son:

- 1º de la ESO con 25 alumnos y alumnas.
- 2º de la ESO con 27 alumnos y alumnas.
- 3º de la ESO con 28 alumnos y alumnas.
- 4º de la ESO con 30 alumnos y alumnas.

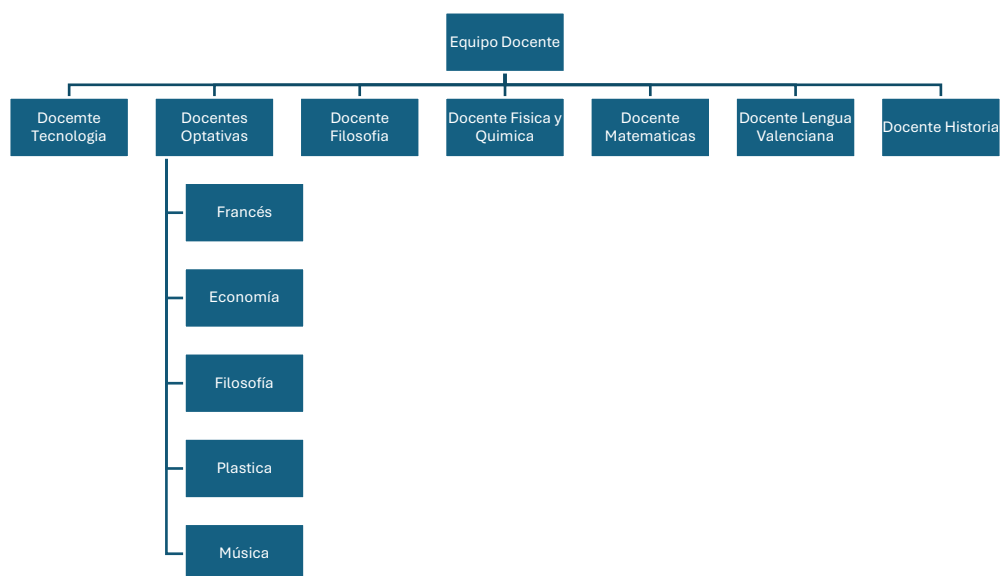
Las unidades que consta el centro son 6 para primaria y las 4 correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, puesto que el centro no posee más espacio físico para albergar otras unidades. Por lo que al profesorado se trata, se trabaja con profesores polivalentes en varias asignaturas y en su especialidad.

Figura 4

Organigrama directivo del centro



Fuente. Elaboración propia

Figura 5*Organigrama del Equipo docente del centro*

Fuente. Elaboración propia.

El alumnado de la ESO en este centro es un grupo diverso de estudiantes de entre 12 y 16 años que cursan la Educación Secundaria Obligatoria, la mayoría con raíces familiares en la localidad y familias que ya cursaron sus estudios en este centro. Se trata de grupos reducidos y uno por nivel educativo. Estos grupos son alumnos que comparten el aula desde; posiblemente, los primeros cursos de primaria por lo que se puede decir que el alumnado se conoce bien entre sí. Este factor tiene sus características favorables para el desarrollo del grupo en el aula por la confianza y la tranquilidad del conjunto; pero también tiene sus factores negativos como la falta de diversidad o los roles repetidos en los años. En general son alumnos y alumnas muy trabajadores y que se implican en todas las actividades extraescolares y proyectos que realiza el centro; sí que se observa como el grado de participación va disminuyendo según el aumento de curso de la ESO, se comenta en el centro que es de total normalidad por la adolescencia.

Durante el periodo de prácticas he participado activamente en distintos grupos de ESO, especialmente en las clases de Geografía e Historia de los cuatro cursos y en

las de lengua valenciana de 1.º y 2.º. No obstante, el grupo con el que más he colaborado ha sido el de 2.º de ESO, es sobre el que se ha diseñado la Situación de Aprendizaje propuesta. Esta mayor implicación me ha dejado observar de forma directa sus características, la dinámica grupal y las necesidades educativas, así como realizar actividades afines a las que posteriormente se desarrollan en la propuesta didáctica.

Se trata de un grupo numeroso, con 27 alumnos y alumnas, muy cohesionado socialmente, ya que la mayoría son compañeros desde primaria y residen en la misma localidad, compartiendo actividades extraescolares (como fallas, fútbol o danza). Su nivel socioeconómico es medio, con familias generalmente están implicadas en la vida escolar. El interés por la historia es destacable y la actitud general del grupo es colaborativa y participativa.

Sin embargo, presenta una heterogeneidad significativa en cuanto a necesidades educativas. Se identifican dos estudiantes con diagnóstico de TDAH, con dificultades de atención, control de impulsos y regulación emocional. Otro alumno presenta Altas Capacidades Intelectuales, lo que supone la necesidad de actividades de enriquecimiento para mantener su motivación. Además, hay casos de alumnado con posibles necesidades educativas sin diagnóstico, con dificultades de aprendizaje o comportamientos asociados a trastornos del neurodesarrollo, algunos de los cuales no han sido evaluados por decisión familiar.

Este contexto de diversidad requiere una programación flexible, inclusiva y centrada en metodologías activas, que permita atender a todos los perfiles del alumnado, garantizando la participación, la motivación y un aprendizaje significativo. Igualmente, el diseño debe contemplar la cohesión del grupo como estrategia preventiva frente a situaciones de acoso escolar, favoreciendo la convivencia positiva y el respeto mutuo.

Tabla 2*Temporalización de Contenidos de Historia y Geografía de 2º ESO*

Trimestre	Área	Contenidos Principales
Primero	Geografía	- Estructura y dinámica poblacional; migraciones; urbanización histórica y moderna; problemas urbanos.
(sep-dic)	Historia	- Caída del Imperio Romano; Al-Ándalus y reinos cristianos; feudalismo; Camino de Santiago y arte medieval.
Segundo	Geografía	- Sectores económicos; globalización; impacto ambiental de actividades económicas.
(ene-mar)	Historia	- Crisis del siglo XIV; Corona de Aragón; Reyes Católicos; Renacimiento y Humanismo.
Tercero	Geografía	- Geografía física y humana de España y CV; clima y economía valenciana; desafíos ambientales.
(abr-jun)	Historia	- Descubrimientos geográficos; Imperio de los Austrias; Siglo de Oro; crisis del siglo XVII.

Nota. Elaboración propia. Adaptado de la Programación Didáctica del Centro.

Presentación de la Propuesta Pedagógica, Análisis y Proyecto de Mejora

La programación de Geografía e Historia de 2.º de ESO del Colegio San Francisco y Santo Domingo muestra una estructura coherente con el marco legal vigente (LOMLOE y normativa autonómica), organizando competencias específicas, saberes básicos, criterios de evaluación y orientaciones metodológicas. Aunque incorpora elementos del enfoque competencial y menciona metodologías activas, el

análisis revela áreas de mejora importantes que afectan directamente a la calidad educativa y a la inclusión del alumnado.

Uno de los principales déficits observados es la escasa presencia transversal de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). La Agenda 2030 representa un marco clave para conectar el aprendizaje con los retos del siglo XXI, como la sostenibilidad, la justicia social o la igualdad. Incorporar los ODS en las SA beneficiaría el desarrollo de competencias como la conciencia cívica y social. Se propone, diseñar actividades, proyectos y evaluaciones que integren estos objetivos de forma explícita.

Otra carencia relevante se refiere a la atención a la diversidad. Aunque la programación menciona algunos apoyos, no se concretan medidas adaptadas para alumnado con NEAE, TDAH o altas capacidades. Esta falta de organización específica choca con el enfoque inclusivo promovido por la LOMLOE y el Decreto 104/2018. Se recomienda introducir propuestas como actividades multinivel, material visual, rúbricas diferenciadas o entregas orales, que respondan a distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

En cuanto a la perspectiva de género, se detecta un tratamiento aislado en forma de un único tema (“Las mujeres invisibilizadas”), sin que se integre de manera transversal en el currículo. Una educación igualitaria exige visibilizar a las mujeres y a otras identidades históricamente excluidas, revisar los materiales y fomentar el uso de lenguaje inclusivo. Incluir actividades que analicen el rol de la mujer en cada unidad, el estudio de los derechos de colectivos como el LGTBI+ y el uso de recursos diversos fortificaría una visión crítica y democrática de la historia.

También se ha observado una inadecuada distribución temporal de las unidades didácticas, sin ajuste a los festivos, evaluaciones o actividades internas del centro, lo que provoca interrupciones y acumulación de tareas. Se plantea revisar la

temporalización teniendo en cuenta la experiencia real del profesorado, establecer sesiones de “colchón” y reorganizar el calendario con flexibilidad.

La falta de propuestas interdisciplinares es otro aspecto mejorable. La transversalidad entre materias potencia el pensamiento crítico, la transferencia de aprendizajes y la motivación. Se propone incorporar proyectos integrados con asignaturas como Lengua (crónicas), Plástica (maquetas históricas), Tecnología (líneas del tiempo digitales) o Música (estudio de instrumentos), fomentando el trabajo colaborativo entre docentes y alumnado.

En relación con las metodologías activas, aunque son mencionadas, no están desarrolladas de forma sistemática ni vinculadas a los contenidos y criterios de evaluación. La falta de planificación dificulta su aplicación coherente. Se propone concretarlas dentro de cada unidad didáctica mediante el uso de estrategias como el Aprendizaje Basado en Proyectos, incluyendo rúbricas, guías de trabajo, autoevaluación y evaluación formativa.

Por último, se destaca un exceso de peso del examen escrito (60%) en la evaluación, por el contrario de otros instrumentos más competenciales. La evaluación debería ser diversa, continua e inclusiva, incorporando portafolios, diarios de aprendizaje, presentaciones, esquemas, participación en actividades o trabajos colaborativos. Una propuesta más justa reduciría el peso del examen al 30-40 %, reforzando otras certezas de aprendizaje conectadas con las metodologías activas.

En resumen, aunque la programación cumple con una parte del marco normativo, requiere mejoras significativas en inclusión, transversalidad, distribución temporal, concreción metodológica y evaluación. Las propuestas presentadas pretenden fomentar una enseñanza más innovadora, equitativa y adaptada a la realidad del aula, en línea con los principios de la LOMLOE.

Tabla 3

Tabla resumen con áreas de mejorar y la propuesta de solución

Áreas de Mejora	Propuestas de Solución
ODS	Integrar ODS en proyectos y actividades vinculadas a criterios de evaluación.
Atención a la diversidad	Adaptaciones metodológicas concretas para TDAH, NEAE y altas capacidades.
Perspectiva de género	Inclusión transversal de la mujer en todos los bloques temáticos.
Temporalización	Ajustar la duración de las unidades según la dificultad y carga real.
Transversalidad	Proyectos interdisciplinarios con otras asignaturas.
Metodologías activas	Planificación clara de las metodologías activas por unidad.
Evaluación competencial	Aumentar la variedad de instrumentos y reducir peso al examen escrito.

Nota. Elaboración propia.

Secuencia de los contenidos, competencias y evaluación

La programación de Geografía e Historia para 2º de ESO organiza los saberes básicos en cuatro bloques específicos, acorde a lo establecido por la LOMLOE y el Decreto autonómico: bloques 1 a 3: Saber factual, conceptual y procedimental relacionado con el conocimiento geográfico e histórico y bloque 4: Saberes actitudinales y axiológicos, considerados transversales. No obstante, esta programación muestra una flaqueza en la estructural bastante importante: los saberes aparecen en forma de lista general, sin vinculación directa o indirecta a la unidad didáctica ni cómo se desarrollan en actividades concretas, sin especificar la progresión del alumnado. Los saberes actitudinales y procedimentales se reconocen como transversales, pero no se reflejan en las actividades planteadas. Por último, el vínculo

entre saberes y competencias clave es muy frágil, solo se utiliza en la evaluación de competencias.

Mi propuesta de mejora en estos aspectos se basa en una optimización en la distribución y el uso de los saberes básicos. Para empezar, es necesario la relación de cada Unidad Didáctica con los saberes básicos correspondientes, al igual que la identificación de los saberes por unidad diversificando los trabajados más concretamente y los transversales; unir los saberes con actividades más específicas de metodologías activas: ABP, estudio de casos... y con sus criterios de evaluación desarrollados. Por último, que cada unidad tenga una reflexión didáctica sobre el progreso de los saberes actitudinales y su vinculación con los ODS, la perspectiva de género o la ciudadanía.

La organización de las sesiones es otro aspecto importante para certificar una progresión didáctica coherente y eficaz; Se plantea estructurar cada unidad en tres fases claramente específicas, que ayudan a la organización. Esta estructura de organización de las sesiones permite que los saberes básicos se trabajen de forma activa y progresiva, y que el alumnado pueda ajustar su conocimiento de manera significativa y contextualizada: una fase inicial: destinada a la activación de conocimientos previos; una fase de desarrollo: incorpora el trabajo con contenidos principales y una fase final o de consolidación: se orienta hacia la recapitulación,

La LOMLOE establece un perfil de salida común al finalizar la etapa de la Educación Básica, allí se definen las competencias clave que el alumnado debe lograr, entendidas como un conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que le permitirán desarrollarse de forma plena y participar activamente en la sociedad.

