

Universidad Europea de Valencia

**Máster Universitario en Formación del Profesorado de Secundaria,
Bachillerato, Ciclos, Escuelas de Idiomas y Enseñanzas Deportivas**

El cómic y la Segunda Guerra Mundial

Presentado por:

Ekain Otegi Bordege

Dirigido por:

Dr. Alejandro Lillo Barceló

Febrero de 2025

Índice

Resumen y Palabras Clave/Abstract and Key Words.....	4
Introducción.....	6
Objetivos.....	6
Metodología.....	7
Capítulos.....	8
Legislación.....	9
Marco Teórico.....	12
Teoría del Cómic.....	12
Teoría del Videojuego.....	14
Conclusión.....	16
Contextualización del Centro Educativo.....	17
Ubicación.....	17
Descripción del Centro.....	17
Organigrama del Centro.....	18
Contextualización del Alumnado.....	21
Presentación, Análisis y Mejora de la Propuesta Pedagógica.....	23
Listado de Competencias.....	23
Listado de las Situaciones de Aprendizaje.....	25
Análisis Metodológico.....	27
Métodos de Evaluación.....	30
Aspectos a Mejorar.....	32
Desarrollo de la Situación de Aprendizaje.....	34
Proyecto Transversal: Ilustrando la Guerra.....	35
Objetivos.....	38
Contexto del Grupo.....	38
Objetivos de Desarrollo Sostenible.....	39
Competencias Específicas y Perfil de Salida.....	40
Metodología.....	47
Agrupación del Alumnado.....	47
Recursos Materiales e Infraestructuras.....	48
Atención a la Diversidad.....	48
Desarrollo de las actividades.....	49
Cronograma de Trabajo.....	49
Diseño de Actividades.....	53
<i>Rúbrica de las Actividades</i>	60
<i>Métodos de Evaluación</i>	67
Conclusión.....	69
Posibles Problemas Futuros.....	70
Problemas Durante la Redacción del Trabajo.....	70
Bibliografía.....	71
Anexo.....	75

Índice de tablas

Tabla 1:.....	18
Tabla 2:.....	34
Tabla 3:.....	39
Tabla 4:.....	40
Tabla 5:.....	41
Tabla 6:.....	43
Tabla 7:.....	49
Tabla 8:.....	53
Tabla 9:.....	60
Tabla 10:.....	61
Tabla 11:.....	63
Tabla 12:.....	64
Tabla 13:.....	67
Tabla 14:.....	68

Índice de figuras

Figura 1:.....	19
Figura 2:.....	19
Figura 3:.....	75

Resumen y Palabras Clave/Abstract and Key Words

En el siguiente trabajo se llevará a cabo el planteamiento de una nueva Situación de Aprendizaje (SA) para una clase de cuarto de la ESO en la asignatura de Geografía e Historia teniendo el uso de cómic como uno de los aspectos más importantes en su elaboración. Tras explicar la metodología que se ha respetado para poder completar el trabajo, se realizará un análisis tanto de la legislación del estado español y del País Vasco y la Propuesta Pedagógica del instituto de Los Herrán de Vitoria-Gasteiz que, a su vez, servirá como inspiración para la nueva Situación de Aprendizaje. Dentro de la Situación de Aprendizaje se especificará el tipo de alumnado para el que será dirigida, la Tarea Transversal que deberán llevar a cabo por grupos que consistirá en la elaboración de un cómic, y el resto de actividades que servirán como apoyo para poder realizar dicha tarea, incluyendo las características y las rúbricas de cada una de ellas. Como punto final se ofrecerán unas conclusiones que recogerán puntos como los desafíos tanto a la hora de redactar el trabajo como los que habrá en un futuro para poder ponerlo en práctica.

Palabras clave: Situación de Aprendizaje, Geografía e Historia, cómic, videojuegos, gamificación

The following paper will develop a new Learning Situation (LS) for a fourth grade secondary school class in the subject of Geography and History. The use of comics is one of the most important aspects of its development. After explaining the methodology followed to complete the project, an analysis will be made of both the legislation of the Spanish state and the Basque Country, as well as the Pedagogical Proposal of the Los Herrán Secondary School in Vitoria-Gasteiz, which will serve as inspiration for the new Learning Situation. The Learning Situation

will specify the type of students it will be aimed at, the Transversal Task to be carried out in groups, which will consist of creating a comic, and the remaining activities that will serve as support for carrying out said task, including the characteristics and rubrics of each one. Finally, conclusions will be offered, covering points such as the challenges both in drafting the work and in putting it into practice in the future.

Key words: *Learning Situation, Geography and History, comic, videogames, gamification*

Introducción

El presente trabajo final de máster “El cómic y la Segunda Guerra Mundial” correspondiente al Máster Universitario en Formación del Profesorado de Secundaria, Bachillerato, Ciclos, Escuelas de Idiomas y Enseñanzas Deportivas en la especialidad de Geografía e Historia pretende mostrar el aprendizaje de los conocimientos adquiridos a través de una metodología alternativa y actual, como lo serían los videojuegos y los cómics de ficción.

En las siguientes páginas se explicará la Propuesta Pedagógica del Instituto de Educación Secundaria Los Herrán, situado en Vitoria-Gasteiz. Se verán los aspectos a mejorar y, teniendo en cuenta esto, se propondrá una nueva Situación de Aprendizaje más adecuada y actualizada a la juventud y situación actuales para la asignatura de Geografía e Historia.

Objetivos

El primer objetivo del trabajo, y el principal, como ya se ha mencionado antes, es preparar una nueva Situación de Aprendizaje con una Tarea Transversal, en este caso la realización de un cómic, como punto de referencia y eje central con diferentes actividades prácticas y clases teóricas que ayudarán a su correcta finalización.

El segundo objetivo, que servirá de apoyo para el principal, será el análisis crítico de la Propuesta Pedagógica del instituto previamente mencionado. Se hará un breve resumen de todos los apartados y se concluirá con un listado de los posibles aspectos a mejorar.

El tercer objetivo es un entendimiento de la legislación vigente tanto en el marco estatal como en el autonómico. Para ello, se leerán las dos principales leyes de educación y se realizará su resumen en el apartado correspondiente.

Con estos dos últimos objetivos parciales se podrá llevar a cabo de una manera más correcta el objetivo principal, que será, como ya se ha indicado, el desarrollo de una nueva Situación de Aprendizaje.

Metodología

Los métodos seguidos para la redacción del presente Trabajo de Fin de Máster han tenido las leyes estatales y las autonómicas de educación como base. Con lo que esto ha permitido, algunas fuentes biográficas recopiladas al final del trabajo han servido como inspiración para algunas de las mejoras en la Situación de Aprendizaje, además de las ayudas y consejos recibidos a la hora de realizar las prácticas. Dichos artículos han sido adquiridos gracias a plataformas de búsqueda como *Google Scholar* y *Dialnet* utilizando la siguiente terminología: “el videojuego en la educación”, “el cómic en la educación”, “cómic sobre historia”, “el cómic como fuente histórica” y “gamificación”.

Además de eso también se ha realizado un análisis crítico de una Situación de Aprendizaje previamente existente, en este caso uno del instituto Los Herrán de Vitoria-Gasteiz, que trata sobre la Segunda Guerra Mundial. Este análisis, del que se hablará en su capítulo correspondiente, también ha servido como base y guía para llevar a cabo la Situación de Aprendizaje a desarrollar.

A la hora de desarrollar la nueva Situación de Aprendizaje se han tenido como inspiración, ayuda y soporte los siguientes elementos: las tutorías realizadas por el director de esta tesis (en este caso el doctor Alejandro Lillo Barceló), los ya mencionados consejos recibidos durante la etapa de prácticas en el centro previamente citado, algunas actividades realizadas en dichas prácticas y experiencias propias llevadas a cabo durante la vida académica.

La documentación necesaria para realizar la descripción formal tanto del centro como de la Situación de Aprendizaje existente ha sido facilitada tanto por el profesorado de la etapa de prácticas como el propio centro, mientras que otros documentos como la legislación han sido extraídos directamente del Boletín Oficial del Estado.

Capítulos

El trabajo está separado en un total de 6 capítulos sin tener en cuenta la presente introducción o la bibliografía final:

1. Legislación: En este capítulo se explicarán de una forma resumida las dos principales leyes que se han tenido en cuenta a la hora de la redacción del trabajo: la LOMLOE y la Ley 17/2023 de Educación de la Comunidad Autónoma del País Vasco.
2. Marco teórico: Se realizará una breve explicación de algunas de las fuentes bibliográficas tenidas en cuenta como inspiración a la hora de desarrollar la Situación de Aprendizaje, en este caso los videojuegos y los cómics.
3. Contextualización del centro educativo: Se dará una descripción formal del centro, en este caso el instituto Los Herrán. Desde las instalaciones hasta el profesorado, pasando por la contextualización del alumnado.

4. Presentación, análisis y mejora de la Propuesta Pedagógica: En este capítulo se completará el segundo de los objetivos anteriormente mencionados. Con la documentación del propio centro como base, se darán a conocer las competencias, las Situaciones de Aprendizaje y las metodologías y métodos de evaluación que se tomarán en cuenta para el siguiente capítulo.
5. Desarrollo de la Situación de Aprendizaje: Éste será el capítulo más importante de todo el trabajo, en el que, con una de las SA de Los Herrán como apoyo e inspiración, se propondrá una SA totalmente nueva con una variedad de actividades adaptada a los tiempos actuales.
6. Conclusión: En el último capítulo se hará un resumen de todo lo tratado en todos los apartados anteriores, numerando también los retos y dificultades vistos a la hora de realizar el TFM y para el futuro.

Legislación

En el siguiente apartado se hablará de la legislación tenida en cuenta a la hora de redactar el Trabajo de Fin de Máster en curso. Dichas leyes serán la ley estatal (esto es, la Ley Orgánica por la que se modifica la Ley Orgánica de Educación de 2006) de 2020, y la autonómica, que en este caso será la ley 17/2023 de Educación de la Comunidad Autónoma del País Vasco (ECAPV para abreviar). Para mantener una cohesión, se llevará a cabo un orden jerárquico, empezando con la LOMLOE y terminando con la ECAPV.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, es aquella que lleva vigente en todo el estado español desde, como su propio nombre indica, el 2020. No es una ley nueva propiamente dicha, sino que actualiza y modifica algunos de los artículos de la LOE de 2006. En dicha ley se pone como base principal la importancia de una educación igualitaria, equitativa y de calidad, dando énfasis en la igualdad de derechos y el respeto a la diversidad y desarrollo afectivo-sexual, racial, etcétera; además de darle la bienvenida a la educación no formal.

Más tarde hace una distribución administrativa del sistema educativo, especificando las competencias de cada estamento de la organización política estatal, señalando los deberes y obligaciones de cada uno de éstos.