Las competencias clave, definidas en el anexo del Real Decreto 217/2022 y en el Decreto 107/2022 de la Comunitat Valenciana son: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencia plurilingüe (CP), Competencia matemática y en

ciencia, tecnología e ingeniería (CMCT), Competencia digital (CD), Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), Competencia ciudadana (CC), Competencia emprendedora (CE), Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC). En el caso concreto de la asignatura de Geografía e Historia, las competencias se desarrollan mediante tareas y actividades que impliquen el análisis crítico del pasado, la comprensión del presente y la proyección hacia el futuro. Asimismo, la reflexión sobre la organización política y social, la sostenibilidad o la diversidad cultural son algunos de los elementos clave para avanzar en el desarrollo del perfil de salida. Por lo que se recomienda vincular cada unidad didáctica con una o varias de estas competencias, asegurando su presencia en los objetivos, actividades y criterios de evaluación.

Al analizar la programación en correspondencia con el currículo oficial (Real Decreto 217/2022 y Decreto 107/2022 de la Comunitat Valenciana), se observa que esta cumple formalmente con la incorporación de elementos clave como competencias específicas, saberes básicos, criterios de evaluación y descriptores operativos. Sin embargo, esta adecuación es más formal que funcional, ya que se limita a poner en listas los elementos curriculares sin integrarlos completamente en el diseño de las unidades didácticas ni en la estructura metodológica y evaluativa; esto genera una falta de conexión real entre los objetivos curriculares y las prácticas de aula, lo que dificulta el desarrollo efectivo del perfil de salida. En resumen, esta programación no crea lazos de conexión entre los saberes básicos y las competencias clave, pero tampoco nombra los descriptores operativos en las guías de evaluación ni crea un nexo entre las situaciones de aprendizaje y las competencias específicas.

Para mejorar estas carencias, se propone un rediseño de las unidades donde las competencias, criterios, saberes y descriptores estén organizados desde el principio y utilizarlos para crear actividades competenciales y los criterios de evaluación claros. Por último, unir la secuencia de contenidos con el perfil de salida del

alumnado asegurando la evolución competencial. Una programación completamente adaptada al currículo debe cumplir con los requisitos normativos y los convierte en herramientas para una enseñanza eficaz y transformadora.

Evaluación

La evaluación constituye un eje central en cualquier programación didáctica. Según el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria debe ser continua, formativa e integradora, y ha de tener como referente los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas. En la programación analizada, el modelo de calificación da un peso predominante a la prueba escrita (60%), lo que contradice el enfoque competencial de la LOMLOE. Esto puede generar un sesgo hacia la evaluación memorística, en detrimento de otros aprendizajes competenciales más significativos.

Tabla 4

Propuesta de ponderación más equilibrada para esta programación

Pruebas escritas	30-40%
Proyectos, trabajos individuales y cooperativos	10-15%
Participación y actitudes en el aula	25-30%
Autoevaluación y coevaluación	10%
Portafolio digital y tareas de aplicación competencial	15-20%

Nota. Elaboración propia

El artículo 15 RD217/22 señala la necesidad de utilizar instrumentos variados y adaptados a la diversidad del alumnado. La programación debería contemplar: rúbricas de evaluación de cada actividad realizada; escalas de observación y listas de cotejo para ejercicios de grupo; cuestionarios interactivos y autoevaluaciones de forma digital; valoración de los portafolios y las reflexiones del alumnado y la coevaluación

grupal y/o individual. Estos instrumentos permiten una valoración más amplia del aprendizaje, no centrada exclusivamente en contenidos conceptuales.

Por lo que a la evaluación se refiere, se requiere una evaluación continua, basada en la observación del progreso individual del alumnado, es necesario que haya espacios para el ajuste de la programación según resultados parciales, así como mecanismos de retroalimentación continua y acompañamiento. Mis sugerencias para la mejora sería un análisis del tipo de prueba que se realizan y su adaptación al alumnado y a la materia para sugerir una mejora y ampliar las actividades puntuables.

En consonancia con el artículo 15.6 del RD 217/2022, el profesorado debe evaluar su propia práctica mediante instrumentos como rúbricas entre los docentes y entre el propio alumnado para analizar la percepción de ellos y ellas hacia el docente. El fomentar la evaluación colegiada dentro del departamento es clave para mejorar la práctica docente y asegurar la coherencia entre programación, ejecución y evaluación.

Actividades TIC

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) ha cambiado profundamente la dirección educativa tradicional, siendo ahora activa, participativa y significativa. La incorporación en el aula responde a una actualización metodológica, y a una necesidad de la sociedad digital del siglo XXI. Mediante las TIC se obtienen beneficios en la práctica educativa: adaptación al ritmo y estilo del alumnado, aumento de la motivación con recursos más visuales, desarrollo de las competencias clave (competencia digital y comunicación lingüística), espíritu crítico al fomentar el análisis de fuentes digitales y la inclusión educativa al permitir diversificar las metodologías y atender a la diversidad en el aula. Según la LOMLOE, el uso de las TIC debe ser una columna técnica para que se conviertan en un motor metodológico que promuevan el pensamiento crítico, la creación de conocimiento y la participación activa del alumnado

En la programación que nos ocupa, la presencia de las TIC es general, se mencionan recursos audiovisuales, plataformas educativas como *Cassroom*, y páginas web especializadas (Artehistoria, Claseshistoria,...). Pero no se menciona de una forma específica en la metodología, pero sí como instrumentos de evaluación donde se nombran infografías, videos... En los contenidos curriculares, se recogen referencias al tratamiento digital de la información geográfica e histórica, pero todo de una forma poco específica y muy generalizada. Existe una intención de integración en el uso de las TIC como un apoyo a la explicación expositiva o un instrumento de búsqueda de información, no con conexión a las metodologías activas ni al desarrollo de competencias.

Se proponen mejoras que pretenden una integración más honda y transformadora de las TIC, unidas con los principios metodológicos de la LOMLOE y con el desarrollo de las competencias específicas del currículo de la ESO. Las propuestas están diseñadas para ser inclusivas, motivadoras y flexibles, adaptándose al alumnado y al contexto del aula; y se acompañan de su justificación pedagógica. Una primera propuesta consiste en la elaboración de un eje cronológico interactivo colaborativo, es una actividad que permite que el alumnado trabaje en pequeños grupos y muy útil para crear un eje histórico final que explique el concepto del paso del tiempo de una forma visual. La segunda propuesta sería la creación de podcasts históricos donde el alumnado adopte el papel de personajes ficticios o reales. Esta actividad permite trabajar las competencias específicas y desarrolla la competencia en comunicación lingüística y la competencia digital. Además, esta propuesta se adapta al alumnado con diferentes estilos de aprendizaje. Otra propuesta innovadora consiste en un *escape room digital*, es una actividad donde los estudiantes deben superar retos y resolver enigmas relacionados con el periodo histórico en el que se integre. Esta gamificación permite trabajar de forma lúdica y significativa y resulta eficaz para el alumnado con dificultades de atención, puesto que les motiva. La integración de las

TIC en la programación se realiza de una forma útil y limitada a tareas de repaso o apoyo expositivo, las propuestas expuestas hacen un giro hacia un estilo de más activo, creativo y competente, enlazado con las exigencias del currículo LOMLOE y con los retos educativos del siglo XXI.

Metodologías Activas

La etapa de la ESO es clave para el desarrollo de competencias del alumnado, sienta las bases del pensamiento crítico, la autonomía personal y el compromiso ciudadano. Aquí las metodologías activas son muy importantes, puesto que ceden el protagonismo al alumnado, buscando una mayor implicación, motivación y comprensión de los contenidos. Esta programación didáctica recoge el uso de metodologías como el trabajo en grupo, el aprendizaje por proyectos, el uso de TIC y la gamificación, siguiendo las líneas que marca la LOMLOE. Las mejoras han de contemplar una variación de metodologías y la incorporación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), para atender a la diversidad del alumnado y ofrecer varias formas de implicación, representación y expresión, como propone la normativa vigente (MEFP, 2022).

Para mejorar la actual programación se usan metodologías activas: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que permite al alumnado trabajar sobre un reto real, significativo y complejo, integrando saberes y competencias, para que los estudiantes investiguen para presentarlos en una exposición, podcast o escape room, por ejemplo. Sobre el Aprendizaje cooperativo, se trata de establecer al alumnado en grupos heterogéneos con roles asignados y objetivos comunes para realizar una actividad en equipo, este tipo de trabajo mejora la responsabilidad individual y la cohesión grupal. Se trata de una tarea muy útil para el trabajo de investigación histórica o eje cronológico digital. La Gamificación también motiva mucho al alumnado, incorporación de mecánicas de juego es muy del gusto de los adolescentes. El uso del Visual Thinking e infografías para representar de manera gráfica conceptos

complicados, como las relaciones entre poderosos o las jerarquías sociales y/o los procesos históricos. Para finalizar, el Aprendizaje servicio (ApS) con un enfoque más complejo, pero que permite que los contenidos trabajados se apliquen a un contexto real y solidario, presentando exposiciones al resto de grupos del centro educativo sobre la desigualdad, por ejemplo.

Tabla 5

Metodologías activas utilizadas, conceptos clave trabajados y beneficios pedagógicos.

Metodología activa	Conceptos clave trabajados	Beneficios pedagógicos
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Investigación, autonomía, trabajo cooperativo, interdisciplinariedad	Promueve la autonomía, el pensamiento crítico, la colaboración y el aprendizaje significativo.
Gamificación narrativa	Motivación, roles históricos, justicia social, desigualdad	Aumenta la motivación y la implicación, facilita la interiorización de valores y contenidos complejos.
Trabajo cooperativo	Responsabilidad compartida, empatía, resolución de conflictos	Mejora la convivencia, desarrolla habilidades sociales y refuerza la inclusión educativa.
Visual Thinking / Infografías	Pensamiento visual, síntesis, comprensión histórica	Favorece la comprensión de conceptos abstractos y la expresión del alumnado con NEAE.
Escape room educativo (TIC)	Lógica, cooperación, contenidos históricos, narrativa	Desarrolla la competencia digital, el pensamiento estratégico y el trabajo en equipo de forma lúdica.
Evaluación formativa y coevaluación	Autorregulación, reflexión, participación activa	Mejora la metacognición, la motivación y permite una evaluación más justa y centrada en el proceso.

Nota. Elaboración propia basada en las metodologías descritas en el TFM y la Normativa Estatal y Autonómica.

Para acabar, el enfoque DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) propone diseñar situaciones de aprendizaje desde un inicio contando con la diversidad del alumnado. Se articula en tres principios fundamentales: el “por qué” del aprendizaje, dando elecciones de temas y acercándolos a la realidad del alumnado; el “qué” del aprendizaje, adaptación a los niveles y al contexto visual del alumnado y el “cómo” del aprendizaje, dando posibilidades de formato de las actividades con las TIC y la metacognición. Aplicar el enfoque DUA a la programación sirve para atender a estudiantes con TDAH, altas capacidades o cualquier necesidad educativa específica, sin fragmentar ni excluir, mediante unas propuestas accesibles desde el proyecto inicial.

Propuesta de Innovación Educativa

A partir del análisis de la programación didáctica de Geografía e Historia, se detectaron tres carencias principales: escasa presencia de contenidos visuales y audiovisuales, falta de gamificación y atención insuficiente a la diversidad del alumnado. Ante la realidad de un aula heterogénea (con casos de TDAH, altas capacidades y distintos niveles de competencia digital y motivación), se sugiere una metodología inclusiva, activa y visual, alineada con los principios de la LOMLOE y apoyada en enfoques actuales como el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

La propuesta gira en torno a una Situación de Aprendizaje centrada en el feudalismo, que combina TIC, gamificación narrativa y trabajo cooperativo. El alumnado se organiza en grupos por estamentos sociales medievales (nobleza, clero, campesinado, realeza), investiga su contexto histórico y crea productos digitales como líneas del tiempo, podcasts o escape rooms interactivos, con recursos como Genially,

TimelineJS y Audacity. La implicación se fomenta mediante retos y recompensas simbólicas, distribuidas según el progreso del grupo.

El proyecto se desarrolla en tres semanas: activación, desarrollo de productos y presentación final. El enfoque DUA se refleja en la posibilidad de elegir tareas, múltiples vías de acceso a los contenidos (visual, oral, digital) y diversas formas de expresión del aprendizaje. Las actividades están diseñadas para fomentar la participación, la autonomía, el pensamiento crítico y la aplicación de saberes en contextos reales.

La evaluación será continua, formativa y competencial. Se emplearán rúbricas, autoevaluación, coevaluación y observación del trabajo en equipo. La calificación se distribuye más equitativamente y, además, se aplicará un cuestionario final tipo Likert para valorar la motivación del alumnado, su percepción del aprendizaje y el grado de satisfacción con la experiencia.

Esta propuesta busca renovar la enseñanza de la historia desde una perspectiva participativa, transversal y adaptada a la diversidad real del aula, desarrollando tanto contenidos como competencias clave.

Tabla 6

Distribución de la calificación

Actividad	% de la nota
Producciones digitales: línea del tiempo, podcast y/o escape room	50%
Participación en el debate	15%
Calidad del trabajo cooperativo y de roles	15%
Autoevaluación y coevaluación	10%
Esfuerzo y progresión individual	10%

Nota. Elaboración propia.

Con el objetivo de conocer la percepción e interés del alumnado respecto al proyecto sobre el feudalismo, así como valorar si se han alcanzado los objetivos propuestos, se aplicará un cuestionario anónimo basado en una escala Likert de 1 a 5, donde 1 representa el nivel más bajo de acuerdo o satisfacción; 2 en desacuerdo; 3 indiferente; 4 de acuerdo y 5 totalmente de acuerdo (Likert, 1932), donde el alumnado marcará en una cruz su respuesta.

Tabla 7

Cuestionario para conocer el grado de alcance de los objetivos.

Cuestión o pregunta	1	2	3	4	5
He comprendido el tema del feudalismo gracias a las actividades elaboradas.					
Me ha motivado trabajar en grupo y participar en retos.					
He aprendido a usar nuevas herramientas digitales para estudiar la asignatura de Historia y Geografía.					
Me he sentido escuchado/a y valorado/a realizando el proyecto.					
He aportado ideas y participado activamente en todas las tareas.					

Las actividades me han ayudado a pensar de forma crítica sobre la sociedad actual.

Me gustaría que se repitieran actividades como estas en otras asignaturas.

Nota. Elaboración propia basando en el sistema Likert.

Desarrollo de Valores Relativos a Equidad y Diversidad

Los valores de equidad, respeto, justicia social e inclusión son fundamentales en la educación, como indica la LOMLOE (2020) y la Agenda 2030. En Geografía e Historia, estos valores se trabajan al analizar las desigualdades del pasado y fomentar la reflexión crítica. En la etapa ESO, la Historia es clave para formar una ciudadanía crítica capaz de identificar injusticias y promover la equidad.

La actividad “Feudalismo en clave de ODS” busca visibilizar las desigualdades sociales y de género en la Edad Media mediante la investigación y representación de personajes invisibilizados. En grupos, el alumnado analiza estas barreras y las relaciona con los desafíos actuales de los ODS, promoviendo empatía, reflexión crítica y compromiso social a través de metodologías activas e inclusivas.

Tabla 8

Relación ODS con la actividad “Feudalismo en clave ODS”

ODS	Nombre	Relación con la actividad
ODS 4	Educación de calidad	Desarrolla competencias clave como la empatía, la reflexión crítica y el trabajo colaborativo desde una perspectiva inclusiva.

ODS 5	Igualdad de género	Visibiliza la situación de las mujeres en la Edad Media y promueve una mirada crítica sobre las desigualdades de género históricas y actuales.
ODS 10	Reducción de las desigualdades	Permite reflexionar sobre los grupos excluidos del poder y los privilegios, cuestionando estructuras jerárquicas injustas.
ODS 16	Paz, justicia e instituciones sólidas	Fomenta valores como la justicia social, el respeto y la participación activa en una sociedad democrática y plural.

Nota. Organización de las Naciones Unidas (ONU). Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Tabla 9

Actividad “El feudalismo en clave de ODS”

Elemento	Descripción
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la organización social del sistema feudal. - Identificar desigualdades históricas y su impacto en los grupos marginados. - Fomentar la empatía histórica y el compromiso con la equidad.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Sociedad feudal: estamentos, roles y derechos. -Desigualdades sociales y de género en la Edad Media. - Relato histórico y expresión en primera persona.
Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - ABP: se parte de la pregunta "¿Quiénes fueron las vidas invisibles del feudalismo?" - Trabajo cooperativo y expresión creativa (narración o dramatización).

Elemento	Descripción
	<ul style="list-style-type: none"> - DUA: múltiples formas de expresión y apoyo (guías, plantillas, ejemplos). - Aprendizaje reflexivo: conexión pasado-presente mediante una actividad final de reflexión crítica.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de personaje y contexto. - Plantilla de guion o relato. - Recursos digitales de apoyo (imágenes, vídeos, textos).- Rúbrica de evaluación.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica con criterios como comprensión del contexto histórico, calidad de la representación, empatía, originalidad y reflexión ética. - Autoevaluación de grupo sobre el proceso y los aprendizajes adquiridos.

Nota. Elaboración propia.

Desarrollo de Valores Éticos

La formación ética y ciudadana del alumnado es uno de los pilares importantes del sistema educativo, como reconoce la LOMLOE (2020), donde se promueve una educación integral encaminada al desarrollo de las competencias cívicas, personales y sociales. En este sentido, la ESO es una etapa vital para la construcción de valores como la solidaridad, la justicia, la libertad, el respeto a los derechos humanos y la igualdad de género. En el currículo actual se desarrollan estos principios de manera transversal, sobre todo en áreas como Geografía e Historia, puesto que al analizar el pasado se permite crear paralelismos y aprendizajes para la sociedad actual.

En los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 proporcionan una guía para el trabajo de valores en el aula. El ODS 4 (Educación de calidad), 5 (Igualdad de género), 10 (Reducción de las desigualdades) y 16 (Paz,

justicia e instituciones sólidas) se ofrece a los centros educativos a crear espacios de reflexión y acción orientados al bien común, la justicia social y la equidad. Tal y como destacan autores como Martínez-Catena y Boix Tomàs (2022), las metodologías activas favorecen la adquisición de conocimientos y la interiorización de valores mediante experiencias, cooperación, toma de decisiones y empatía histórica.

A continuación, se presenta una actividad que integra el trabajo de valores éticos con contenidos de la unidad sobre el feudalismo, utilizando metodologías activas y recursos TIC; la propuesta consiente al alumnado recapacitar sobre situaciones de injusticia histórica, empatizar con los personajes del pasado y erigir soluciones que se puedan utilizar en la actualidad.

Tras una explicación del sistema feudal y sus características jerárquicas, el alumnado participa en un foro digital en *Classroom* donde responde a la pregunta, realizando una pequeña explicación del sistema feudal y concluyéndola con una reflexión personal sobre esta cuestión: “Si fueras un siervo o sierva en la Edad Media, ¿te parecería justa esta sociedad? ¿Por qué?” Se trata de trabajar los valores de la justicia, la libertad del individuo y la empatía, con los ODS 10 (reducción de desigualdades), 16 (justicia e instituciones sólidas). Para la evaluación se plantearía una rúbrica donde se valorará el resumen inicial y la argumentación crítica del alumnado.

En conclusión, la educación en valores no debe pensarse como un contenido alejado, sino como un eje transversal que traspasa todas las áreas del conocimiento, una asignatura como la Historia permite, mediante el análisis del pasado, construir una mirada ética hacia el presente y el futuro, cuestionando las injusticias y formulando alternativas. Al integrar los ODS en las situaciones de aprendizaje y metodologías activas se promueve la competencia social y cívica y la creación de una ciudadanía más crítica, empática y transformadora.

Atención a la Diversidad

La atención a la diversidad es un pilar esencial de la educación inclusiva, reconocida tanto por la LOMLOE (2020) como por el Decreto 104/2018 de la Comunitat Valenciana, que abogan por medidas ordinarias y específicas adaptadas a las necesidades de cada alumno. Sin embargo, la programación analizada solo menciona esta atención de forma general, sin medidas concretas adaptadas al aula real. Por ello, se sugieren mejoras como la integración del enfoque DUA en todas las SA, el diseño de actividades multinivel, la posibilidad de elección en tareas y el uso de materiales visuales y organizadores gráficos, especialmente útiles para alumnado con TDAH.

Para este tipo de alumnado, se sugieren estrategias como videos cortos, actividades manipulativas, cronogramas visuales y dinámicas breves que fomenten la concentración. En el caso del alumnado con altas capacidades, es fundamental ofrecer retos cognitivos, tareas creativas, herramientas digitales avanzadas y roles de liderazgo en el trabajo cooperativo, para mantener su motivación y permitir una profundización curricular.

La coordinación con el departamento de orientación resulta clave para ajustar medidas, evaluar necesidades y mantener una comunicación fluida con las familias. Las propuestas de este TFM se sitúan en los niveles de inclusión ordinarios y específicos no significativos (según la Instrucción 2/2017), garantizando así una respuesta inclusiva sin modificar el currículo oficial.

En definitiva, la atención a la diversidad no debe entenderse como un añadido, sino como la base del diseño didáctico. Aplicar metodologías activas adaptadas, fomentar la colaboración docente y ofrecer una respuesta personalizada mejora no solo el aprendizaje individual, sino también la convivencia y el desarrollo colectivo del aula.

Tabla 10

Niveles de inclusión.

Niveles de inclusión según Instrucción 2/2017 de la Dirección General de Política Educativa, que regulariza la respuesta educativa a la diversidad del alumnado

Medidas ordinarias: son aquellas que se aplican en el aula de forma general a todo el alumnado: metodologías activas, materiales adaptados, TIC...

Medidas específicas no significativas: ajustes que no modifican los elementos prescriptivos del currículo, como el tipo de tareas, el ritmo o la forma de presentación.

Medidas significativas: modificaciones curriculares que afectan a los elementos prescriptivos del currículo: contenidos, criterios de evaluación...

Nota. Elaboración propia según Instrucción 2/2017 de la Dirección General de Política Educativa

Desarrollo de la Situación de Aprendizaje

Título

“La expansión del feudalismo y del románico por Europa”

Contexto Formal

Tabla 11

Contexto formal del grupo destino de la SA.

Elemento	Descripción
Curso	2º de la ESO
Alumnado	27 alumnos y alumnas; con diversidad de perfiles: TDAH, AACC y niveles heterogéneos
Ciclo	Primer ciclo de la ESO
Área curricular	Historia, Arte y Valores
Planes del Centro	Plan de atención a la diversidad, Plan de acción tutorial, Plan digital

ODS

2, 4, 5, 10, 11 y 16

Nota. Elaboración propia.

Justificación Inicial

Esta Situación de Aprendizaje se centra en el estudio del feudalismo y el arte románico como elementos clave de la Edad Media europea. Se fundamenta en el currículo de 2.º de ESO, sintetizando información de Historia, Historia del Arte y competencias clave como la competencia ciudadana, la competencia en conciencia y expresión cultural y la competencia digital. Se utilizan metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo cooperativo, para promover una comprensión crítica del pasado y su relación con el presente.

Aunque el feudalismo corresponde a una época lejana, sus organizaciones jerárquicas, las relaciones de poder y dependencia, o el papel de la religión en la sociedad localizan paralelismos con situaciones actuales. Esta conexión nos permite que el alumnado pueda detectar dinámicas de desigualdad, control territorial o influencia ideológica que aún existen, ayudando a desarrollar una ciudadanía crítica.

La propuesta se vincula con los intereses del alumnado al incorporar dinámicas lúdicas (juegos de rol y *escape room*), recursos visuales (infografías, vídeos, planos) y herramientas digitales (Canva, PowerPoint, Minecraft). Además, se les sitúa como protagonistas del proceso, trabajando en equipo para investigar y crear y, fomentando así su implicación y motivación.

El reto que estructura la situación de aprendizaje es el siguiente: ¿Serías capaz de explicar cómo se vivía en la Edad Media? Para resolverlo, el alumnado deberá reconstruir la vida en una comunidad feudal, identificando los roles sociales, las funciones de cada estamento, y el simbolismo del arte románico, elaborando finalmente un conjunto de actividades o recreación multimedia que resuma su aprendizaje.

Concreción Curricular

La concreción curricular de esta SA parte del principio fundamental de que la enseñanza debe estar orientada al desarrollo competencial del alumnado. Desde este enfoque, se crea una conexión directa entre las competencias fundamentales, que se espera que los estudiantes desarrollen al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, y los indicadores concretos que definen esos logros. Estos se alinean perfectamente con las competencias específicas de Geografía e Historia, lo que facilita una planificación educativa coherente y ajustada al currículo oficial.

Competencias clave, Competencias Específicas y Descriptores Operativos.