A continuación habla de las distintas etapas de la educación que cubre dicha ley, empezando desde la etapa infantil. No obstante, para mantener una lógica para con el trabajo, la etapa de la secundaria sería la más importante de todas. Enumera las materias a dar en cada una de las dos etapas de esta educación, siendo esta división de primero a tercero, y cuarto. También se enfoca en los métodos de evaluación (incluyendo la evaluación de diagnóstico) y los programas de diversificación, enfatizando siempre en las competencias adquiridas por el alumnado. Acto seguido, realiza el mismo proceso con el bachillerato y los ciclos formativos equivalentes anteriores a los estudios universitarios.

La ley concluye garantizando unos derechos de los alumnos como la gratuidad de los estudios o la igualdad, y termina explicando y especificando el organigrama y los órganos de gobierno de los centros, listando la competencia de cada uno de ellos.

Por su parte, la Ley 17/2023, de 21 de diciembre, de Educación de la Comunidad Autónoma del País Vasco es la que actualmente está en vigencia en un contexto autonómico desde 2023. Con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y los valores, cultura y lengua vascas como base, también garantiza una educación universal, justa, igualitaria y de calidad que gira en torno al ser, al saber y a la convivencia.

Hace una diferenciación de los centros dependiendo de la financiación (públicos, privados y concertados) con sus especificaciones propias pero manteniendo una igualdad. Se garantizan los derechos del alumnado, enfatizando en que la educación es un servicio público que debe asegurar una convivencia positiva e intercultural. También subraya el papel de la comunidad educativa, que es el reflejo del éxito del sistema, además del encargado final de que todo lo planteado se lleve a cabo de la mejor manera posible adaptándose a la realidad social a la que se hacen frente a diario.

De la misma manera que la LOMLOE, la ley autonómica también especifican las funciones de los órganos de gobierno de los centros, aunque algo más concretamente que la legislación estatal. No obstante, el principal protagonista y diferenciación comparándolo con la otra ley es, sin duda alguna, el euskera, convirtiéndolo tanto en el eje central de la educación como el principal reto al que el sistema le tiene que hacer frente, teniendo que garantizar un aprendizaje y uso de calidad del idioma territorial.

Con estas dos leyes como base y sustento se ha llevado a cabo el siguiente trabajo, respetando, principalmente, los artículos que defienden y aseguran los derechos de los estudiantes, y los artículos sobre el funcionamiento académico como guía de elaboración.

Marco Teórico

Teoría del Cómic

No son pocos los estudios que se han realizado durante la última década a la hora de analizar nuevos posibles métodos de aprendizaje, dejando de lado los clásicos e incluso en ocasiones arcaicos libros de texto en los que hay cientos y cientos de páginas de información. Ya en la UTPL (Universidad Técnica Particular de Loja) de Ecuador se propuso un proyecto en el que se le dio un mayor protagonismo al cómic: “El cómic como recurso educativo para mejorar las destrezas lectoescritoras en estudiantes de bachillerato del país”. Como base de su estudio tomaron los muchos estudios realizados en los que se justificaba la importancia de las imágenes a la hora de la comunicación desde el origen de los jeroglíficos y, tras un año de observación, pudieron determinar que gracias al uso de las historietas como herramienta de trabajo didáctico se desarrollaron los “tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico” (Ordóñez, 2023; 8-9).

Debido a las diferentes características del cómic es facilitada la asimilación de la información a las personas con mayores dificultades a la hora de leer, ya sea por sus NEE o porque simplemente esta persona no ha sido educada en esta costumbre (Guzmán López, 2011; 123-126). La gran variedad de temas y estilos narrativos permite llamar la atención de todo tipo de personas, ya que existen desde aquellos con más texto como *Maus* hasta algunos mucho más ligeros como *Humo*, teniendo ambos un fortísimo impacto en el lector sin perder por un instante un inmenso valor académico (ambos cómics tratan sobre el Holocausto, el primero desde el

punto de vista de un adulto que sobrevivió a los campos de exterminio, mientras que el segundo es un diario de un niño que muere en uno).

Sin llegar a ser un sustituto de los métodos más tradicionales y formales, el cómic es una gran forma para introducir un tema nuevo a las personas sin un gran conocimiento previo, siendo una manera más amena y ligera de dar los primeros pasos que leer un libro de quinientas páginas de puro y exclusivo texto académico. Por otra parte, además de poder adquirir un nuevo interés en la lectura y literatura, al ser un arte multidisciplinar en el que la pintura e incluso la fotografía pueden llegar a tener su protagonismo puede abrir las puertas a una gran cantidad de oportunidades artísticas. Añadido a esto, el crear un cómic de una forma grupal es una gran forma de fomentar la creatividad tanto individual como grupal, además de ser una buena base de enseñanza en equipo al tener que coordinar a diferentes personas en distintos ámbitos (Guzmán López, 2011; 126-129).

No obstante, hay quien defiende que el cómic tiene un valor histórico y cultural tan importante que es casi indispensable que sea utilizado como un método más de enseñanza no solo por su aporte dinámico a la clase, sino también por la forma en la que fomenta y fortalece la creatividad y la comprensión lectora del lector. También facilita la motivación y la comunicación al ser un arte interdisciplinario que permite que todo tipo de personas con gustos e intereses diferentes puedan relacionarse entre ellas (Paredes-Bonilla *et al.*, 2024; 825-828).

Dejando de lado los aspectos más formales de los cómics, al igual que ocurre con las películas (con el claro ejemplo de *Uno, dos, tres*), hay cómics que, simplemente por haberse realizado en un contexto histórico específico por autores con una ideología concreta, pueden ofrecernos un rico conocimiento sobre la situación social, aunque sea de forma más indirecta, incluso si no era

su objetivo principal. Podrían ser los casos de los *X-Men* (Alvarez Holguín, 2018) o muchos de los personajes de Marvel nacidos en la década de los 60, en plena Guerra Fría (Genter, 2008). Enseñar a los alumnos que se puede estudiar la historia utilizando mera literatura de entretenimiento sería una gran forma de impulsar un interés no solo por la asignatura, sino por la lectura.

Teoría del Videojuego

Por otra parte, a lo largo de las últimas dos décadas ha habido otra nueva inclusión en el entretenimiento juvenil que ha irrumpido completamente en los aspectos de nuestra sociedad: los videojuegos. Después de décadas de estigma en los que al principio los jugadores de videojuegos eran vistos como unas personas ermitañas, con el paso del tiempo este nuevo medio de ocio se ha ido generalizando gracias a las nuevas tecnologías, como Internet y la capacidad de jugar con los amigos.

Este nuevo medio ha cambiado también la capacidad de percepción de muchos jóvenes que, aunque antes se tomaba como algo negativo (históricamente se ha relacionado directamente la epilepsia con los videojuegos), también han mostrado ofrecer una gran cantidad de beneficios cognitivos: reflejos y reacción ojo-mano, capacidad reflexiva y de resolución de problemas, un aumento en la creatividad y un largo etcétera, además de ofrecer una gran forma de sociabilizar con el resto del mundo, ser una forma de captación de endorfinas y ayudar a conocerse a uno mismo gracias a la historia y a la relación formada con el protagonista (De Sanctis *et al.*, 2017; 120-123). La propia naturaleza de los videojuegos, en las que se maneja directa y personalmente al protagonista principal, forma un potente vínculo con el personaje y crea una inmersión dentro

de la historia que ningún otro método artístico o narrativo es capaz de crear, siendo así una gran forma de entender el mundo en el que trata la historia (González Fernández, 2023; 37-57).

Entendido esto, y al igual que con los cómics, son numerosos los estudios realizados para hablar del impacto positivo de los videojuegos a la hora de aprender, incluso en jóvenes en las edades de los últimos años de educación secundaria como en la educación universitaria, mostrando que son capaces de aumentar los parámetros en la comunicación, la creatividad y la adaptabilidad (García-Bullé, 2019). Teniendo todos estos beneficios en cuenta, ya hay varios centros a lo largo del mundo que han utilizado este método para fomentar el interés y la motivación del alumnado dentro de materias concretas (Editorial Vicens Vives, 29 de septiembre de 2021).

Además de los clásicos y en ocasiones más aburridos juegos de estrategia como *Europa Universalis*, una herramienta magnífica para aprender de historia aunque de una forma algo más tediosa, existen otros juegos mucho más interactivos y de puro entretenimiento que han sido capaces de adaptarse al ámbito académico, como lo es también el caso del *Minecraft* (Petrov, 2014; 36-52).

Como ya se verá más adelante, existe una gran variedad de videojuegos e historias interactivas de diversos temas pero centrados en un contexto en concreto que podrían ayudar a fomentar el interés y el análisis crítico de los medios de comunicación y entretenimiento. Además, no es necesario que ocurra en un evento histórico en concreto, sino que el juego puede estar basado en una época histórica, o incluso algún tipo de referencia cultural como podría ser el caso de *Dante's Inferno* que, como su propio nombre indica, aborda los mismos temas que *La Divina Comedia* de Dante. También son una magnífica forma de poder ver la arquitectura y la

vestimenta de la época que abarca el juego con ejemplos como la saga de *Assassin's Creed* (Iglesias, 2025; 345-355). Ésta última es, además, una serie de juegos universalmente aceptada como “museos virtuales” poniendo un gran detalle en el contexto histórico que trata cada una de las entregas (la Guerra del Peloponeso, la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, etc.) gracias a los múltiples historiadores que trabajan en la franquicia; eso sí, tomándose sus libertades creativas a la hora de abordar diferentes temas para poder ofrecer un entretenimiento mucho más lúdico que académico (Becerra *et al.*, 2025; 260-263).

Conclusión

Teniendo estos estudios y ejemplos en cuenta y como base de apoyo, durante los siguientes capítulos se realizará un breve análisis de los posibles problemas que podría tener la Propuesta Pedagógica del centro elegido. Desde el posible desfase para con la época actual hasta la poca adaptabilidad con los alumnos de hoy en día.

Sobre todo en el apartado de la propuesta de la Situación de Aprendizaje, se podrá ver cómo se han tenido en cuenta las teorías anteriores, ya que el cómic y los videojuegos se han tomado muy en cuenta a la hora de diseñar las clases. Cabe decir que estos medios nunca son tomados como sustitutos de los tradicionales, sino como unos añadidos y complementos que sirven de apoyo tanto al propio sistema académico como a los alumnos con más problemas de concentración con los métodos usados por las generaciones anteriores.