Esta articulación curricular se lleva a la práctica a través de actividades contextualizadas, diseñadas para beneficiar los aprendizajes significativos, transferibles y conectados con los intereses y contextos del alumnado. Las tareas propuestas buscan una intencionalidad pedagógica clara: promover la comprensión crítica del pasado, el uso de fuentes históricas, la creatividad, la colaboración y la conciencia ciudadana. De esta manera, el enfoque competencial se concreta en el aula con una secuencia didáctica que integra contenidos, metodologías activas, recursos digitales y criterios de evaluación, garantizando la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, los procesos de enseñanza y la valoración del progreso del alumnado.

Tabla 12

Relación entre CC, DO, CE y actividades desarrolladas en la SA

Competencia Clave	Descriptor Operativo	Competencia Específica	Actividades desarrolladas por el alumnado
CCL Comunicación lingüística	CCL1.1: Expresa ideas, hechos y opiniones con claridad en textos orales y escritos.	CE4: Reconocer distintas perspectivas históricas. CE5: Valorar la acción de personajes históricos relevantes.	Redacción de un glosario ilustrado de términos medievales y exposición oral y/o grupal de contenidos clave.
CD Competencia digital	CD2.2: Utiliza herramientas digitales para crear contenidos significativos.	CE2: Analizar fuentes visuales e históricas. CE6: Reconocer el patrimonio cultural como bien común.	Creación de una línea del tiempo, diseño de un feudo (Minecraft).
CPSAA Personal, social y aprender a aprender	CPSAA4.1: Planifica, revisa y regula su trabajo de forma autónoma.	CE3: Establecer relaciones de causalidad entre hechos. CE8: Participar en procesos de reflexión histórica.	Autoevaluaciones con rúbricas tras cada bloque temático y reflexión escrita.
CC Competencia ciudadana	CC3.1: Participa de forma activa y respetuosa en la	CE7: Analizar desigualdades sociales y de	Debate sobre injusticias sociales en la Edad Media y creación de

Competencia Clave	Descriptor Operativo	Competencia Específica	Actividades desarrolladas por el alumnado
	vida democrática del aula.	género a lo largo del tiempo.	posters biográficos sobre mujeres medievales (ODS 5 y 10).
CE Competencia emprendedora	CE1.2: Aporta ideas creativas ante retos y problemas.	CE6: Valorar la importancia del patrimonio cultural.	Construcción colaborativa de un feudo medieval en Minecraft con justificación de los elementos representados.
CCEC Conciencia y expresiones culturales	CCEC3.2: Interpreta obras culturales en su contexto histórico.	CE1: Identificar y contextualizar hechos y procesos históricos. CE6: Reconocer el valor del patrimonio artístico.	Análisis visual del arte románico mediante fichas y organización de una ruta patrimonial simbólica del Camino de Santiago.

Nota. Elaboración propia según normativa.

Saberes Básicos

Los saberes básicos son uno de los elementos fundamentales del currículo LOMLOE, puesto que recogen los conocimientos, habilidades y actitudes esenciales que el alumnado debe poder desarrollar en cada área. En la materia de Geografía e Historia, estos saberes permiten unir los contenidos históricos con la realidad del alumnado y facilitar un aprendizaje significativo.

A continuación, se presentan los a la “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”, extraídos del Decreto 107/2022 del currículo de la Comunidad Valenciana.

Tabla 13*Saberes básicos vinculados con la SA.*

Bloque curricular	Saberes básicos vinculados con la SA
B. Las sociedades medievales	<ul style="list-style-type: none"> - Organización política del feudalismo y fragmentación del poder. - Sociedad estamental: nobleza, clero y campesinado. - Relaciones de vasallaje y estructura del feudo. - Influencia de la Iglesia: papel social, económico y cultural. - El arte románico: características, función religiosa y social. - Vida cotidiana en el mundo feudal: economía agraria, roles de género.
C. Procedimientos de trabajo histórico y uso de fuentes	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y análisis de fuentes históricas diversas. - Interpretación de mapas históricos y líneas del tiempo. - Producción de textos y materiales con herramientas TIC. - Análisis crítico de las desigualdades sociales históricas.
E. Educación cívica y valores democráticos	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre la desigualdad en las sociedades jerárquicas. - Identificación de elementos de discriminación y exclusión social. - Relación entre el pasado feudal y la lucha por los derechos actuales.

Nota. Elaboración propia a partir del Decreto 107/2022.

Objetivos

La siguiente tabla recoge los objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (RD 217/2022) que se desarrollan a través de la situación de

aprendizaje “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”. Estos objetivos orientan el sentido formativo de la propuesta en relación con el desarrollo integral del alumnado.

Tabla 14

Objetivos de etapa y concreción en la SA.

Objetivo de etapa (RD 217/2022)	Concreción en esta SA
Conocer y valorar críticamente los hechos y realidades del pasado y del presente.	Análisis del sistema feudal y del arte románico para entender relaciones de poder e ideología.
Apreciar y respetar las diferencias individuales, de grupo y culturales.	Se promueve la reflexión sobre la diversidad social en la Edad Media y su paralelismo actual.
Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo.	El alumnado trabaja en pequeños grupos mediante proyectos cooperativos y actividades de investigación.
Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos.	Se analizan los conflictos de poder y desigualdad del sistema feudal y su resolución simbólica (paz de Dios, pacto del vasallaje).
Utilizar con responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.	Uso de TIC en la creación de productos digitales (línea del tiempo, podcast, infografías, presentaciones).

Nota. Elaboración propia según *Real Decreto 217/2022*.

Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación permiten valorar el grado de logro de las competencias específicas a través de evidencias visibles del aprendizaje. En esta situación de aprendizaje, se seleccionan aquellos criterios que mejor se adaptan a los

contenidos y tareas desarrolladas, para garantizar una evaluación competencial, continua y formativa. Cada criterio se vincula directamente con actividades concretas realizadas por el alumnado.

Tabla 15

Criterios de evaluación y evidencia.

Criterio de evaluación	Actividad o producto que lo evidencia
Explicar características de la sociedad feudal.	Presentación colaborativa sobre estamentos.
Interpretar la estructura social de diferentes épocas.	Juego de rol: “una jornada en el feudo”.
Analizar obras románicas y su simbología.	Ficha de análisis visual + exposición oral.
Valorar el patrimonio como recurso cultural.	Creación de infografía sobre el arte románico.
Reconocer permanencias del pasado en el presente.	Debate final: “¿Siguen existiendo feudos hoy?”

Nota. Elaboración propia siguiendo normativa.

Aspectos Metodológicos

La propuesta metodológica de esta SA se fundamenta en un enfoque activo, inclusivo y competencial, en línea con los principios establecidos por la LOMLOE (2020) y el Decreto 107/2022 del Consell, que regula el currículo de la Educación

Secundaria Obligatoria en la Comunitat Valenciana. Se apuesta por metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el uso de TIC, que permiten al alumnado crear el conocimiento de forma significativa, contextualizada y participativa. Estas metodologías buscan el desarrollo de competencias clave como la autonomía, el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración, situando al alumnado como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Asimismo, se incorpora el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que garantiza la accesibilidad y la equidad mediante la diversificación de las formas de representación, expresión e implicación, adecuándose a la diversidad del aula.

En cuanto al agrupamiento del alumnado, se prioriza el trabajo en equipos cooperativos heterogéneos, con roles asignados, lo que favorece la inclusión, la corresponsabilidad y el aprendizaje entre iguales. Esta forma de organización consiente atender a las distintas necesidades del grupo, incluyendo alumnado con TDAH, altas capacidades o dificultades de aprendizaje, y promueve un clima en el aula colaborativo y respetuoso. También, se alternan momentos de trabajo individual, en parejas y en gran grupo o pequeño, lo que permite responder a diferentes estilos cognitivos y promover la socialización del conocimiento. El aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento académico y contribuye al desarrollo de habilidades sociales además de a la cohesión del conjunto. En conclusión, esta propuesta metodológica busca una enseñanza transformadora, que se adapte al contexto actual y comprometida con los valores de inclusión, equidad y participación activa.

Atención a la Diversidad

La atención a la diversidad constituye un eje fundamental en el diseño de esta SA, relacionada con los principios de equidad e inclusión recogidos en la LOMLOE (2020) y en el Decreto 104/2018 del Consell, que regula la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunitat Valenciana. Esta normativa establece la

necesidad de adaptar la enseñanza a las características, intereses y necesidades del alumnado, garantizando el derecho a una educación de calidad para todos y todas, sin exclusión ni segregación.

La SA se ha trazado teniendo en cuenta la diversidad del grupo de 2º de ESO, en el que se identifican perfiles con Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH), alumnado con Altas Capacidades Intelectuales (AACC) y estudiantes con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Para responder a esta heterogeneidad, se aplica el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), donde se ofrecen múltiples formas de representación de la información, diversas vías de expresión del conocimiento y distintas opciones de implicación en las tareas.

En la práctica, esto se traduce en actividades multinivel, como la creación de un glosario digital (Sesión 1), donde cada alumno puede aportar según su nivel de competencia; el diseño de un feudo en Minecraft (Sesiones 4 y 5), que permite distintos grados de complejidad; o la planificación de una ruta cultural por el Camino de Santiago (Sesión 7), que permiten distintos grados de complejidad y formatos de trabajo. Además, se incorporan apoyos visuales, tiempos flexibles, agrupamientos cooperativos con roles diferenciados y tareas abiertas que admiten un aprendizaje más personal.

El alumnado con TDAH se beneficia especialmente de dinámicas breves, estructuradas y con retroalimentación inmediata, como los juegos de rol o las simulaciones gamificadas (Sesión 2: "Vivir en el feudalismo"). Por otro lado, el alumnado con altas capacidades puede ahondar en los contenidos mediante tareas de ampliación, como la investigación de personajes históricos femeninos (Sesión 3) o la planificación de rutas culturales en el Camino de Santiago (Sesión 7).

En definitiva, la atención a la diversidad no se plantea como un añadido, sino como un principio estructural del diseño didáctico. La combinación de metodologías

activas, agrupamientos flexibles y el enfoque DUA permite certificar una participación ecuánime y significativa de todo el alumnado, donde se promueve una educación inclusiva, motivadora y adaptada a la realidad del aula.

Recursos Materiales e Infraestructuras

La ejecución de esta SA requiere una planificación detallada de los recursos materiales y los espacios donde se desarrollarán las sesiones. La mayoría de las actividades se llevarán a cabo en el aula común, equipada con pizarra digital y conexión a internet, aunque algunas sesiones específicas se realizarán en espacios como el aula polivalente o el gimnasio. A continuación, se enumeran los recursos utilizados para cada sesión, teniendo en cuenta un grupo de 27-30 alumnos/as.

- Sesión 1: “Abre tu libro medieval”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Pizarra digital, 30 ordenadores con conexión a internet, acceso a Canva o PowerPoint.
- Sesión 2: “Vivir en el feudalismo”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: 30 fichas de personajes, fichas de escenas, disfraces opcionales, pizarra.
- Sesión 3: “Mujeres medievales”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Proyector con imágenes, 30 esquemas biográficos, 30 cartulinas, 30 tijeras, 30 pegamentos, 30 rotuladores.
- Sesiones 4 y 5: “La construcción de tu propio feudo”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Pizarra, 30 ordenadores con Minecraft educativo, conexión a internet.
- Sesión 6: “Dragones y arados”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Proyector con imágenes de agricultura y bestiarios, fragmentos de vídeos (YouTube), 30 hojas de trabajo.
- Sesión 7: “El poder de la Iglesia”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Vídeo explicativo, 30 fichas de análisis, 30 mapas mudos, proyector.
- Sesiones 8 y 9: “Arquitectura románica y Camino de Santiago”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Proyector con imágenes de iglesias románicas, vídeo del

Camino de Santiago, 30 ordenadores con acceso a internet, fichas de planificación de ruta.

- Sesión 10: “Pintura y escultura románica”. Espacio: Aula ordinaria. Recursos: Pizarra digital, 30 ordenadores, fichas de análisis de obras, acceso a Canva o PowerPoint.
- Sesión 11: “Exposición y resumen final”. Espacio: Aula polivalente o gimnasio. Recursos: Pizarra digital, proyector, 30 ordenadores, materiales elaborados por el alumnado (glosarios, esquemas, maquetas, etc.).

Cronograma de Trabajo

A continuación, se presenta el cronograma de sesiones correspondiente a la SA “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”, diseñada para el alumnado de 2.º de ESO. Esta planificación temporal sigue las disposiciones establecidas por la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el Decreto 107/2022 del currículo de la Comunidad Valenciana, que promueven una enseñanza basada en situaciones de aprendizaje y en el desarrollo de competencias específicas. La organización por sesiones responde a criterios de progresión pedagógica, coherencia curricular y atención a la diversidad, garantizando el cumplimiento de los objetivos didácticos mediante metodologías activas y evaluación formativa.

Figura 6

Cronograma de trabajo para la SA.

FEBRERO						
LUN	MAR	MIÉR	JUE	VIE	SAB	DOM
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARZO						
LUN	MAR	MIÉR	JUE	VIE	SAB	DOM
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

ABRIL						
LUN	MAR	MIÉR	JUE	VIE	SAB	DOM
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO						
LUN	MAR	MIÉR	JUE	VIE	SAB	DOM
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1

	Festivos
	Actividad 1
	Actividad 2
	Actividad 3
	Actividad 4
	Actividad 5
	Actividad 6
	Actividad 7
	Actividad 8
	Actividad 9

Fuente. Elaboración propia.

Diseño de las Actividades

Tabla 16

Descripción de la Actividad 1: "Abre tu libro medieval"

Actividad 1

Nombre	<i>Abre tu libro medieval</i>
Temporalización	1 sesión de 55 minutos
Objetivo de la sesión	Introducir el contexto histórico de la unidad e iniciar un glosario de términos clave (feudales, artísticos, religiosos, mitológicos).
Objetivos de la etapa	Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.

	<p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p>
Agrupamiento	Individual y grupos heterogéneos reducidos (3-4 personas).
Recursos materiales y/o espaciales	Pizarra digital, ordenadores, conexión a internet, Power Point o Canva. Clase.
Metodología	Activación de conocimientos previos, trabajo cooperativo, TIC, aprendizaje visual.
Descripción y temporalización	Se proyecta una presentación interactiva sobre el mundo medieval (20 minutos). A continuación, cada alumno realiza la portada del glosario de términos medievales (15 minutos) que se completará durante las sesiones de la Situación de Aprendizaje y en grupo se realizan las primeras entradas: caballero, vasallaje... (20 minutos)
ODS	ODS4, ODS10, ODS16.
Competencias clave trabajadas	<p>CCL: Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>CD: Competencia digital.</p> <p>CSC: Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>CCEC: Competencia en conciencia y expresiones culturales.</p>
Competencias específicas	<p>CE1: Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos.</p> <p>CE2: Localizar e interpretar fuentes geográficas e históricas.</p> <p>CE4: Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía.</p> <p>CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.</p>

Estrategias educativas para NEAE	<p>TDAH: Actividades breves y estructuradas, uso de recursos visuales y digitales, feedback inmediato.</p> <p>Altas Capacidades: Ampliación del glosario, diseño creativo, rol de liderazgo en el grupo.</p> <p>Dificultades de aprendizaje: Plantillas visuales, imágenes de apoyo, trabajo en parejas.</p> <p>DUA: Múltiples formas de representación, expresión e implicación.</p>
----------------------------------	---

Nota. Elaboración propia.

Tabla 17

Descripción de la Actividad 2: “Vivir en el feudo”

Actividad 2

Nombre	<i>Vivir en el feudalismo</i>
Temporalización	1 sesión de 55 minutos
Objetivo	Comprender la organización de los estamentos feudal mediante roles sociales y la realización de un esquema que lo represente. Explicación del ODS 10: Reducción de las desigualdades.
Objetivos de la etapa	<p>Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Desarrollar habilidades sociales para prevenir conflictos y resolverlos pacíficamente.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p>

Agrupamiento	Grupos cooperativos con roles asignados.
Recursos materiales y/o espaciales	Fichas de personajes, fichas con escenas a realizar, disfraces opcionales y pizarra. Aula.
Metodología	Role-playing, aprendizaje cooperativo, gamificación.
Descripción y temporalización	Cada grupo representa un estamento y se explica (15 minutos) y se asignan actividades desiguales (nombramiento caballero, bodas, nacimientos...) para simular (20 minutos) los privilegios o restricciones de la época a modo de teatrillo. Después se realiza una reflexión sobre desigualdad social (ODS10) y se representa mediante un esquema (20 minutos).
ODS	ODS10
Competencias clave trabajadas	CCL Competencia en Comunicación Lingüística CSC Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender CCEC Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales
Competencias específicas	CE1 Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos CE3 Establecer relaciones de causalidad entre hechos históricos. CE4 Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía. CE7 Analizar críticamente desigualdades sociales, culturales o de género.
Estrategias educativas para NEAE	TDAH: Role-playing dinámico, instrucciones claras, tiempos breves. Altas Capacidades: Análisis profundo, liderazgo en grupo, esquema ampliado. Dificultades de aprendizaje: Fichas visuales, apoyo entre iguales, guía docente.

DUA: Actividades multinivel, expresión visual y oral, implicación adaptada.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 18

Descripción de la Actividad 3: “Mujeres medievales”

Actividad 3

Nombre	<i>Mujeres medievales</i>
Temporalización	1 sesión de 55 minutos
Objetivo	Reconocer el papel de la mujer en la sociedad y la cultura medieval. Identificación de personajes femeninos. Conocer el ODS 5. Reflexión de la invisibilización histórica de las mujeres. Conocer personajes femeninos medievales.
Objetivos de la etapa	Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico. Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico. Desarrollar habilidades sociales para prevenir conflictos y resolverlos pacíficamente. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.
Agrupamiento	Grupos cooperativos de 5 alumnos y reflexión individual.
Recursos materiales y/o espaciales	Imágenes con el PowerPoint de obras románicas que representan a mujeres y sus roles. Esquemas con datos biográficos e imágenes de Leonor de Aquitania,

	Hildegarda de Bingen, Christine de Pizan, Beatriz de Día...Cartulina grande, tijeras, pegamento y marcadores.
Metodología	Aprendizaje cooperativo, análisis de fuentes visuales, perspectiva de género, creatividad y reflexión crítica.
Descripción y temporalización	Visualización de imágenes de mujeres en el arte tanto religiosas como laicas se analiza el papel femenino en cada obra (15 minutos). Introducción y explicación del ODS 5 (10 minutos). A cada grupo se le asigna un personaje femenino y recibe información e imágenes para la realización de un poster (biografía, época, principales acontecimientos en que participó...) (30 minutos)
ODS	ODS5, ODS4, ODS10.
Competencias clave trabajadas	CCL Competencia en comunicación lingüística. CSC Competencia personal, social y de aprender a aprender. CCEC Competencia en conciencia y expresiones culturales. CC Competencia ciudadana.
Competencias específicas	CE1 Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos. CE4 Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía. CE7 Analizar críticamente desigualdades sociales, culturales o de género. CE8 Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.
Estrategias educativas para NEAE	TDAH: Actividades visuales, tiempos breves, instrucciones claras. Altas Capacidades: Análisis profundo de personajes, liderazgo en grupo, creatividad en el póster. Dificultades de aprendizaje: Fichas con apoyo visual, trabajo cooperativo, acompañamiento docente.

DUA: Representación múltiple (texto, imagen, oral), tareas adaptadas, implicación flexible.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 19

Descripción de la Actividad 4: “La construcción de tu propio feudo”

Actividad 4

Nombre	<i>La construcción de tu propio feudo</i>
Temporalización	2 sesiones de 55 minutos
Objetivo	Explicación sobre las partes del feudo (castillo, aldeas...); boceto del feudo y desarrollo del proyecto en el ordenador.
Objetivos de la etapa	<p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p> <p>Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.</p>
Agrupamiento	Individual.
Recursos materiales y/o espaciales	Pizarra, ordenadores, conexión a internet y Minecraft (versión educativa). Aula.
Metodología	Aprendizaje Basado en Proyectos, TIC, Gamificación y Aprendizaje por descubrimientos.
Descripción y temporalización	Se da una explicación sobre las partes del feudo del castillo medieval (20 minutos). Después se realiza un pequeño boceto (10 minutos) posteriormente desarrollo del diseño tanto del feudo como del castillo en Minecraft

	(60 minutos) Voluntariamente exposición de la actividad (20 minutos).
ODS	ODS4, ODS10, ODS16.
Competencias clave trabajadas	CCL Competencia en comunicación lingüística CD Competencia digital. CSC Competencia personal, social y de aprender a aprender. CCEC Competencia en conciencia y expresiones culturales.
Competencias específicas	CE1 Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos. CE3 Establecer relaciones de causalidad entre hechos históricos. CE4 Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía. CE7 Analizar críticamente desigualdades sociales, culturales o de género. CE8 Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.
Estrategias educativas para NEAE	TDAH: Actividades visuales, tiempos breves, instrucciones claras. Altas Capacidades: Ampliación del reto, liderazgo en el diseño, creatividad en la construcción del feudo. Dificultades de aprendizaje: Fichas con apoyo visual, trabajo cooperativo, acompañamiento docente. DUA: Representación múltiple (digital, boceto, oral), tareas adaptadas, implicación flexible.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 20*Descripción de la Actividad 5: “Dragones y arados”*

Actividad 5	
Nombre	<i>Dragones y arados</i>
Temporalización	1 sesiones de 55 minutos
Objetivo	Conocer el sistema agrícola en época medieval, relacionarlo con el ODS 2. Analizar los bestiarios medievales, su simbolismo y crear conexiones mitológicas con la actualidad. (cine, cómic, series...)
Objetivos de la etapa	<p>Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Desarrollar habilidades sociales para prevenir conflictos y resolverlos pacíficamente.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p>
Agrupamiento	Grupo cooperativos y reflexión individual.
Recursos materiales y/o espaciales	Imágenes proyectadas en PowerPoint sobre la agricultura. Imágenes sobre bestiarios medievales y secuencias de películas, series de Youtube. Aula.
Metodología	Aprendizaje visual, TIC, análisis comparativo y reflexión crítica.
Descripción y temporalización	Explicación sobre la agricultura medieval y lectura de Crónicas medievales donde se habla de hambre y miseria, que lo relacionaremos con el ODS2 (15 minutos). Análisis de imágenes sobre bestiarios medievales y reflexión sobre

	la mitología en la actualidad en cine, comic, literatura... (20 minutos) después se buscarán imágenes se realizará una puesta en común (15 minutos)
ODS	ODS2
Competencias clave trabajadas	CCL Competencia en comunicación lingüística. CD Competencia digital. CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales. CC Competencia ciudadana. CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Competencias específicas	CE1: Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos. CE3: Establecer relaciones de causalidad entre hechos históricos. CE4: Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía. CE7: Analizar críticamente desigualdades sociales, culturales o de género. CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.
Estrategias educativas para NEAE	TDAH: Actividades visuales (imágenes, vídeos), tiempos breves y estructurados, instrucciones claras y guiadas. Altas Capacidades: Análisis simbólico profundo de los bestiarios, conexión con mitología moderna (cine, cómic), liderazgo en la puesta en común. Dificultades de aprendizaje: Fichas con apoyo visual, acompañamiento docente en la búsqueda de imágenes, trabajo cooperativo con roles definidos. DUA: Representación múltiple (texto, imagen, oral), tareas adaptadas a distintos niveles, implicación flexible según intereses.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 21

Descripción de la Actividad 6: “El poder de la Iglesia”

Actividad 6

Nombre	<i>El poder de la Iglesia</i>
Temporalización	1 sesión de 55 minutos
Objetivo	Comprender el papel de la iglesia y conocer las funciones y organización de los monasterios de época medieval. Dar la opinión y debatir.
Objetivos de la etapa	<p>Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Desarrollar habilidades sociales para prevenir conflictos y resolverlos pacíficamente.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p>
Agrupamiento	Trabajo en parejas e individual.
Recursos materiales y/o espaciales	Video explicativo sobre los monasterios (Youtube), fichas y mapas para rellenar y PowerPoint con imágenes. Aula.
Metodología	Aprendizaje visual, pensamiento crítico y debate.
Descripción y temporalización	Se explica el papel de la iglesia y de las Cruzadas (15 minutos). Visualización de documental sobre la vida en un monasterio (10 minutos) y se completa una ficha y el mapa de las Cruzadas (15 minutos). Debate final sobre la influencia de la Iglesia en este periodo (15 minutos).

ODS	ODS4, ODS16
Competencias clave trabajadas	<p>CCL Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>CD Competencia digital.</p> <p>CC Competencia ciudadana.</p> <p>CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p>
Competencias específicas	<p>CE1: Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos.</p> <p>CE2: Localizar e interpretar fuentes geográficas e históricas.</p> <p>CE3: Establecer relaciones de causalidad entre hechos históricos.</p> <p>CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.</p>
Estrategias educativas para NEAE	<p>TDAH: Vídeos breves y explicativos, fichas visuales, debate estructurado con tiempos definidos.</p> <p>Altas Capacidades: Profundización en el análisis del poder eclesiástico, liderazgo en el debate, elaboración de mapas argumentativos.</p> <p>Dificultades de aprendizaje: Fichas con apoyo visual, trabajo en pareja, acompañamiento docente en la comprensión del vídeo y el mapa.</p> <p>DUA: Representación múltiple (vídeo, ficha, debate), tareas adaptadas, implicación flexible según nivel de análisis.</p>

Nota. Elaboración propia.