Contextualización del Centro Educativo

Ubicación

Como ha sido mencionado anteriormente, el centro educativo en el que se centrará el siguiente trabajo es el instituto IES Los Herrán BHI, localizado en la capital de la Comunidad Autónoma Vasca, Vitoria-Gasteiz. La ubicación exacta es algo más compleja, pues el instituto está dividido en dos edificios: Los Herrán 1 y Los Herrán 2, el primero en la calle Los Herrán, y el segundo en José Mardones, pero ambos en el barrio El Anglo. Éste es un barrio de renta media en la ciudad, de unos 42 mil euros de renta total en un municipio en el que la media es de unos 47 mil según Eustat. Esto aplica a los barrios de alrededor, como Aranzabara o Arantzabela, aunque también hay otros más humildes como Zaramaga o el Casco Viejo, las zonas donde la mayoría de los alumnos y alumnas de Los Herrán reside (Eustat, 2024).

Descripción del Centro

El instituto no goza de unas instalaciones externas al propio centro. Cada uno de los dos edificios tiene un patio de recreo con campos de fútbol/balomnano y de baloncesto y un polideportivo sin mucho equipamiento. También disfrutan de una biblioteca y de una sala de informática. Por su parte, hay un comedor para los alumnos del primer ciclo, mientras que en LH 1 se encuentra el salón de actos, la sala de ping pong y un pequeño taller que comparten los estudiantes de ZIG y los de la asignatura de tecnología.

La plataforma principal para comunicarse con las familias es Inika que, al mismo tiempo, está sincronizado con el Gobierno Vasco para que éste tenga total seguimiento tanto de las faltas como de las notas y los partes disciplinarios. Por su parte, la comunicación con los alumnos,

donde también se sube el material académico y otras tareas para realizar tanto en clase como en casa, se lleva a cabo mediante *Google Classroom*.

Organigrama del Centro

En el instituto hay un total de 96 profesores para 13 departamentos que se dividen de la siguiente forma: Lengua Extranjera (8 profesores); Biología y Geología (4); Euskera y Francés (7); Física y Química (6); Filosofía y Religión (4); Lengua Castellana y Latín (10); Historia, Geografía y Economía (11); Departamento de Orientación (19); Orientación y Educación (6); Informática y Tecnología (4); Educación Física (4); Música, Arte y Dibujo (4) y Matemáticas (7). Cabe destacar que algunos departamentos, como el de Economía, se juntan a otros (en este caso Geografía e Historia) al no haber el mínimo de profesores necesario que, en este caso, son 4. Con la figura de a continuación se explicará el equipo directivo del centro:

Tabla 1:

Organigrama del Centro

Organigrama del Centro	
Cargo	Miembro de departamento
Dirección	Lengua Castellana
Jefatura de Estudios	Lengua Extranjera
Secretaría	Física y Química
Subdirección	Orientación
Subjefatura de Estudios	Orientación
Coordinación de Primer Ciclo	Física y Química

*Figura 1:
Patio del edificio LH 1*



*Imagen conseguida a través de la página web del centro
(<https://ieslosherranbhi.hezkuntza.net/eu/instalaciones>)*

*Figura 2:
Entrada del edificio LH 2*



*Imagen conseguida a través de la página web del centro
(<https://ieslosherranbhi.hezkuntza.net/es/lh2-instalaciones>)*

Como dicho en el primer párrafo, este instituto público está dividido en dos edificios. Empezando por el secundario, LH 2, es donde se imparte el primer ciclo de la ESO, primero y segundo. El primero curso está dividido en seis aulas denominadas por letras con un total de 133 alumnos. Por su parte, segundo curso, compuesto también por seis aulas, acoge a 139 estudiantes. Cabe destacar la existencia del programa EUSLE, incluido en primer curso, que ayuda a los jóvenes extranjeros a adaptarse al euskera. En este programa participan un total de diez estudiantes.

En LH 1, el edificio principal, se imparte el segundo ciclo de la ESO y el bachillerato. Tercero está compuesto por cuatro clases, con un total de 90 estudiantes, además de un grupo reducido de diversificación, con 12 compañeros y compañeras. Cuarto también tiene cuatro clases, con 71 estudiantes, y otros 14 en diversificación. Tres clases de primero de bachillerato con 50 y dos clases de segundo, con 37, concluyen los grupos de LH 1, sin olvidar a los 8 estudiantes de ZIG o AAT (Aula de Aprendizaje de Tareas), donde los alumnos con NEE ligadas a un retraso mental son ayudados a prepararse para el mundo laboral.

Resumiendo, el instituto Los Herrán agrupa a un total de 554 alumnos y alumnas. También cabe destacar que, al ser un centro de enseñanza pública, todos los cursos son impartidos en el llamado Modelo D; esto es, todas las asignaturas (salvo las lenguas castellana e inglesa) son impartidas en euskera. La única excepción es la clase ZIG, que se imparte enteramente en castellano.

Contextualización del Alumnado

En una ciudad como Vitoria-Gasteiz es muy complejo hacer una generalización de la población ya que, además de los factores socioeconómicos que se pueden ver en cualquier otro municipio del Estado, en este caso también destaca el factor político-lingüístico. Alrededor de un 15% de los alumnos del instituto son de origen extranjero (principalmente origen marroquí y latinoamericano), siendo el resto o bien de las provincias vascas o del resto del territorio español. Sí que es generalizado, confirmado por todos los propios profesores, una tendencia a la mediocridad en cuanto al ámbito académico, con una media que no por mucho supera el aprobado y con un alarmante número de suspensos, llegando al punto en el que algunos grupos de alumnos parecen competir para ver quién es el que saca la mayor cantidad de suspensos sin darle la importancia necesaria a este fenómeno. También es preocupante el absentismo, tanto por llegar tarde a clase como por, directamente, no aparecer, y un número casi exagerado de partes disciplinarios en todos los cursos de la ESO. Este fenómeno va disminuyendo con el paso de los años, y es casi anecdótico en el bachillerato.

Esto se ha podido comprobar durante el periodo de prácticas. Tras haber observado los seis cursos desde cerca, se ha notado un inmenso cambio que puede haber de un año a otro. Empezando por el primero de la ESO, es el grupo más problemático de todos, con una ausencia total de respeto tanto hacia el profesorado como hacia el alumnado (confirmado, por otra parte, por los propios alumnos que afirmaron que eran la “peor clase”). El año siguiente, aunque la actitud es bastante mejor, siguen siendo más que visible la incapacidad de la mayoría de comportarse en clase. No obstante, hay que entender también que el horario de Los Herrán hace que los alumnos tengan que estar tres horas consecutivas en el aula antes de tener el único

descanso que no llega a la media hora, y luego otras tres horas antes de poder ir a casa. Esto, evidentemente, dificulta la capacidad de concentración de unas personas que apenas están entrando en la adolescencia y están aprendiendo a este nuevo mundo.

Entre el primer y segundo ciclo hay un enorme cambio de actitud. No en lo académico, ya que las notas siguen siendo mediocres siendo positivos, sino en cómo se comportan en el aula. Mucho más calmados, con un saber estar que mantienen durante prácticamente toda la hora y que, por lo general, crean un ambiente de estudio mucho más agradable que en sus compañeros menores. Cabe destacar el grupo de Diversificación, que, además de tener una actitud bastante buena, interactúan mucho con el profesorado de una forma muy positiva. Esto se mantiene en el cuarto curso, que cabe señalar que, por lo general, son los más participativos de todos los años.

Por último, el bachillerato es el ciclo más calmado de todos. Lo cual es entendible, ya que lo único que ellos tienen en mente es aprobar la EBAU, con lo cual durante las clases no dicen una sola palabra, y son, de lejos, los grupos menos participativos de todos. Ni siquiera en las excursiones se les oía decir una sola palabra.

Dicho esto, y habiendo experimentado todas las opciones posibles, el siguiente trabajo se centrará en un grupo de cuarto de la ESO al haber tenido en cuenta tanto la facilidad de interacción con el grupo como la materia impartida. Este grupo tendría las siguientes características: 20 alumnos con una media de edad de 16 años, mayoritariamente de la propia ciudad con 3-4 de origen extranjero siguiendo la media del centro, generalmente de familias de clase media. Para completar la clase, incluyendo en esos 20 alumnos, tendré en cuenta la asistencia de un alumno con TDAH, otro alumno con dislexia y un tercero con altas capacidades.

Presentación, Análisis y Mejora de la Propuesta Pedagógica

En el siguiente apartado se llevará a cabo el análisis de la Programación Didáctica de, como ha sido mencionado en el punto anterior, cuarto curso de la ESO. Además de eso, al final del análisis también se propondrán unas posibles mejoras que ésta podría tener. Siguiendo el orden establecido por la Programación escrita, los apartados serán los siguientes: las competencias y el perfil de salida, el Plan Curricular por trimestre, la metodología y el método de evaluación.

Listado de Competencias

La Programación Didáctica del curso se centra en ocho competencias que se listarán y explicarán a continuación:

- 1) Competencia para la comunicación del idioma (HKK¹). El alumno deberá ser capaz de leer e interpretar textos apropiados para alguien de su madurez acorde a la edad, además de poder entender las fuentes históricas proporcionadas para la correcta realización de la asignatura. También deberá ser capaz de comunicarse de forma oral y escrita de una manera correcta, tanto en euskera como en castellano.
- 2) Competencia plurilingüe (KE). Además del euskera y el castellano (y el idioma materno de cada individuo), el alumno deberá ser capaz de comprender de una forma básica algún otro idioma, aprendido en otras asignaturas del centro, para poder desarrollarse tanto académica como personalmente.

¹ Para ser lo más fiel al nombre oficial y no haber un cambio exagerado a la hora de la traducción, las siglas utilizadas para resumir las competencias están basadas en el nombre en euskera. En este caso, *Hizkuntza Komunikaziorako Konpetentzia*.

- 3) Competencias para las matemáticas, ciencias, tecnologías e ingenierías (STEM). Utilizando el pensamiento científico, el alumno deberá ser capaz de entender su entorno de una forma más autónoma, plantear preguntas y entender el espacio de una forma crítica, además de ser capaz de proponer proyectos e ideas, saber razonar y mejorar la salud física, mental y medioambiental.
- 4) Competencia digital (KD). El alumno deberá tener una relación sana con las TIC. Esto es, además de saber cómo cuidar de éstas, también deberá ser capaz de utilizarlas de una manera responsable, tanto para la investigación y el crecimiento académico propios, como para la comunicación y el crecimiento personal junto a otras personas.
- 5) Competencia personal, social y aprender a aprender (KPSII). El alumno deberá ser capaz de regular sus emociones y entender las de los demás, además de entender los peligros para la salud relacionados con los factores sociales. El alumno deberá saber llevar a cabo una autoevaluación y planificar a medio plazo.
- 6) Competencia de ciudadanía (HK). El alumno deberá poder entender los factores sociales e históricos que pueden definir la identidad y aceptar los derechos recogidos por la Unión Europea, el Estatuto de Autonomía y los derechos humanos y de la infancia. También deberá entender los problemas éticos del mundo actual, además de comprender la influencia que pueden tener los problemas locales a los globales, y viceversa.
- 7) Competencia de emprendimiento (EK). El alumno deberá ser capaz de identificar las necesidades y oportunidades y las fortalezas y debilidades de cada uno para así desarrollar ideas y soluciones.