Tabla 22

Descripción de la Actividad 7: “La arquitectura románica y el Camino de Santiago”

Actividad 7

Nombre	<i>La Arquitectura románica y el Camino de Santiago</i>
Temporalización	2 sesión de 55 minutos
Objetivo	Identificar las características de la arquitectura románica, comprender su función simbólica y analizar el papel del Camino de Santiago como vía de difusión cultural y artística. ODS 11.
Objetivos de la etapa	<p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p>
Agrupamiento	Trabajo en parejas y grupos cooperativos.
Recursos materiales y/o espaciales	Power Point con imágenes de iglesias románicas, video sobre el Camino de Santiago y ordenador con internet. Aula.
Metodología	Método del caso, aprendizaje visual, TIC, trabajo cooperativo e investigación con supervisión.
Descripción y temporalización	<p>Explicación con soporte de imágenes de las características del arte románico (20 minutos), por parejas los alumnos analizan e identifican los elementos arquitectónicos (planta, cabecera, cubiertas...)</p> <p>identificando la función y el simbolismo (15 minutos).</p> <p>Después se plantea un caso práctico: planificación de un viaje des de Francia (partiendo desde Arles, Le Puy, Vèzelay o Tours) hasta Santiago de Compostela siendo ellos peregrinos y debiendo visitar el mayor número de</p>

	iglesias románicas (10 minutos). Creación de mapas, organización de etapas y fichas de las iglesias (50 minutos). Reflexión sobre la Influencia del Camino de Santiago en el arte románico (15 minutos) e introducción al ODS 11 (Patrimonio Cultural)
ODS	ODS11
Competencias clave trabajadas	<p>CCL Competencia en comunicación lingüística: Interpretación de textos e imágenes, elaboración de fichas descriptivas.</p> <p>CD Competencia digital.</p> <p>CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales.</p> <p>CC Competencia ciudadana.</p> <p>CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p>
Competencias específicas	<p>CE1: Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos.</p> <p>CE2: Localizar e interpretar fuentes geográficas e históricas.</p> <p>CE4: Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía.</p> <p>CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.</p>
Estrategias educativas para NEAE	<p>TDAH: Actividades visuales (imágenes, vídeos), tareas prácticas como el diseño de rutas, instrucciones claras y estructuradas.</p> <p>Altas Capacidades: Profundización en el análisis arquitectónico, diseño detallado de rutas, investigación autónoma sobre iglesias románicas.</p> <p>Dificultades de aprendizaje: Apoyo visual (fichas, mapas), trabajo en parejas, uso de plantillas para organizar la información.</p>

DUA: Representación múltiple (visual, textual, digital), tareas adaptadas a distintos niveles, implicación flexible según intereses y capacidades.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 23

Descripción de la Actividad 8: “Pintura y escultura románica”

Actividad 8

Nombre	<i>Pintura y escultura románica</i>
Temporalización	1 sesión de 55 minutos
Objetivos	Comprender y reconocer la escultura y la pintura románica con sus características, temas y estilos. Valorar el Patrimonio ODS 11
Objetivos de la etapa	<p>Conocer, valorar y respetar la historia, el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa</p>
Agrupamiento	Individual y grupos reducidos.
Recursos materiales y/o espaciales	Pizarra digital, ordenadores, conexión a internet, Power Point o Canva y fichas para el análisis. Aula.
Metodología	Visual Thinking y trabajo cooperativo.
Descripción y temporalización	Después de la presentación de estilos, temas y formas de la escultura y pintura (20 minutos), el alumnado se divide en grupos pequeños y se seleccionan imágenes para que las reconozcan, tanto pintura como esculturas (15 minutos). Reflexión final sobre la vigencia de estos símbolos y escenas hasta la actualidad (20 minutos)

ODS	ODS11
Competencias clave trabajadas	<p>CCL Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>CD Competencia digital.</p> <p>CCEC Competencia en conciencia y expresión culturales.</p> <p>CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p>
Competencias específicas	<p>CE1: Identificar y contextualizar procesos y hechos históricos.</p> <p>CE2: Localizar e interpretar fuentes visuales del arte románico.</p> <p>CE4: Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía.</p> <p>CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.</p>
Estrategias educativas para NEAE	<p>TDAH: Actividades visuales y manipulativas, tiempos breves, instrucciones claras, trabajo en grupo con roles definidos.</p> <p>Altas Capacidades: Análisis simbólico profundo de las obras, elaboración de comparativas con arte contemporáneo, liderazgo en la reflexión final.</p> <p>Dificultades de aprendizaje: Apoyo visual (fichas de análisis), agrupamientos cooperativos, uso de plantillas para facilitar la identificación de elementos.</p> <p>DUA: Representación múltiple (visual, oral, escrita), tareas adaptadas a distintos niveles, implicación flexible según intereses.</p>

Nota. Elaboración propia.

Tabla 24

Descripción de la Actividad 9: “Exposición y resumen final”

Actividad 9	
Nombre	<i>Exposición y resumen final</i>
Temporalización	2 sesión de 55 minutos
Objetivo	Sintetizar los aprendizajes, reflexionar sobre lo aprendido y exponer a los trabajos realizados.
Objetivos de la etapa	<p>Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, esfuerzo, responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de forma crítica, segura y creativa.</p> <p>Conocer, asumir y ejercer los derechos y deberes en la vida personal, social y escolar.</p>
Agrupamiento	Individual y grupal.
Recursos materiales y/o espaciales	Pizarra digital, ordenadores, conexión a internet, Power Point o Canva. Materiales de los propios alumnos. Gimnasio o Sala Polivalente.
Metodología	Evaluación formativa, exposición oral y coevaluación.
Descripción y temporalización	Se van presentando los trabajos realizados durante las sesiones sobre el feudalismo (90 minutos): libro-glosario, fichas de identificación, ruta a Santiago de Compostela, feudo... tanto individual como grupal. Repaso de todos los conceptos aprendidos (20 minutos).
ODS	ODS4
Competencias clave trabajadas	<p>CCL Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>CD Competencia digital.</p> <p>CPSAA Competencia personal, social y de aprender a aprender,</p>

CC Competencia ciudadana.	
Competencias específicas	<p>CE4: Reconocer la diversidad de perspectivas históricas mediante la empatía.</p> <p>CE8: Participar en procesos de reflexión histórica, individual y colectiva.</p>
Estrategias educativas para NEAE	<p>TDAH: Exposición breve y guiada, uso de apoyos visuales, posibilidad de presentar en grupo.</p> <p>Altas Capacidades: Presentaciones más elaboradas, posibilidad de liderar la exposición o incluir elementos creativos adicionales.</p> <p>Dificultades de aprendizaje: Apoyo visual y oral, rúbricas claras, posibilidad de presentar con ayuda o en formato alternativo (vídeo, esquema).</p> <p>DUA: Múltiples formas de expresión (oral, visual, digital), tiempos flexibles, evaluación adaptada a las capacidades individuales.</p>

Nota. Elaboración propia.

Evaluación Formativa

La evaluación formativa constituye uno de los ejes fundamentales de la situación de aprendizaje “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”, pensada como una propuesta didáctica innovadora para el alumnado de 2.º de ESO en la materia de Geografía e Historia. Esta modalidad de evaluación responde a los principios recogidos en la LOMLOE (2020) y el Real Decreto 217/2022, que subrayan la necesidad de una evaluación continua, formativa, inclusiva y orientada al desarrollo competencial del alumnado.

De esta forma, la evaluación no se ha planteado como un instrumento puramente calificativo, sino como una herramienta que guía y mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. A lo largo de todas las sesiones, se han integrado

mecanismos de seguimiento y retroalimentación constantes, mediante estrategias como la observación directa del trabajo individual y cooperativo, la recogida de trabajos a través de portafolios, el uso de rúbricas para cada actividad, así como la coevaluación y autoevaluación.

Cada una de las actividades diseñadas en la situación de aprendizaje brinda oportunidades para que el alumnado recapacite sobre su propio progreso, detecte sus dificultades y pueda recibir orientación personalizada por parte del docente. Por ejemplo, tras la realización de productos como líneas del tiempo o escape rooms narrativos, los estudiantes completan formularios de autoevaluación que les permiten identificar aquello que han aprendido, cómo lo han hecho y los aspectos a mejorar. También, se anima a la coevaluación como un recurso útil para hacer fuerte la responsabilidad compartida y la empatía dentro del grupo clase.

De esta manera, al incorporar el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se certificando que las formas de evaluación sean accesibles y diversificados. Esto supone que los criterios de evaluación estén mostrados desde el inicio de la unidad de forma clara y perceptible, donde se contemplan diversas formas de representación (visual, textual, auditiva), de labor y de expresión (producciones escritas, visuales, orales, digitales), y de implicación (trabajo individual, cooperativo, lúdico o reflexivo). Esta flexibilidad evaluativa nos permite atender a la diversidad del aula, garantizando la participación y el progreso de todo el conjunto del alumnado, incluidas aquellas personas con TDAH, altas capacidades o aquellas con necesidades específicas de apoyo educativo.

En conexión con el enfoque competencial de la LOMLOE, se evita recurrir a exámenes de tipo memorísticos como eje exclusivo de la evaluación. En su lugar, prevalece la valoración de productos, la observación de procesos y la progresión del aprendizaje. La calificación final se basa en un reflejo del esfuerzo, la participación activa, la creatividad y la capacidad crítica del alumnado.

En resumen, esta evaluación formativa hace que el proceso evaluativo sea un recurso pedagógico que acompaña al alumnado en su desarrollo académico y personal, beneficiando el aprendizaje autónomo, la autorregulación y una educación inclusiva y transformadora.

Conclusiones

La SA desarrollada en este Trabajo Fin de Máster, sobre la unidad “La expansión del feudalismo y del románico por Europa”, permite sacar una serie de conclusiones importantes desde el punto de vista pedagógico como metodológico. En primer lugar, se verifica que el uso de metodologías activas, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la gamificación narrativa y el trabajo cooperativo, contribuyen de una forma significativa al aumento de la motivación del alumnado y a una alta implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas metodologías mejoran la comprensión de los contenidos históricos y promueven el desarrollo de competencias clave como la autonomía, la capacidad crítica, la creatividad, la gestión emocional y la conciencia ciudadana.

En segundo lugar, la inclusión del enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se ha mostrado como una herramienta imprescindible para atender a la diversidad del aula. Su ejecución permite brindar múltiples vías de acceso a los contenidos y de expresión del conocimiento, adaptando sesiones a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. No obstante, se reconoce que la aplicación requiere de formación específica y planificación anticipada por parte del profesorado, los beneficios en igualdad y participación son evidentes.

Asimismo, la integración transversal de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), sobre todo los relacionados con la igualdad de género, la justicia social y la educación inclusiva, colaboran en una dimensión ética y global del estudio del pasado. Mediante actividades como simulaciones históricas, análisis crítico de fuentes y

reflexiones sobre la desigualdad, el alumnado adquiere conocimientos y desarrolla una conciencia crítica y comprometida con los retos actuales.

Igualmente se ha comprobado la importancia de introducir la perspectiva de género de forma transversal en la enseñanza de la historia. La representación de los diferentes estamentos medievales y la reflexión sobre la discriminación histórica de las mujeres ayuda al alumnado a comprender las desigualdades del pasado y crear conexiones con situaciones actuales, ayudando a la construcción de valores democráticos e inclusivos relacionados con su contexto.

Por otro lado, las principales limitaciones de esta propuesta han sido la imposibilidad de llevarla a cabo de forma práctica durante el periodo de prácticas docentes. La falta de ejecución real impide comprobar prácticamente los resultados de aprendizaje y la percepción del alumnado ante la propuesta. Pero, la fundamentación teórica, el diseño pedagógico y la coherencia con el currículo vigente permiten pensar que se trata de una propuesta factible, ajustada a las necesidades del contexto educativo y con potencial para su aplicabilidad y adaptada en distintos entornos escolares.

Para acabar, esta propuesta abre novedosas líneas de investigación y desarrollo profesional, como la evaluación de su desarrollo real en el aula, el estudio de la efectividad de las metodologías activas en alumnado con necesidades educativas específicas o la incorporación de contenidos históricos con enfoque feminista e interdisciplinar.

Posibilidades de Proyectos de Investigación Educativa

La investigación educativa tiene un papel importante en la mejora de la práctica docente y en la creación de conocimiento para aula. En el contexto de esta Situación de aprendizaje, las propuestas presentadas nacen como una continuación de los aprendizajes experimentados, la finalidad es ahondar en aspectos importantes como la

educación emocional, la inclusión, la innovación metodológica y la equidad. Estas vías de investigación permiten aprobar el impacto de ciertas estrategias pedagógicas y también favorecen a crear vías educativas más conscientes, críticas y adaptadas a las necesidades del alumnado del siglo XXI. Partiendo de las ideas extraídas de la situación de aprendizaje propuesta sobre el feudalismo y el arte románico, se planean dos líneas de investigación educativa basadas en puntos clave del proceso educativo: el desarrollo emocional y la inclusión mediante metodologías activas. Cada cuestión contiene la identificación del problema, las preguntas de investigación y una posible línea de desarrollo.