- 8) Competencia de conciencia y expresión cultural (KAKK). El alumno deberá ser capaz de conocer y estimar de forma crítica el patrimonio cultural y artístico de diferentes culturas a lo largo de distintas épocas, además de conocer, disfrutar y, sobre todo, respetar las diferencias que separan unas culturas de otras.

Listado de las Situaciones de Aprendizaje

Las competencias recién resumidas son trabajadas durante las nueve Situaciones de Aprendizaje que serán presentadas a continuación, ordenadas por trimestre:

1) Primer Trimestre:

- 1) Crisis del Antiguo Régimen. Este apartado se centra, sobre todo, en el principal cambio social ocurrido durante esta época: los vasallos pasaron a ser ciudadanos.
- 2) Revoluciones Liberales. Dándole una mayor importancia a la Revolución Francesa, se tiene la Toma de la Bastilla como punto de partida para explicar una serie de efectos dominó que fue formando el mundo actual.
- 3) Revolución Industrial y cambios sociales. Se explican los cambios que facilitaron las revoluciones industriales y las consecuencias de éstas, principalmente el inicio de un mundo conectado.

2) Segundo Trimestre:

- 1) El Imperialismo y Primera Guerra Mundial. Sin centrarse en exceso en el conflicto *per se*, se le da una mayor importancia a las causas y las consecuencias que tuvo la Primera Guerra Mundial.

- 2) Revolución Rusa. Partiendo del contexto de la SA anterior, se da una contextualización sociopolítica de la Rusia zarista y por qué esto, unido a la Guerra, llevó a la Revolución Rusa, y las consecuencias que ésta tuvo en Europa y el resto del mundo.
 - 3) Auge de los totalitarismos. Las llegadas de Hitler y Mussolini al poder de sus respectivos países dando un contexto social, político y económico de Alemania e Italia después de la Primera Guerra Mundial. Se le da un papel primordial a la fuerza e importancia de la propaganda.
- 3) Tercer Trimestre:
- 1) Segunda República Española y la Guerra Civil. Explicación del inicio de la Segunda República Española, diferentes gobiernos y la crisis que finalmente llevó a la Guerra Civil, centrándose sobre todo en el desarrollo económico y social, especialmente en el contexto vasco.
 - 2) Segunda Guerra Mundial. Al igual que con la Primera Guerra Mundial, sin centrarse en exceso en el conflicto *per se*, se centra en el porqué de ésta y las consecuencias que tuvo, sobre todo las alianzas internacionales que más tarde irían surgiendo y que formarían el mundo que tenemos hoy en día.
 - 3) La dictadura franquista. Sin profundizar mucho en la evolución que tuvo la dictadura a lo largo de las cuatro décadas del régimen, se le da una mayor importancia a la represión social y política, y cómo el franquismo dividió la sociedad española. Una

vez más, al igual que con la Segunda República y la Guerra Civil, centrándose en el contexto vasco.

Análisis Metodológico

Más adelante se explicarán algunas de las problemáticas que se han ido encontrando a la hora de analizar las Situaciones de Aprendizaje y, sobre todo, la forma en la que se recopilan en la Propuesta Pedagógica. A continuación se llevará a cabo el análisis de la metodología utilizada para llevar a cabo el cuarto curso de Geografía e Historia.

1) Bases psicopedagógicas y didácticas. Para poder asegurar el correcto desarrollo de las competencias primeramente establecidas, la Propuesta fomenta una serie de elementos: utilización de modelos didácticos para desarrollar el pensamiento histórico, identificación de conocimientos previos del alumnado, fomento del interés, expansión de los conocimientos en geografía e historia en el resto de asignaturas, fomentar el apartado creativo e investigativo, participación e interacción del alumnado, utilización de diferentes elementos visuales y creación de un ambiente sano y seguro.

2) Funciones del profesorado y alumnado. El alumno deberá expandir sus conocimientos en la materia y ser capaz de relacionarlo con lo anteriormente aprendido, además de lo aprendido en otras materias. Para ello el alumno, siendo el protagonista, deberá regular dicho proceso y planificarlo, aprovechando el fracaso como forma de aprender a mejorar.

Por su parte, el profesorado será el guía y/o ayudante del alumnado, siendo capaz de enseñar el camino correcto para encontrar de forma correcta la información necesaria para

satisfacer las nuevas necesidades de conocimiento. También deberá proponer desafíos para que el alumnado pueda superar.

3) Criterios para organizar los conocimientos básicos. Los conocimientos sacados del currículum serán un instrumento para desarrollar las competencias, no al revés, y se deberá diferenciar entre los conocimientos obligatorios y los que no lo son.

4) Tipos de actividades. Se propone una serie de actividades para fomentar tanto el interés de los alumnos como la participación de éstos. Al inicio de cada unidad se llevará a cabo una actividad para identificar el conocimiento previo en la materia conocidas como actividades de introducción; las actividades de desarrollo consisten en las explicaciones, ejercicios propuestos por el mismo temario y cualquier otra actividad que se utilice para ampliar el conocimiento; las actividades de establecimiento son aquellas que se centran en la expresión oral, como debates y presentaciones; las actividades de síntesis son aquéllas que ayudan a resumir los conocimientos, como por ejemplo esquemas; y actividades de refuerzo para el alumnado que necesite ayuda extra, dependiendo de la situación de cada alumno, siempre intentando centrarse en los intereses personales de éste.

Por otra parte, se proponen cuatro actividades grupales, uno por trimestre y dos en el último. En el primer trimestre se llevará a cabo un análisis de las luchas laborales, y para ello los grupos crearán un manifiesto del trabajador. En el segundo, los grupos harán una serie de encuestas y prepararán una presentación fotográfica que harán en la biblioteca para demostrar que ellos también son parte de la historia. En el tercero, y en colaboración con el Departamento de Euskera, se hará un recorrido histórico-literario para conocer a

fondo a Esteban Urkiaga Basaraz “Lauaxeta”. Además, durante este mismo trimestre, con la utilización de *Canva*, los alumnos harán una revista hablando sobre el nazismo, sobre todo el Holocausto, haciendo una recopilación fotográfica intensiva.

5) Agrupación del alumnado. Las actividades propuestas fomentarán tanto el trabajo en solitario para mejorar la autonomía y el trabajo personal como el grupal, para mejorar la capacidad de ayuda y cooperación. Por su parte, los trabajos grupales deberán llevarse a cabo en grupos heterogéneos.

6) Organización del espacio y el tiempo. Salvo en contadas ocasiones, todas las actividades se llevarán a cabo en el aula.

7) Uso de las TIC. Aunque no sea la metodología principal, sí que será necesario el uso de las TIC a la hora de realizar algunas de las actividades para poder buscar información adicional. *Google Classroom*, *Canva*, *Google Docs* y cualquier otro tipo de ítem de estudio será bienvenido para la realización de dichas actividades que, por su parte, desarrollarán la KD.

8) Adición del Plan de Lectura. Siguiendo el Plan de Lectura propuesto por el centro, se fomentará la lectura en los alumnos mediante el análisis de diferentes documentos históricos y noticias más actuales, además de proponer una lista de distintos títulos literarios disponibles en la biblioteca. Se le dará una mayor importancia a la lectura en euskera, con noticias en medios territoriales y literatura vasca.

9) Actividades de Igualdad de Género. Se impartirán todas las actividades con una perspectiva de género, siempre intentando mencionar las aportaciones de las mujeres a la

historia, y, en el caso de ser necesario, también se añadirá materia adicional para poder integrar más a la mujer. Además, también se realizará una crítica a las conductas machistas tanto en el aula como en lo tratado en las actividades.

10) Principios del DUA para la inclusión académica. Para fomentar el interés en los alumnos con NEE, se propondrán actividades adicionales (vídeos, experiencias), se fomentará la participación, la información será presentada en diferentes formas (textos, presentaciones), se proporcionará material analógico y digital adicional y todos los recursos que fuesen necesarios.

11) Recursos didácticos. Los alumnos dispondrán del libro de texto *Geografía, DBH 4. maila* de la editorial Zubia Santillana, además de las TIC del aula (ordenador, proyector, etc.) como los propios (*Chromebooks*), para poder utilizar las *Google apps*.

12) Actividades complementarias. Los alumnos realizarán un recorrido organizado por el ayuntamiento para conocer mejor lo ocurrido en la ciudad el 3 de marzo de 1976.

Métodos de Evaluación

Para terminar con el análisis de la Programación Didáctica se hará el análisis de los métodos de evaluación para comprobar el nivel del alumnado. A pesar de que cada Situación de Aprendizaje tiene su propio método de evaluación dependiendo de la cantidad de actividades realizada en una de ellas (por ejemplo, en la primera SA hay tan solo dos apartados mientras que en la cuarta hay un total de cinco, cada uno con un porcentaje diferente), hay una evaluación global, que será la analizada para poder mantener una brevedad en el trabajo.

El 60% de la evaluación recaerá sobre, sobre todo, el examen escrito. Dentro de cada evaluación habrá un mínimo de dos de estas pruebas, con un mínimo de valoración de un 3,5 para que pueda realizarse una media que deberá ser de 5 sobre 10 para poder aprobar. Dentro de este apartado, dependiendo de cada SA, habrá más o menos actividades que tendrá más o menos valor dentro de este 60%.

En una segunda parte, el 20% de la nota dependerá del trabajo diario: actividades individuales, deberes a realizar en casa, el orden a la hora de realizarlos... Y lo mismo contará la actitud de cada estudiante, tanto en lo individual como en lo colectivo, siendo necesario un mínimo de 5 sobre 10 para poder aprobarlo.

A la hora de conseguir la nota de la evaluación final, se hará una media entre las tres evaluaciones, decimales incluídas, con la nota final siendo redondeada. En el caso de suspender alguna de las evaluaciones, una vez conocida la nota el alumno tendrá derecho a realizar una recuperación al término de dicha evaluación. El profesor deberá informarle de lo que deberá estudiar y ofrecerle todo el material necesario, además de alguna actividad extra en el caso de ser pertinente. Para que dicha recuperación sea aprobada, el alumno deberá sacar un mínimo de un 5 sobre diez, y la nota final será de un máximo de un 5. En el caso de suspender dicha recuperación, podrá optar a una convocatoria ordinaria a final de curso con las mismas condiciones que las ya mencionadas, y en el caso de un nuevo suspenso pasará a la convocatoria extraordinaria, en el que se deberá examinar de la totalidad del curso.

Una vez realizado un resumen de la Propuesta Pedagógica, durante los siguientes párrafos se llevarán a cabo las críticas a ésta, y la proposición de una posible serie de mejoras que podrían

beneficiar tanto al alumnado como al profesorado e, incluso, a la propia sociedad (por lo menos a una escala territorial).