1. Investigación: La educación emocional a través del arte y la historia medieval

Identificación del problema: En los programas educativos de secundaria, las emociones pocas veces se tratan de manera clara en áreas como Geografía e Historia, aun cuando los contenidos históricos y artísticos ofrecen un entorno para trabajar la empatía, la conciencia social, la gestión del conflicto la valoración ética de y hechos pretéritos. Según opinan Bisquerra y Pérez Escoda (2017), “la educación emocional es un proceso educativo continuo y permanente que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo”. A pesar de ello, su ejecución en el aula suele quedarse en sesiones de tutorías o contextos informales y en la mayoría de los casos cuando algún echo a ocurrido.

Pregunta de investigación principal: ¿Cómo puede ayudar el estudio de la historia y el arte medieval a las competencias emocionales en secundaria?

Preguntas secundarias:

- ¿Qué actividades podrían beneficiar el reconocimiento y la expresión de emociones sobre hechos históricos o simbólicos?
- ¿Qué efectos tiene el trabajo de las emociones en el clima de aula?

- ¿Cómo observan docentes y estudiantes la relación entre contenidos académicos y emociones?

Línea de desarrollo: Esta investigación podría basarse en una mediación didáctica como la que se ha tratado en esta unidad (por ejemplo, en las sesiones sobre las jerarquías sociales, el papel de la mujer o la iconografía religiosa), creando actividades que incluyan diarios de emociones, análisis emocional de obras de arte o debates empáticos. Por ejemplo, tras representar un conflicto entre estamentos feudales, el alumnado podría escribir en su diario emocional narrando cómo se han sentido pudiendo elegir un rol (campesino/a, noble, clérigo...). O también, se podrían analizar el Juicio Final en una portada románica y expresar las emociones que despierta la posibilidad del castigo o la salvación. Según Goleman (1996), el desarrollo de la inteligencia emocional fortifica habilidades como la empatía, la autorregulación y la conciencia ética. Para La toma de datos se combina observación en el aula y análisis de actividades del alumnado.

2. Investigación: Evaluación de metodologías activas en contextos inclusivos

Identificación del problema: Aunque la normativa educativa suscita la atención a la diversidad y la inclusión, hay una brecha entre la planificación didáctica y la ejecución de estrategias que respondan a las necesidades reales del alumnado con TDAH o altas capacidades (entre otras). Las metodologías activas, como el ABP o la gamificación, son valoradas por su poder inclusivo, pero no se conoce exactamente su impacto determinado en el aprendizaje y participación de este alumnado en las Ciencias Sociales.

Pregunta de investigación principal: ¿Qué efectos tienen el uso de las metodologías activas en el alumnado con TDAH o altas capacidades en una situación de aprendizaje concreta de Geografía e Historia?

Preguntas secundarias:

- ¿Qué tipo de adaptaciones metodológicas son más útiles para cada perfil?
- ¿Se observan mejoras en la autoestima académica y en la autorregulación del alumnado?
- ¿Qué percepción tienen los docentes sobre la viabilidad de estas metodologías?

Línea de desarrollo: Este estudio se podría adoptar a un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo) donde se analicen los resultados académicos, la participación y la satisfacción del alumnado mediante rúbricas, puestas en común y observación directa. Por ejemplo, se podría comparar una actividad gamificada (como un escape room sobre la jerarquía feudal), con una tarea más típica de redacción, evaluando la participación y motivación entre las dos actividades. En el caso del alumnado con TDAH, se podría estudiar qué formatos de actividades les ayudan a mejorar la atención sostenida (cortas, visuales o dinámicas). Para el alumnado con altas capacidades, se podrían diseñar trabajos de ampliación creativa (como reconstrucción de un feudo en Minecraft o análisis histórico comparado) y observar su nivel de implicación. El estudio podría emplearse en varios centros con diversidad de perfiles para conseguir resultados generalizables, y donde se consideren la participación en el aula, una puesta en común de las opiniones y la observación directa.

Ambas propuestas de investigación nacen de la experiencia práctica y reflexiva en el aula, y pretenden favorecer a la mejora de la calidad educativa desde la inclusión y la inteligencia emocional. Cada una de ellas parte de diferentes caminos para seguir con la innovación en el área de Ciencias Sociales, uniendo la práctica docente con los elementos del currículo actual y los retos del mundo contemporáneo.

Conclusiones, Limitaciones y Prospección de Futuro

El desarrollo de este Trabajo Fin de Máster supone una oportunidad para reflexionar, desde una perspectiva crítica, sobre el trabajo docente en el área de Geografía e Historia y la necesidad de crear propuestas didácticas inclusivas, activas y conectadas con la realidad del alumnado. La sesión de aprendizaje realizada, sobre el feudalismo y el arte románico, es la piedra angular de una propuesta metodológica que encaja los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la perspectiva de género, la educación emocional y la atención a la diversidad. A partir del análisis y diseño llevado a cabo, se extraen las siguientes conclusiones principales:

1. Las metodologías activas son herramientas eficaces para fomentar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, sobre todo se une a contenidos con potencial histórico.
2. El enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es necesario para garantizar una enseñanza accesible a todo el alumnado, no obstante, la aplicación supone más formación docente y un gran conocimiento de las peculiaridades del alumnado.
3. La incorporación de los ODS enriquece la propuesta didáctica, permitiendo el trabajo en la justicia, la igualdad o la sostenibilidad valores contextualizados en los contenidos curriculares.
4. La perspectiva de género permite visibilizar a las mujeres en la historia y fomentar una mirada crítica del pasado para crear personas que defiendan la igualdad.
5. Mediante las actividades como juego de roles, análisis simbólicos o la utilización del arte, se ha probado el valor pedagógico de la educación emocional, sin embargo, su aplicación sigue siendo insuficiente en los planes de Secundaria.

6. La principal limitación del TFM ha sido no poder efectuar la situación de aprendizaje en el aula, puesto que la mala temporalización en el centro de prácticas no lo ha permitido, no se han podido recoger certezas del impacto de la propuesta y contrastar los resultados esperados.

Por lo que respecta al cumplimiento de los objetivos propuestos al inicio del trabajo, se considera que se han alcanzado de forma general. Se ha diseñado una situación didáctica coherente, con base pedagógica actual y siguiendo el currículo oficial, integrando atención a la diversidad, las metodologías activas y una visión diferente de la enseñanza de la historia y el arte. No obstante, el objetivo de validar esta propuesta en el aula no ha podido cumplirse, lo que hace que se pueda realizar en futuros cercanos.

De esta situación de aprendizaje han resultado líneas de investigación educativa como el análisis del impacto de la educación emocional en la enseñanza de la historia, la valoración del DUA en contextos reales o el trabajo de los ODS y la perspectiva de género dentro de la materia. Estos caminos podrían contribuir a una docencia realmente comprometida con la igualdad, el pensamiento crítico y la transformación social.

Referencias Bibliográficas

- Area, M., Gros, B., & Marzal, M. Á. (2021). *Educación digital: competencias digitales para el siglo XXI*. Editorial UOC.
- Bisquerra, R., & Pérez Escoda, N. (2017). Educación emocional: Propuestas para educar desde las emociones. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 9(1), 1–13.
- Boix Tomàs, M., & Martínez-Catena, A. (2022). *Metodologías activas para la educación secundaria*. Graó.
- BOE. (2022). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE).
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- BOE. (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.
<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217>
- Canal, P., & Lupiáñez, J. L. (2017). *Metodologías activas para una enseñanza eficaz*. Editorial Graó.
- Canva. (s. f.). *Diseño gráfico y presentaciones para educación*.
<https://www.canva.com>
- Cano, E. (2015). *Evaluar por competencias: lo que nos enseñan las competencias*. Narcea.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- DOGV. (2022). Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunitat Valenciana. <https://dogv.gva.es>

DuPaul, G. J., Weyandt, L. L., & Janusis, G. M. (2011). ADHD in the classroom: Effective intervention strategies. *Theory Into Practice*, 50(1), 35–42.

Generalitat Valenciana. (2017). *Instrucción 2/2017 sobre respuesta educativa inclusiva a la diversidad del alumnado*. <https://dogv.gva.es>

Generalitat Valenciana. (2018). *Decreto 104/2018, de ordenación de la ESO*. <https://dogv.gva.es>

Generalitat Valenciana. (2022). *Resolución de 12 de septiembre de 2022, por la que se aprueba la concreción curricular en la Comunitat Valenciana para la ESO*. <https://dogv.gva.es>

Genially. (s. f.). *Presentaciones interactivas para educación*. <https://www.genial.ly>

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.

López Melero, M. (2001). *Educar en y para la diversidad*. Octaedro.

Microsoft PowerPoint Online. (s. f.). *Presentaciones en línea*. <https://www.office.com/launch/powerpoint>

Minecraft Education. (s. f.). *Juego educativo basado en el universo Minecraft*. <https://education.minecraft.net/es-es>

Morente, F. (2019). *Enseñar historia con perspectiva de género*. Síntesis.

Novak, J. D., & Gowin, D. B. (1988). *Aprendiendo a aprender*. Martínez Roca.

Padlet. (s. f.). *Herramienta colaborativa para aula*. <https://padlet.com>

Palacios, J. (2021). *Neuroeducación en el aula. Estrategias para el alumnado con TDAH*. Narcea.

- Pérez, M., & Peralta, F. J. (2020). *Alumnado con altas capacidades: identificación, atención y recursos*. Graó.
- Pujolàs, P. (2008). *Cooperar para aprender*. Editorial Graó.
- Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. ASCD.
- Seixas, P., & Morton, T. (2012). *The Big Six: Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Torres, J. (2013). *La justicia curricular. El caballo de Troya de la cultura escolar*. Morata.
- UNESCO. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es>
- UNESCO. (2017). *A Guide for Ensuring Inclusion and Equity in Education*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248254>
- Vocaroo. (s. f.). *Grabador de voz online*. <https://vocaroo.com>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2014). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Editorial Graó.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Gamifying foreign language classes: Preliminary findings. *World Scientific News*, 53, 43–47.

Anexos

Anexo A

Tabla 25

Fichas para las actividades propuestas en la SA

Ficha 1: "Abre tu libro medieval"

Elemento	Detalle
Sesión	1 (55 min)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir contexto histórico - Crear glosario digital colaborativo
Temporalización	<p>Activación (15 min): Presentación interactiva + lluvia ideas</p> <p>Individual (15 min): Diseño portada en Canva</p> <p>Grupos (20 min): 5 entradas glosario (término + imagen)</p> <p>Cierre (5 min): Compartir 1 término/grupo</p>
Recursos	Pizarra digital, ordenadores, plantilla Classroom
Evaluación	<p>Rúbrica (10 pts):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definiciones precisas (4) - Creatividad visual (3) - Participación (3)
ODS	4, 10
Atención diversidad	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: Uso de imágenes - Altas capacidades: Liderazgo en grupo

Ficha 2: "Vivir en el feudalismo" (Role-playing)

Elemento	Detalle
Sesión	2 (55 min)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Simular jerarquía feudal - Reflexionar sobre desigualdades (ODS 10)
Temporalización	<p>Explicación (10 min): Diagrama estamentos</p> <p>Role-playing (25 min): Dramatización por equipos (investidura, tributos)</p> <p>Debate (15 min): Preguntas guiadas</p> <p>Cierre (5 min): Esquema pirámide feudal</p>
Recursos	Fichas de diálogos, disfraces opcionales
Evaluación	<p>Escala observación (10 pts):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implicación rol (4) - Reflexión crítica (4) - Creatividad (2)
Ajustes DUA	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: Roles con acción física - Altas capacidades: Investigar "servidumbre glebae"

Ficha 3: "Mujeres medievales" (ODS 5)

Elemento	Detalle
Sesión	3 (55 min)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Visibilizar mujeres medievales - Crear póster biográfico
Temporalización	<p>Análisis imágenes (15 min): Obras románicas</p> <p>ODS 5 (10 min): Vídeo UN Women</p> <p>Trabajo grupos (25 min): Investigación + póster</p> <p>Presentación (5 min): 1 minuto/grupo</p>

Elemento	Detalle
Recursos	Plantillas biográficas, revistas, Artehistoria.com
Evaluación	<p>Rúbrica (10 pts):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rigor histórico (4) - Diseño (3) - Exposición oral (3)
Formato alternativo	Póster digital (Canva) para necesidades motrices

Ficha 4: "Construye tu feudo en Minecraft"

Elemento	Detalle
Sesiones	4-5 (110 min total)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar feudo con estructuras clave - Aplicar conocimientos históricos
Temporalización	<p>Sesión 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación (20 min) - Boceto papel (15 min) <p>Sesión 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construcción Minecraft (60 min) - Exposición (15 min)
Requisitos mínimos	Iglesia + zona cultivo + elemento defensivo
Evaluación	<p>Lista cotejo (10 pts):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Precisión histórica (4) - Creatividad (3) - Colaboración (3)
Ajustes TIC	<ul style="list-style-type: none"> - TDAH: Tutoriales vídeo - Altas capacidades: Añadir "scriptorium"

Ficha 5: "Arquitectura románica" (Genially)

Elemento	Detalle
Sesiones	8-9 (110 min)
Objetivos	- Identificar características románicas - Diseñar ruta Camino de Santiago
Temporalización	Sesión 8: - Explicación (20 min) - Análisis por parejas (15 min) Sesión 9: - Caso práctico: Planificación ruta (50 min) - Reflexión (15 min)
Producto final	Mapa interactivo en Genially con etapas e iglesias
Evaluación	Rúbrica (10 pts): - Identificación elementos (4) - Diseño ruta (5) - Reflexión (1)
ODS	11 (Patrimonio cultural)

Anexo B

Tabla 26

Resumen evaluación por actividad

Actividad	Instrumento evaluación	Puntos	Competencias clave
Glosario medieval	Rúbrica	10 pts	CCL, CD, CCEC
Role-playing feudal	Escala observación	10 pts	CSC, CC
Póster mujeres	Rúbrica + exposición	10 pts	CCL, CC, CCEC
Feudo	Lista cotejo	10 pts	CD, CE, CCEC

Actividad	Instrumento evaluación	Puntos	Competencias clave
en Minecraft			
Ruta románica	Rúbrica proyecto	10 pts	CMCT, CCEC

Nota. Elaboración propia.