Aspectos a Mejorar

El primer aspecto a mejorar, a pesar de no advertirse debido a la forma en la que ha sido redactado este capítulo, es la redacción de las Situaciones de Aprendizaje en la misma Propuesta. Aunque no se haya mencionado anteriormente, la explicación de las SA resulta bastante vaga y repetitiva, ya que, además de que no se especifica exactamente qué aspectos de la época de cada Situación van a considerarse, las nueve son una copia, una de la otra. Puede que en una exista un conocimiento que en otra no se encuentra, pero, por lo general, todas las características se repiten, una y otra vez, sin adaptarse al respectivo apartado.

Con una definición más exacta y personalizada se facilitaría una programación más planeada. Y, a pesar de que, de esta forma, pueda haber un margen más amplio en cuanto a lo que se pueda tratar o no durante las clases, al mismo tiempo dificulta que cualquier otra persona que quiera entender la Propuesta pueda hacerlo.

El segundo aspecto, algo relacionado con el anterior, vendría en la planificación del curso. Es obvio que el curriculum está sujeto a lo ordenado por el Gobierno Vasco, pero cada centro tiene la capacidad de moldearlo a sus necesidades y deseos. Esto se ha podido ver durante el periodo de prácticas ya que, por ejemplo, la SA que se centra en la Revolución Rusa no ha sido tratada directamente en clase, sino que, en su lugar, se ha propuesto a los alumnos una actividad a realizar de manera individual en casa. Esto se debe a que la Revolución Rusa se explica también

en la SA de la Primera Guerra Mundial, y, según el departamento, sería una redundancia volver a darlo, ya que no tiene la importancia suficiente como para tener que estudiarlo otra vez en clase.

Viendo que esa dinámica ya se lleva en el centro, una forma de mejorar el curriculum sería aplicar este método a las SA de la primera evaluación. Esto se debe a que, sobre todo la tercera SA, es algo que ya se trabaja en el anterior año académico, en el que, en lugar de historia, se estudia la geografía. Los cambios económicos, demográficos y sociales, principales temas de las primeras tres SA, son analizados en profundidad en el tercer año. Con lo cual, al igual que sucede con la Revolución Rusa, sería una gran redundancia dedicarle una evaluación completa a estos temas, con lo que se podría sintetizar mucho más y, para poder profundizar, realizar tareas y actividades extra tanto en solitario como grupales.

De esta forma habría un gran margen, de más de dos meses, en los que podrían trabajarse o bien las SA ya propuestas, o bien otras materias extracurriculares. Gran parte del alumnado que estudia este curso dejará de estudiar historia, ya que, o bien no estudiará el bachillerato, o bien estudiará tan solo la historia contemporánea de España. Por eso en este curso debería intentar enseñar temas mucho más actuales, como el final del siglo XX y el inicio del XXI, para que el alumnado que no siga estudiando historia pueda conocer mejor el mundo en el que vive y no depender de unas fuentes poco fiables.

El tercer apartado de mejora es el punto en el que explícitamente se menciona que todas las lecciones se darán en el aula, ya que en la lista de actividades proporcionada únicamente lista dos salidas de la clase: el recorrido del 3 de marzo y la ruta de Lauaxeta. Añadido a estos dos, ya que el primero de todos es uno que cualquier habitante de la ciudad debería hacer sin falta, podrían realizarse más excursiones para conocer la historia contemporánea de Vitoria-Gasteiz, como los

edificios controlados por los franceses durante la ocupación e incluso el monumento de la plaza de la Virgen Blanca en el que se conmemora su expulsión.

Otro punto a mejorar podría ser la falta de un apartado que trate sobre la inclusión intercultural. Este aspecto es solamente tratado como una de las competencias de la SA, pero no hay un protocolo que asegure su buen funcionamiento en esta asignatura en concreto. Debería haber un apartado dedicado a esto como sí sucede con la igualdad de género o con la inclusión de los alumnos con NEE.

Además de esto, no veo que haya una necesidad de mejora en otros aspectos de la Propuesta. Se garantizan las inclusiones de varias ODS, como dar la historia desde una perspectiva más feminista (incluso incluyendo actividades fuera del curriculum en pos de garantizar la inclusión de las mujeres), además de la competencia de la tolerancia y el respeto de una diversidad cultural (aunque, como ya se ha mencionado, debería haber un apartado tratando sobre esto). También se hace mención al uso de las TIC y la inclusión de ayudas para los alumnos con NEE.

Desarrollo de la Situación de Aprendizaje

Tabla 2:

Descripción del Grupo

Etapa	Educación Secundaria Obligatoria
Ciclo/Curso	2º Ciclo / 4º Curso
Número de alumnos/as	20
Área/Asignatura	Geografía e Historia
Competencias	I. Competencia en comunicación lingüística (CCL) II. Competencia plurilingüe (CP)

	III. Competencia digital (CD) IV. Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA) V. Competencia ciudadana (CC) VI. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)
Objetivos de Desarrollo Sostenible	I. Educación de calidad (ODS 4) II. Igualdad de Género (ODS 5) III. Reducción de las desigualdades (ODS 10) IV. Paz, justicia e instituciones solidarias (ODS 16)

Proyecto Transversal: Ilustrando la Guerra

A lo largo de todas las Situaciones de Aprendizaje llevadas a cabo durante el curso, el alumnado realizará una serie de proyectos transversales grupales que será explicado la primera semana del curso.

Divididos en cinco grupos de cuatro estudiantes, los alumnos y alumnas se encargarán de la redacción de un breve cómic basándose en un tema de cada Situación de Aprendizaje a su elección. Los temas a tratar en el cómic serán los mismos desarrollados a lo largo de la Situación de Aprendizaje, tanto mediante clases teóricas como con el resto de actividades de las que se hablará más adelante, además de investigación autónoma con soporte del profesor. Dichos temas deberán tener un mínimo a tratar que se especificará a la hora de decidir el argumento del cómic. Por ejemplo, si se eligiese el tema de los campos de concentración, Auschwitz debería ser, por lo menos, tratada en cierta profundidad. En el caso del frente del Pacífico, la batalla de Iwo Jima; la bomba atómica, el arrepentimiento de los científicos y el discurso de Oppenheimer.

Una vez decididos los grupos de manera voluntaria, se repartirán los cargos: un director/portavoz, un guionista, un buscador y un dibujante/montador. Éstas serán las funciones de cada uno de los miembros:

- Director/portavoz: será el encargado de asegurarse de que todos los integrantes del equipo hacen su trabajo de una forma equitativa. También deberá ponerse en contacto con el profesor, aclarando las dudas que pudieran surgir y responsabilizándose de la actualización del proyecto. Además de ello, también deberá ayudar a los otros tres compañeros en el caso de que éstos lo vieran necesario, y será el nexo entre todas las partes: ayudará a amoldar la información recopilada en un guión, y el guión en las imágenes del cómic.
- Buscador: coordinándose con el guionista, el buscador será el encargado de encontrar la información necesaria para poder llevar a cabo el proyecto. Podrá usar lo aprendido en clase o buscar información por su cuenta. En el caso de ser necesario, podrá preguntar al director/portavoz para que éste consulte con el profesor.
- Guionista: con la información conseguida a través del buscador, el guionista se encargará de escribir el diálogo y la narración del cómic de una forma coherente.
- Dibujante/montador: será el encargado de plasmar la información y el guión en imágenes. Siguiendo las instrucciones del director sobre la estructura, el dibujante podrá utilizar diferentes métodos para llevar a cabo su cómic: dibujos propios hechos a mano u ordenador, imágenes prediseñadas, fotografías históricas, capturas de pantalla de películas... Demostrando siempre algún tipo de habilidad creativa. Podrá utilizar distintas plataformas como *Photoshop*, *Canva*, *Gimp*, *Inkscape* o cualquier otro soporte que el

alumnado desee utilizar. También estará permitido el uso de algunas inteligencias artificiales como *Grok* y *ChatGPT* para conseguir algunas de las ilustraciones y como soporte para la mejora de las ilustraciones ya realizadas, pero siempre deberá haber una clara intervención humana.

Una vez finalizadas todas las Situaciones de Aprendizaje, todos los grupos harán una breve presentación de su cómic en clase delante de sus compañeros, además de otra presentación en la biblioteca durante los últimos días del curso académico en los que en el centro se realizan diferentes actividades. Una vez realizadas las presentaciones, los cómics se expondrán en la biblioteca de forma permanente, además de que tendrán la posibilidad de llevar copias a los centros de la ciudad para que otros estudiantes también puedan disfrutar y aprender de sus proyectos.

Cabe mencionar que, en este caso, no sería necesarias explicaciones en cómo utilizar los programas previamente enumerados, pues, teniendo en cuenta la programación de este centro en particular, desde el primer curso se centra en el uso de este tipo de *gadgets* para poder fomentar la imaginación y creatividad del alumnado. Aún así, en el caso de que algún alumno o alumna no tuviera esos conocimientos por haber llegado al centro en el curso presente, en coordinación con el resto del profesorado que trabaja este tipo de tecnologías, se le hará una breve presentación.

Los métodos de evaluación y la rúbrica de la actividad se explicarán más adelante, en las Tablas 12 y 13.

Objetivos

Los alumnos deberán cumplir una serie de objetivos al realizar la Tarea Transversal para poder asegurar un buen desarrollo académico y personal. Teniendo esto en cuenta, el buen entendimiento del tema de la Segunda Guerra Mundial queda por sentado. Deberán ser capaces no solo de comprenderlo, sino de buscar la información necesaria partiendo de unas fuentes adecuadas para poder completar los huecos de su conocimiento.

Además de ello, también ejercitarán su creatividad y sus dotes artísticas gracias a los guiones y las ilustraciones que deberán desarrollar a lo largo de la tarea. Además de ello, también se fomentará su trabajo en equipo, su cooperación e incluso su autonomía, ya que podrán tomar una gran serie de decisiones para poder realizar el cómic como ellos mejor prefieran, siempre con el beneplácito del profesorado.

Contexto del Grupo

Como ya ha sido mencionado en el apartado de la contextualización del centro, la Situación de Aprendizaje a desarrollar a continuación se dirigirá a un grupo de un total de veinte alumnos de cuarto de la ESO. Con algún repetidor, lo cual no afectaría a la dinámica del grupo, tendrían la media de edad apropiada para este curso, de unos 16 años, teniendo en cuenta el mes de nacimiento de cada uno de los alumnos. Siguiendo con los grupos del centro, la mayoría del grupo de alumnos será de origen de la propia ciudad o de los municipios más cercanos (Etxabarri, Dulantzi y otros pueblos de la provincia alavesa), con 3-4 de origen extranjero para garantizar la integración que el instituto tanto busca. La clase social de las familias será, por lo general, media, ya que no suele ser habitual, por lo menos en esta ciudad, que haya familias en

peligro de exclusión. Además de esto, estando ya incluidos en el grupo de 20 alumnos, habrá un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad, otro alumno con dislexia y un tercero con altas capacidades, cubriendo así un notable cupo de alumnos con necesidades especiales.

El principal reto que tendrá esta Situación de Aprendizaje será no solo mantener el interés del alumnado en una asignatura de la que ya han desconectado porque, como se ha mencionado anteriormente, en el año académico anterior se centraron exclusivamente en el apartado de la geografía, y no de la historia, sino también intentar crear un placer a la hora de estudiarla, lo cual les llevaría a una curiosidad fuera del aula para seguir investigando por su cuenta. Además, al ser la asignatura de historia una de las más ligadas a la hora de entender la sociedad y política actuales, podría llevarles a formar un pensamiento crítico hacia el sistema establecido y participar de una forma activa en diferentes movimientos sociopolíticos.

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Siguiendo la normativa vigente y las recomendaciones de la Unión Europea y el objetivo de llegar a los objetivos de la Agenda 2030, a continuación se recogerán los ODS que se emplearán a lo largo de la presente Situación de Aprendizaje:

Tabla 3:

Objetivos de Desarrollo Sostenible

Objetivo de Desarrollo Sostenible	Breve explicación
ODS 4: Educación de Calidad	Se garantizará que todos los alumnos tengan los recursos necesarios para que puedan llevar a cabo la siguiente Situación de Aprendizaje
ODS 5: Igualdad de Género	Para evitar que siga aumentando la brecha entre ambos géneros y la marginación del papel

	de la mujer a lo largo de la historia, durante la Situación de Aprendizaje, a medida de lo posible, siempre se le dedicará un tiempo a la historia de la mujer, desde su función en la sociedad durante el período entre 1939 y 1945 hasta su cometido en el conflicto.
ODS 10: Reducción de las Desigualdades	Teniendo en cuenta que la desigualdad fue uno de los principales motivos ideológicos que se tratan en esta Situación de Aprendizaje, se tratará de sensibilizar al alumnado en este problema respetando a todas las personas, desde extranjeros hasta personas con necesidades especiales, pasando por las personas con diferentes religiones o sexualidades.
ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas	Siguiendo con el principio básico de “el pueblo que olvida su historia está condenado a repetirla”, se educará al alumnado en los horrores de la guerra y cualquier otro tipo de conflicto para que en un futuro no vuelva a repetirse algo parecido.

Competencias Específicas y Perfil de Salida

Las competencias específicas son aquellas cuyo objetivo es asegurar el conocimiento básico que el alumnado necesitará a la hora de desarrollar cada una de las materias, en este caso Geografía e Historia, además de ser una conexión entre los métodos de evaluación y las competencias clave. Éstas últimas son aquéllas cuyo objetivo es el adecuado desarrollo personal del alumnado a lo largo de su vida para poder superar los retos y desafíos futuros.

Teniendo esto en cuenta, y con la legislación vasca como base, éstas son las competencias específicas y las básicas que se tratarán a lo largo de la Situación de Aprendizaje:

Tabla 4:

Competencias Específicas

Competencia Específica	Descripción	Método de empleo
CE1	Buscar y analizar de forma crítica información sobre temas relevantes del pasado y del presente usando fuentes primarias y secundarias.	Mediante las diversas actividades en las que el alumnado deberá buscar la información necesaria para poder completarlas, adquirirán la capacidad de poder analizar dichos textos.
CE2	Argumentar y elaborar ideas propias habiendo analizado la información.	Algunas de las actividades propuestas reforzarán la capacidad de formar sus propias ideas con los conflictos ocurridos, además de ser capaces de decidir si ciertas fuentes son correctas o no.
CE3	Conocer los principales desafíos a los que la humanidad ha tenido que hacer frente, y a los que se está enfrentando en la actualidad	Con las clases teóricas y prácticas, podrán conocer el conflicto bélico más importante de nuestra historia.
CE4	Analizar y entender las estructuras políticas, democráticas y constitucionales de la actualidad con los cambios ocurridos a mediados del siglo XX.	Con las clases teóricas y prácticas, podrán conocer el conflicto bélico más importante de nuestra historia.
CE5	Comprender los procesos sociopolíticos del siglo XX que han formado el mundo multicultural en el que vivimos hoy en día	Gracias a la convivencia en clase y los trabajos grupales, añadiendo a lo aprendido en las clases teóricas y prácticas, los alumnos entenderán las diferentes culturas y cómo hemos llegado a este nuevo mundo.
CE6	Conocer y comprender la importancia de la seguridad y la integración ciudadana en la sociedad local, estatal y global.	Con el entendimiento de la represión y otras atrocidades ocurridas durante la Guerra a las minorías, deberán aprender la importancia de los valores con los que vivimos.

Tabla 5:

Perfil de Salida del Alumnado

Perfil de salida del alumnado	
Competencia Clave	Descripción
Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)	<p>CCL 1. Es capaz de comunicarse de una forma adecuada en euskera y castellano, con la coherencia, cohesión y adecuación esperadas para una persona de su edad. Puede participar en conversaciones y debates respetando al interlocutor.</p> <p>CCL 2. Es capaz de entender e interpretar la información de fuentes escritas y orales, dando así una mayor profundidad a su conocimiento y su capacidad de análisis.</p> <p>CCL 3. Es capaz de disfrutar de una manera autónoma de una literatura, tanto en euskera como en castellano, adecuados para su edad, para así fomentar un desarrollo personal y cultural.</p>
Competencia plurilingüe (CP)	<p>CP1. Además de los idiomas oficiales autonómicos, es capaz de comunicarse de una forma mínima en un tercer idioma impartido en el centro.</p> <p>CP2. Puede leer, entender e interpretar ciertos textos de una complejidad mínima, para poder tener un acceso a una mayor colección de fuentes históricas.</p>
Competencia digital (CD)	<p>CD 1. Lleva a cabo una adecuada búsqueda terminológica en internet sin la necesidad de consultar con las diferentes inteligencias artificiales, de una forma autónoma.</p> <p>CD 2. Puede identificar las páginas de calidad, las más adecuadas para poder conseguir una mayor riqueza de la información y así evitar los bulos y los <i>fakes</i>.</p> <p>CD 3. Puede utilizar las redes sociales de una manera sana y madura, sin centrarse exclusivamente en los contenidos más superficiales. Puede identificar las páginas más fidedignas para conseguir un primer contacto con las fuentes (cuentas de <i>Twitter, Instagram, TikTok, YouTube...</i>).</p> <p>CD 4. Puede utilizar las nuevas tecnologías y medios audiovisuales para identificar los</p>

Perfil de salida del alumnado	
Competencia Clave	Descripción
	elementos académicos y así enriquecer sus conocimientos.
Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)	<p>CPSAA 1. Puede regular sus propias emociones, para así superar diferentes desafíos que se les puede plantear.</p> <p>CPSAA 2. Puede identificar los elementos relacionados con los factores sociales que pueden afectar al bienestar físico y mental para así poder realizar los cambios de vida necesarios para poder mejorar.</p> <p>CPSAA 3. Puede interpretar y entender los puntos de vista de las personas de su alrededor y así adaptarse a su entorno para generar un ambiente de trabajo más positivo y sano.</p>
Competencia ciudadana (CC)	<p>CC 1. Puede entender su papel en la sociedad, tanto a escala local como en un entorno más global, además de identificar los factores sociales que crean la identidad del individuo.</p> <p>CC 2. Desde el punto de vista del marco europeo, el autonómico y los derechos humanos y de la infancia, acepta y entiende los valores en los que el mundo actual se rige.</p> <p>CC 3. Entiende y analiza los conflictos sociales principales en los que está sumergido el mundo actual, siendo capaz de realizar un debate moral.</p>
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	<p>CCEC 1. Entiende, analiza y disfruta de las diferencias artísticas y culturales que existen en el mundo, aceptando que no tiene nada de malo que haya una gran variedad cultural.</p> <p>CCEC 2. Entiende, respeta y disfruta de la importancia que tiene el arte en el mundo, y la influencia que puede tener a la hora de definirlo.</p>

Tabla 6:

Planificación Curricular

Planificación curricular					
Situación de Aprendizaje	Objetivos	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	ODS	Conocimientos básicos
Segunda Guerra Mundial	1. Analizar la estructura geopolítica actual y los problemas que esto conlleva hoy en día.	CC 1, CC 2, CC 3, CP 1, CP 2, CD 1, CD 2, CD 3, CPSAA 1, CPSAA 2, CPSAA 3, CC 2, CC 3	1. Encontrar, elegir y analizar la información para examinar los procesos históricos y actuales. 2. Debatir sobre la situación geopolítica actual después de contrastar una serie de diversas fuentes.	ODS 16	1. Realizar una lectura crítica de la información comprobando la fiabilidad de diferentes fuentes en distintos formatos. 2. Mantener una ciudadanía digital responsable, respetando la privacidad y la propiedad intelectual. 3. Utilizar un léxico adecuado para el análisis y desarrollo de temas históricos.
	2. Entender los cambios que ha habido a lo largo de la historia para entender la lucha que ha habido para la consecución de los estados de bienestar y los derechos que hoy en día disfrutamos.	CC 1, CC 2, CC 3, CP 1, CP 2, CD 1, CD 2, CD 3, CD 4, CPSAA 1, CPSAA 2, CPSAA 3, CC 1, CC 2, CC 3	3. Comprender las estructuras políticas actuales y las instituciones que garantizan los derechos individuales y colectivos de los que disfrutamos. 4. Fomentar la solidaridad y la participación en el mundo actual.	ODS 4, ODS 5, ODS 10, ODS 16	4. Comprender los conflictos internacionales principales, además de las organizaciones globales principales (OTAN, ONU). 5. Utilizar las TIC de una forma adecuada para el análisis de Geografía e Historia.
	3. Conocer las distintas realidades culturales que existen	CC 1, CC 2, CC 3, CP 1, CP 2, CD 1, CD 2, CD 3	5. Conocer el origen de algunos de los estados actuales y lo que ha llevado a su	ODS 5, ODS10	6. Comprender los sistemas económicos actuales. 7. Entender el papel de