Anexo C

Tabla 27

Saberes Básicos del Currículo LOMLOE y Decreto 107/2022 (CV) para SA

Bloque	Saber Básico	Competencias Específicas Vinculadas	Criterio de Evaluación
Sociedades históricas	"Analizar las relaciones de vasallaje y la estructura estamental del feudalismo"	CE1, CE3 (Contextualizar, causalidad)	2.1, 2.2 (RD 217/2022)
Patrimonio cultural	"Identificar elementos arquitectónicos del románico (arco de medio punto, bóveda)"	CE6 (Patrimonio)	3.1, 3.2 (Decreto 107/2022 CV)
Perspectiva de género	"Reconocer el rol de la mujer en la economía y cultura medieval"	CE7 (Desigualdades)	2.3 (Resolución 12/09/2022 CV)

Nota. Elaboración propia.

Anexo D

Tabla 28

Metodologías Activas y Normativa

Normativa	Artículo	Relevancia para la SA	Ejemplo de Aplicación
LOMLOE (2020)	Art. 22.3	"Promover aprendizajes significativos mediante ABP"	Diseño del feudo en Minecraft (Actividad 4)
RD 217/2022	Anexo II	"Evaluación continua basada en competencias"	Rúbricas por actividades (Anexo 11)
Instrucción 2/2017 (CV)	Punto 4.2	"Adaptaciones no significativas para TDAH"	Tiempos flexibles en role-playing (Actividad 2)

Anexo E

Tabla 29

Adaptaciones para Alumnado con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad)

Dificultad	Estrategia Metodológica	Ejemplo en la Situación de Aprendizaje	Recursos de Apoyo
Atención sostenida	<ul style="list-style-type: none"> - Fragmentar tareas en pasos cortos (máx. 15 min). - Uso de temporizadores visuales. 	Actividad 2 (Role-playing): Escenas breves (5 min c/u) con instrucciones en pictogramas.	Reloj de arena digital, checklist visual.

Dificultad	Estrategia Metodológica	Ejemplo en la Situación de Aprendizaje	Recursos de Apoyo
Organización	<ul style="list-style-type: none"> - Plantillas estructuradas con iconos. - Guías paso a paso. 	<i>Actividad 4 (Minecraft):</i> Lista de elementos obligatorios del feudo (castillo, muralla, etc.).	Tabla de tareas en Classroom.
Regulación emocional	<ul style="list-style-type: none"> - Espacios de "pausa activa". - Roles definidos en grupo. 	<i>Actividad 7 (Camino de Santiago):</i> Asignación de roles fijos (cartógrafo, investigador).	

Nota. Elaboración propia. Las estrategias se basan en las recomendaciones de Palacios (2021) y el protocolo TDAH de la Generalitat Valenciana (2023).

Anexo F

Tabla 30

Rúbrica Diferenciada para Alumnado con Altas Capacidades

Criterio	Nivel Básico (3 pts)	Nivel Avanzado (5 pts)	Instrumento de Evaluación
Profundidad analítica	Describe roles sociales feudales.	Compara el feudalismo con sistemas actuales (ej.: corporaciones vs. señoríos).	Ensayo crítico (500 palabras).
Creatividad	Diseña un feudo con elementos básicos.	Crea una narración histórica desde la perspectiva de un personaje no normativo (ej.: juglaresa).	Podcast o vídeo (3 min).

Criterio	Nivel Básico (3 pts)	Nivel Avanzado (5 pts)	Instrumento de Evaluación
Conexión interdisciplinar	Usa fuentes históricas.	Vincula el arte románico con su influencia en el cine actual (ej.: <i>El nombre de la rosa</i>).	Presentación multimedia.

Nota. Elaboración propia, siguiendo los criterios de Pérez y Peralta (2020) para enriquecimiento curricular.

Anexo G

Tabla 31

Cuestionario de Autoevaluación del Alumnado (Escala Likert)

Ítem	1 (Nada)	2	3	4	5 (Mucho)
1. Comprendo las diferencias entre los estamentos feudales.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Las actividades TIC (Minecraft, Genially) me ayudaron a aprender.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Reconozco la importancia del arte románico en el patrimonio cultural.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. El trabajo en grupo fue útil para compartir ideas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nota. Elaboración propia. Escala adaptada de Likert (1932). El cuestionario es anónimo y se aplicará al finalizar la SA.

Anexo H

Tabla 32

Ventajas y Desafíos de los Recursos TIC

Recurso	Ventajas	Desafíos	Recomendaciones
Minecraft Education	<ul style="list-style-type: none"> - Alto atractivo en adolescentes - Desarrollo de competencia espacial 	<ul style="list-style-type: none"> - Curva de aprendizaje pronunciada - Requiere dispositivos potentes 	<ul style="list-style-type: none"> - Tutorial introductorio obligatorio - Trabajar en parejas expertos/novatos
Genially	<ul style="list-style-type: none"> - Interactividad fácil de implementar - Plantillas accesibles 	<ul style="list-style-type: none"> - Limitaciones en versión gratuita - Consumo de ancho de banda 	<ul style="list-style-type: none"> - Usar solo para actividades clave - Descargar backups locales

Nota. Elaboración propia basado en el estudio de Área et al. (2021) sobre brecha digital en entornos educativos.

Anexo I

Tabla 33

Herramientas TIC para el Estudio del Feudalismo y Arte Románico

Tipo de Recurso	Plataforma	Enlace	Aplicación en la SA	Nivel de Dificultad
Líneas de tiempo interactivas	TimelineJS	Timeline.com	Creación de ejes cronológicos sobre la expansión feudal	Media

Tipo de Recurso	Plataforma	Enlace	Aplicación en la SA	Nivel de Dificultad
Modelado 3D	Minecraft Education	Minecraft.net	Reconstrucción de feudos y edificios románicos (Actividad 4)	Alta
Presentaciones interactivas	Genially	Genially.com	Diseño de escape rooms temáticos (Actividad 8)	Media
Podcasts	Anchor/Spotify	anchor.com	Grabación de entrevistas a personajes históricos	Baja
Análisis de imágenes	Google Arts & Culture	artsandculture.google.com	Exploración de obras románicas en alta resolución	Baja

Nota. Elaboración propia basada en los criterios del *Marco Común de Competencia Digital Docente* (INTEF, 2022). Todos los recursos son gratuitos o tienen versión gratuita.

Anexo J

Tabla 34

Rúbrica Unificada de Evaluación para las Actividades de la Situación de Aprendizaje

Actividad	Criterio	4 pts Excelente	3 pts Satisfactorio	2 pts Básico	1 pt Insuficiente
1. Glosario medieval	Rigor histórico	10+ términos con fuentes	7-9 términos con pequeños errores	5-6 términos con imprecisiones	<5 términos o errores graves
	Creatividad visual	Diseño original con multimedia	Diseño claro pero convencional	Solo texto sin elementos visuales	Presentación desorganizada
2. Role-playing feudal	Participación activa	Diálogos auténticos con empatía histórica	Sigue guion sin profundizar	Participación mínima	No asume su rol
	Análisis social	Vincula estamentos a ODS 10	Describe roles sin contextualizar	Identifica, pero no analiza	Omite relaciones de poder
3. Póster mujeres medievales	Perspectiva de género	Analiza discriminación (ODS 5)	Menciona desigualdades	Solo datos biográficos	Omite enfoque de género
4. Feudo en Minecraft	Precisión histórica	Castillo, murallas, aldeas y cultivos	Faltan 1-2 elementos clave	Solo estructuras básicas	Diseño incompleto
5. Dragones y arados	Conexión simbólica	Relaciona bestiarios	Describe símbolos sin vincular	Identifica, pero no analiza	No reconoce simbolismo

Actividad	Criterio	4 pts Excelente	3 pts Satisfactorio	2 pts Básico	1 pt Insuficiente
		con mitos actuales			
6. Monasterios medievales	Análisis documental	Interpreta 3+ fuentes primarias	Usa 2 fuentes con ayuda	Copia información sin análisis	No utiliza fuentes
7. Camino de Santiago	Patrimonio cultural	5+ iglesias con análisis artístico	3-4 iglesias sin profundidad	Ruta incompleta	Sin identificación de elementos
8. Arte románico	Identificación iconográfica	Reconoce 5+ elementos (arcos, bóvedas)	3-4 elementos con errores	1-2 elementos	No diferencia estilos
9. Exposición final	Comunicación oral	Exposición clara con vocabulario técnico	Exposición básica con algunos términos	Lectura de notas	No comunica ideas

Nota. Elaboración propia basada en criterios del RD 217/2022 (MEFP, 2022) para evaluación competencial, escalas de Pérez y Peralta (2020) para altas capacidades, pautas de inclusión de Echeita (2008).

Anexo K

Tabla 35

Tabla de ODS.

Nº ODS	Objetivo	Descripción
ODS 1	Fin de la pobreza	Erradicar la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo.
ODS 2	Hambre cero	Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y mejorar la nutrición.
ODS 3	Salud y bienestar	Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
ODS 4	Educación de calidad	Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida.
ODS 5	Igualdad de género	Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas.
ODS 6	Agua limpia y saneamiento	Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
ODS 7	Energía asequible y no contaminante	Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.
ODS 8	Trabajo decente y crecimiento económico	Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente.

ODS 9	Industria, innovación e infraestructura	Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación.
ODS 10	Reducción de las desigualdades	Reducir la desigualdad en y entre los países.
ODS 11	Ciudades y comunidades sostenibles	Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
ODS 12	Producción y consumo responsables	Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
ODS 13	Acción por el clima	Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
ODS 14	Vida submarina	Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos.
ODS 15	Vida de ecosistemas terrestres	Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y frenar la pérdida de biodiversidad.
ODS 16	Paz, justicia e instituciones sólidas	Promover sociedades pacíficas e inclusivas, facilitar el acceso a la justicia y construir instituciones eficaces, responsables e inclusivas.
ODS 17	Alianzas para lograr los objetivos	Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

Nota. Elaboración propia basada en los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* de la Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2015).

Anexo L

Tabla 36

Metodologías activas: descripción, objetivos y usos.

Metodología Activa	Descripción	Objetivos y uso en el aula
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Permite al alumnado trabajar sobre un reto real, significativo y complejo, integrando saberes y competencias.	Investigar y presentar proyectos sobre historia y arte, desarrollando habilidades de investigación.
Aprendizaje Cooperativo	Establece al alumnado en grupos heterogéneos con roles asignados y objetivos comunes.	Realizar actividades en equipo, mejorar la responsabilidad individual y la cohesión grupal.
Gamificación	Incorpora mecánicas de juego para motivar al alumnado y hacer el aprendizaje más atractivo.	Utilizar juegos y desafíos para aprender sobre el sistema social y el arte.
Visual Thinking	Utiliza representaciones gráficas para facilitar la comprensión de conceptos complejos.	Representar gráficamente las relaciones de poder y jerarquías sociales, utilizando infografías y esquemas.
Aprendizaje Servicio (ApS)	Combina el aprendizaje académico con el servicio a la comunidad.	Aplicar los conocimientos en proyectos solidarios y presentaciones a otros grupos del centro.
Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	Propone diseñar situaciones de aprendizaje contando con la	Adaptar las actividades a diferentes niveles y formatos, asegurando la

diversidad del alumnado
desde el inicio.

inclusión de todo el
alumnado.

Nota. Elaboración propia.