Planificación curricular					
Situación de Aprendizaje	Objetivos	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	ODS	Conocimientos básicos
	en el mundo y cómo afecta a los cambios sociales y políticos internacionales.	3, CD 4, CPSAA 1, CPSAA 2, CPSAA 3, CC 1, CC 2, CC 3, CECC 1	formación de hoy en día para entender los debates y conflictos vigentes. 6. Aceptar la multiculturalidad y tomar actitudes no discriminatorias. 7. Argumentar a favor de una verdadera igualdad entre hombres y mujeres.		la mujer en el mundo actual analizando el movimiento feminista. 8. Entender los motivos de los grandes conflictos internacionales (Crisis de 1929, Segunda Guerra Mundial, Guerra Fría...). 9. Entender la importancia de las instituciones religiosas y su impacto en los movimientos sociales. 10. Conocer los logros de los movimientos de las mujeres y buscar una verdadera igualdad entre hombres y mujeres.
	4. Conocer y valorar las evoluciones culturales y artísticas llevadas a cabo en diferentes etapas históricas.	CC 1, CC 2, CC 3, CP 1, CP 2, CD 1, CD 2, CD 3, CD 4, CPSAA 1, CPSAA 2, CPSAA 3, CC 1, CC 2, CC 3, CECC 1, CECC 2	8. Conocer y valorar las aportaciones artísticas, culturales, científicas y filosóficas realizadas durante la época contemporánea.	ODS 4, ODS 5, ODS 10	11. Conocer los factores económicos, sociales, políticos y culturales capaces de afectar en los cambios políticos e históricos. 12. Ser capaz de desarrollar líneas temporales y cronogramas para ordenar las ideas y los momentos clave dentro

Planificación curricular					
Situación de Aprendizaje	Objetivos	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	de ODS	Conocimientos básicos
					<p>de un contexto histórico más amplio.</p> <p>13. Razonar las opiniones individuales sobre los conflictos y debates sociopolíticos y diversos ámbitos de la actualidad.</p> <p>14. Conocer en profundidad los totalitarismos (franquismo, nazismo, fascismo y estalinismo), entender sus implicaciones a lo largo de las décadas e identificar sus paralelismos con la situación internacional actual.</p> <p>15. Entender las alianzas de hoy en día creadas a raíz de conflictos ocurridos en el pasado.</p> <p>16. Conocer las diferentes expresiones artísticas y culturales nacidas durante las diferentes etapas del mundo contemporáneo.</p> <p>17. Conocer e identificar los cambios</p>

Planificación curricular					
Situación de Aprendizaje	Objetivos	Descriptores operativos	Criterios de evaluación	de ODS	Conocimientos básicos
					culturales y movimientos sociales en la actividad, saber las aportaciones de éstos y entender la importancia en al consecución y el mantenimiento de los derechos humanos.

Metodología

Esta Situación de Aprendizaje le dará mucha más importancia a la evaluación por medio de proyectos y actividades, dejando de lado las pruebas escritas como los exámenes. De esta manera, el alumnado tendrá la oportunidad de aprender de una forma más autónoma e interactiva, dejando de lado el estrés de tener que estudiar una gran cantidad de materia para un momento concreto. Además, gracias a esta metodología de trabajo se fomentará el espíritu crítico y el deseo de seguir investigando y aprendiendo por su propia cuenta, siempre con ayuda y la dirección del profesor.

Agrupación del Alumnado

Además del trabajo individual, en el que se fomentará un desarrollo autónomo y personal, también habrá agrupaciones de alumnos que dependerán de las actividades que vayan a

realizarse, manteniendo, siempre que se pueda, una heterogeneidad que asegurará la inclusión de todos los miembros del grupo.

Recursos Materiales e Infraestructuras

Además del material analógico ofrecido por el centro (libro de texto del área), el alumnado también dispondrá del *Chromebook* que usa en todas las áreas con el que tendrá acceso a internet y distintos ítems para llevar a cabo las actividades: Google, *Classroom*, *Drive*, *PowerPoint*...

Por su parte, a pesar de que la gran parte del área se imparta en el propio aula, también se dispondrá de unos espacios extra, dependiendo de las actividades que se realicen, como el centro G4zt3Hub.

Atención a la Diversidad

En pos de garantizar la inclusión de los alumnos con NEE, se dispondrá de una serie de medidas para proporcionar una educación inclusiva:

- Comunicación con el Departamento de Orientación que ayudará tanto al alumnado como al profesorado para encontrar las alternativas más adecuadas a su estudio.
- Experiencias y actividades extra para fomentar el interés del alumnado en las Situaciones de Aprendizaje.
- Fomento de la participación.
- Soportes analógicos y digitales que ayudarán a la adquisición y entendimiento de la nueva información si fuese necesario.
- Comunicación constante con el alumnado con NEE para conocer sus intereses y cómo aplicarlos en el estudio.

Desarrollo de las actividades

En los siguientes apartados se explicarán tanto las actividades que se llevarán a cabo durante la Situación de Aprendizaje como los métodos de evaluación.

Cronograma de Trabajo

A continuación se ofrecerá el cronograma propuesto para la realización de las actividades y clases teóricas de la presente Situación de Aprendizaje. Se tomará un total de 10 sesiones con la posibilidad de tomar parte de un día extra en el caso de ser necesario. Las explicaciones de las actividades serán dadas en el siguiente apartado, en la Tabla N°7.

Tabla 7:

Cronograma

Número de día	Actividad realizada	Tiempo dedicado a la actividad	Descripción de la actividad
1	Explicación de la SA	10 minutos aprox.	Se dará una breve explicación de las actividades que se realizarán a continuación. Al ser la misma dinámica llevada a cabo a lo largo de todo el curso, no será necesario explayarse en exceso.
	Actividad N°1	15 minutos aprox.	Explicación en la Tabla N°8
	Actividad N°2	30 minutos aprox.	Explicación en la Tabla N°8
2	Explicación de la actividad N°3	15 minutos aprox.	Explicación en la Tabla N°8
	Clase teórica	15 minutos aprox.	Se le dará comienzo oficialmente al temario teórico siguiendo la programación del libro de texto. El tema a tratar serán las principales causas de la Segunda Guerra Mundial, enfocándose en las políticas

Número de día	Actividad realizada	Tiempo dedicado a la actividad	Descripción de la actividad
			expansionistas y los avances por Europa de la Alemania nazi hasta 1941. Empezando con la anexión de Austria a Alemania, se hablará de las invasiones de Polonia, los Países Bajos, Bélgica y Francia, explicando también la división política que sufrió este último país.
	Inicio de la Tarea Transversal	25 minutos aprox.	El alumnado dispondrá del resto del tiempo de la clase para organizar los grupos con los que llevarán a cabo la Tarea Transversal. Además de los miembros de cada equipo, también deberán decidir los cargos de cada integrante, además del tema a tratar de la lista que se les habrá proporcionado.
3	Repaso teórico	5 minutos aprox.	Se hará una serie de breves preguntas al alumnado sobre lo aprendido anteriormente para refrescar el temario.
	Clase teórica	15 minutos aprox.	Se retomará la clase teórica anterior, centrándose esta vez en los campos de concentración. Con el soporte de una serie de fotografías se explicará el día a día de los campos, desde la llegada en los trenes hasta la solución final, mencionando también la existencia de prisioneros de la República Española.
	Visualización del vídeo	5 minutos aprox.	Se visualizará el breve videoreportaje “La historia de una SUPERVIVIENTE del HOLOCAUSTO” en <i>YouTube</i> (https://www.youtube.com/watc

Número de día	Actividad realizada	Tiempo dedicado a la actividad	Descripción de la actividad
			<p>h?v=J49YOFB3iLw) en el que se aprenderá el día a día de Auschwitz desde el punto de vista de una superviviente.</p>
	Realización de la Tarea Transversal	30 minutos aprox.	Teniendo ya algunos indicios de los temas a tratar, los grupos podrán empezar con la Tarea Transversal: búsqueda de información e imágenes, escritura del guión... En el caso de que el tema elegido no haya sido tratado ya, el profesor ayudará con la búsqueda de información.
4	Repaso teórico	5 minutos aprox.	Se hará una serie de breves preguntas al alumnado sobre lo aprendido anteriormente para refrescar el temario.
	Clase teórica	15 minutos aprox.	Se explicará el papel de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial: un acercamiento al frente del Pacífico desde Pearl Harbor hasta las bombas atómicas. Se explicarán las causas de su tardía introducción a la guerra y su papel contra Japón, ya que su lucha en Europa se tratará en una clase posterior.
	Visualización del vídeo	15 minutos aprox.	Se visualizará el vídeo “Las MUJERES en la Segunda Guerra Mundial” del canal de <i>YouTube</i> <i>Hyperspeed ES</i> (https://www.youtube.com/watch?v=dP0V2XIyhEI) en el que se aprenderá el papel de las mujeres en diferentes ámbitos durante la Segunda Guerra Mundial

Número de día	Actividad realizada	Tiempo dedicado a la actividad	Descripción de la actividad
	Realización de la Tarea Transversal	20 minutos aprox.	Los alumnos podrán retomar sus avances con la Tarea Transversal.
5	Repaso teórico	5 minutos aprox.	Se hará una serie de breves preguntas al alumnado sobre lo aprendido anteriormente para refrescar el temario.
	Visualización de vídeo	30 minutos aprox.	Se llevará a cabo la visualización del vídeo “Día D: el DESEMBARCO de NORMANDÍA Inicio del Ocaso Alemán Documental 4k” del canal “Curiosidades Históricas” de <i>YouTube</i> , resumiendo en 27 minutos el Día D y la liberación de Francia.
	Realización de la Actividad N°3	20 minutos aprox.	Los alumnos que ya hayan terminado la lectura de la Actividad N°3 podrán llevar a cabo el trabajo escrito que más adelante deberán entregar.
6	Realización de la actividad N°4	Todo el día lectivo	Explicación en la Tabla N°8
7	Repaso teórico	5 minutos aprox.	Se hará una serie de breves preguntas al alumnado sobre lo aprendido anteriormente para refrescar el temario.
	Conclusión teórica	20 minutos aprox.	Como conclusión de las clases teóricas, se tratará el final de la Segunda Guerra Mundial: tras el Desembarco de Normandía, la liberación de toda Europa hasta la caída de Berlín y la muerte de Hitler y los juicios de Núremberg, explicando también la división mundial en los dos bloques que se enfrentarán en la Guerra Fría.

Número de día	Actividad realizada	Tiempo dedicado a la actividad	Descripción de la actividad
	Realización de la Actividad N°3	30 minutos aprox.	Los alumnos terminarán la parte escrita de la Actividad N°3 que deberán entregar este día.
8	Realización de la actividad N°6	55 minutos	Explicación en la Tabla N°8
9	Realización de la Tarea Transversal	55 minutos	Los alumnos disfrutarán de toda la clase para seguir avanzando en la Tarea Transversal.
10	Realización de la Tarea Transversal	55 minutos	Los alumnos dispondrán de toda la clase para concluir con la Tarea Transversal de esta unidad
Posible 11	Realización de las actividades extra N°1 y N°2	55 minutos aprox.	En el caso de que fuese necesario, se dispondría de un día extra para la realización de las actividades extra N°1 y N°2 (explicación en la Tabla N°8)

Diseño de Actividades

A continuación se realizará la lista de las diferentes actividades que se llevarán a cabo para la realización de la Situación de Aprendizaje propuesta. Antes de ello, cabe destacar que el instituto IES Los Herrán BHI cuenta con un programa que fomenta la lectura en el que, cada semana, los alumnos gozan de una hora en la biblioteca para poder leer cualquier obra literaria a su elección. Por este motivo no se le ha dedicado tiempo de lectura en clase para la Actividad N°3, puesto que tienen esta oportunidad en otra hora.

Tabla 8:

Listado de Actividades

Actividad N°1	
Nombre de actividad	Kahoot
Tipo de actividad	Actividad de introducción

Objetivo o fin	Comprobar los conocimientos previos del alumnado sobre la Segunda Guerra Mundial
Agrupamiento del alumnado	Individual
Recursos y materiales espaciales	TIC (<i>Chromebook</i> o teléfono móvil en el caso de ser necesario)
Tiempo utilizado	10-15 minutos
Descripción	De manera individual, el alumnado participará en un <i>Kahoot</i> diseñado por el profesor para saber el conocimiento previo general de la clase. Serán preguntas de todo tipo, desde sencillas de cultura general hasta algunas más específicas. Ejemplo en el Anexo.
Criterios de evaluación	El resultado o clasificación del <i>Kahoot</i> no afectará en la evaluación final de cada alumno, pero la actitud sí que se tendrá en cuenta
Actividad N°2	
Nombre	Trivial
Tipo de actividad	Actividad de introducción
Objetivo o fin	Comprobar los conocimientos previos del alumnado sobre la Segunda Guerra Mundial
Agrupamiento del alumnado	Cuatro grupos de cinco alumnos, elegidos por el profesor
Recursos materiales y espaciales	Ninguno
Tiempo utilizado	20-30 minutos
Descripción	<p>El profesor diseñará un concurso de preguntas y respuestas en el que los grupos competirán por responder correctamente. En el momento en el que el profesor termine la pregunta, cuando un grupo se disponga a responder deberá pulsar un timbre y el portavoz de cada grupo deberá responder. En el caso de una respuesta correcta, se sumará un punto; una respuesta incorrecta supondrá un rebote; y, en el caso de que no se diese una respuesta correcta por parte de ninguno de los grupos, se daría por nula.</p> <p>Algunas de las preguntas que se podrían proponer serían: ¿Cuáles eran los principales</p>

	frentes durante la Guerra?, ¿Cuáles eran los principales bandos de la Guerra?, ¿En qué consistió el Día D?
Criterios de evaluación	La clasificación final del concurso no tendrá repercusión en la nota final, pero se premiará al grupo vencedor con una recompensa que el profesor decidirá: alguna golosina, poder elegir la música en algún momento... La actitud sí se tendrá en cuenta para la calificación final.
Actividad N°3	
Nombre	Leyendo la Guerra
Tipo de Actividad	Tarea de desarrollo
Objetivo o fin	Aumentar el conocimiento sobre la Segunda Guerra Mundial
Agrupamiento del alumnado	Individual
Tiempo utilizado	20 minutos (explicación en clase) + dos semanas (lectura en la biblioteca) + 50 minutos en clase (trabajo escrito)
Descripción	<p>El profesor propondrá una serie de cómics y mangas sobre la Segunda Guerra Mundial que cada alumno deberá elegir, o bien proponer otra opción que el profesor deberá aceptar. En un máximo de una semana la elección deberá ser definitiva, y durante las semanas siguientes, durante las horas facilitadas por el centro en la biblioteca, se llevará a cabo la lectura. Una vez terminado, el alumno deberá realizar un trabajo en el que justificará por qué ha elegido esa obra literaria, escribir un breve resumen de ésta haciendo una corta biografía del autor y adecuar el tema del cómic o manga en el contexto de la Segunda Guerra Mundial (una batalla en concreto, la propaganda, la ideología de alguno de los bandos...). El total del trabajo será de unas tres páginas (alrededor de una página para la biografía y su justificación, y otras dos páginas para el contexto histórico).</p> <p>Algunas de las propuestas serán: <i>Capitán América N°1</i> (1941), <i>La Bomba</i> (2021), <i>Maus</i> (1986), <i>Shidenkai no Taka</i> (1963-1965), <i>Town</i></p>

	<i>of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms</i> (2003-2004)
Criterios de evaluación	<p>El cómic o manga elegidos para leer no será tenido en cuenta a la hora de evaluar la actividad. Sí se tendrá en cuenta, no obstante, la forma en la que el trabajo está redactado, tanto el aspecto formal de éste (ortografía, gramática, etc.), lo cual se recopila en el apartado de las competencias (CCI), como el cómo ha justificado el tema de ese medio “informal” dentro de un ámbito académico: ha sido capaz de entender e identificar el tema, ha sido capaz de conocer a los personajes y eventos históricos mencionados, ha sido capaz de integrar todo eso en un marco académico más global. Se valorará positivamente la lectura en euskera.</p> <p>La rúbrica de esta actividad se encuentra en la Tabla Nº 9.</p>
Actividad Nº4	
Nombre	Viviendo la Guerra
Tipo de actividad	Actividad de desarrollo
Objetivo o fin	Aumentar el conocimiento sobre la Segunda Guerra Mundial
Agrupamiento del alumnado	A elección, sin un mínimo ni máximos
Tiempo utilizado	Un día lectivo entero
Descripción	<p>Se realizará una excursión al centro cívico de San Martín donde los programas Gazte Gaming y G4zt3Hub permiten a los jóvenes de la ciudad jugar a videojuegos. Una vez pactada la excursión con el centro, se proporcionará una serie de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial con los que los alumnos tendrán una experiencia más inmersiva y poder entender el conflicto de primera mano. Durante la jornada, los alumnos deberán mencionar sin llegar a profundizar en exceso los temas que trata el juego (batallas que aparezcan, operaciones, avances científicos, momentos clave concretos...), su</p>

	<p>contextualización histórica y el valor académico del juego, dependiendo de todas las libertades creativas que se tomaron en el desarrollo del juego. La extensión dependerá del juego, puesto que no todos tendrán el mismo valor académico y la lista de las libertades creativas diferirá de un juego a otro. Con lo cual se pedirá un par de páginas para listar los temas y contextualizar el juego de una forma histórica, y el alumno valorará la cantidad necesaria para el último apartado.</p> <p>Algunas propuestas serán: <i>Call of Duty: World at War</i>, <i>Call of Duty: WWII</i>, <i>Battlefield 1942</i>, <i>My memory of us</i>, <i>Attentat 1942</i>, <i>Through the darkest of times</i></p>
Criterios de evaluación	<p>El videojuego o videojuegos elegidos para jugar no se tendrán en cuenta a la hora de evaluar. Si se tendrá en cuenta, no obstante, la variedad en el tema (esto es, que no se trate únicamente de las batallas). También se evaluará la corrección del idioma, respetando la competencia CCI. El <i>grosso</i> de la evaluación recaerá sobre el contenido: cómo ha sido, dentro de un medio meramente de entretenimiento como es el videojuego, identificar todos los temas que se tratan en éste y hacer una lista adecuada para un ámbito académico. Se valorará positivamente el juego en inglés.</p> <p>La rúbrica de esta actividad se encuentra en la Tabla N° 10.</p>
Actividad N°5	
Nombre	Resumiendo la Guerra
Tipo de actividad	Actividad de síntesis
Objetivo o fin	Resumir y sintetizar los conocimientos establecidos para un estudio posterior
Agrupamiento del alumnado	Cinco grupos de cuatro alumnos que posteriormente se convertirá en un gran grupo de los veinte
Tiempo utilizado	Una hora

Descripción	Una vez terminada la materia teórica de la Situación de Aprendizaje, el último día los alumnos se agruparán en equipos de cuatro alumnos a elección del profesor. De esta forma, todos los integrantes deberán poner en común los conocimientos adquiridos, realizando un resumen esquemático que, tras esto, se comentará entre todos los grupos. Con ayuda del profesor, se completará un esquema común con los conocimientos más importantes como eje central de dichos esquemas, y los de menor importancia siendo de un segundo nivel.
Criterios de evaluación	Se tendrá en cuenta la información aportada por cada uno de los grupos a la puesta en común, además del esquema grupal que el profesor corregirá individualmente. Siguiendo la CCI, la corrección del idioma será fundamental para la correcta realización y la evaluación de esta actividad. La rúbrica de esta actividad se encuentra en la Tabla N° 11.
Actividad extra N°1	
Nombre	Profundizando en la Guerra
Tipo de actividad	Actividad de refuerzo
Objetivo o fin	Satisfacer las necesidades de conocimiento de los alumnos con NEE y más avanzados
Agrupación del alumnado	A elección, sin un mínimo o un máximo
Descripción	En pos de satisfacer las necesidades de los alumnos de altas capacidades, se les ofrecerá, como material extra, lecturas con las que puedan sentir un pequeño desafío. Análisis de documentos históricos, estudio de mapas y cualquier otro material para entender con mayor profundidad y detalle los devenires de la Segunda Guerra Mundial. La actividad, al ser voluntaria, puede realizarse tanto de manera individual como por los grupos que los alumnos vean conveniente para asegurarse de una dinámica satisfactoria para todas las partes. Tras realizar un análisis, el alumno o grupo de alumnos realizará un trabajo a su gusto, ya sea

	mediante un trabajo escrito, una presentación oral o, en caso de así quererlo, un vídeo, un póster o cualquier otro medio que presentará al resto de la clase. El texto será acordado entre el profesor y el alumno o grupo de alumnos.
Criterios de evaluación	Al ser una actividad extra, no se pedirá un mínimo para aprobar, puesto que, el simple hecho de realizarlo, contará para subir la nota. La calificación de esta actividad dependerá de la dificultad del texto, mapa o documento elegido y la forma de ser presentada. En este último apartado, tanto la originalidad como la corrección del idioma siguiendo la CCI serán los criterios principales de evaluación.
Actividad extra N°2	
Nombre	Disfrutando de la Guerra
Tipo de actividad	Actividad de refuerzo
Objetivos o fin	Satisfacer las necesidades de conocimiento de los alumnos con NEE y más avanzados
Agrupamiento del alumnado	A elección, sin un mínimo o un máximo
Descripción	El profesor deberá ponerse en contacto con los alumnos con NEE (en este caso, TDAH y dislexia) para poder coordinar una actividad que satisfagan sus intereses personales y que, al mismo tiempo, complementen los conocimientos exigidos por la Situación de Aprendizaje. En el caso de que estos intereses estén en común con otra de las actividades, pueden realizarla de nuevo de forma voluntaria, o, en caso contrario, encontrar otro interés que podría facilitar el estudio
Criterios de evaluación	Al ser una actividad extra y dependiendo de los intereses del alumno, los criterios de evaluación dependerán de la elección que éste tome, y se decidirá entre ambas partes la finalidad y la forma de presentar y evaluar esta actividad.

Rúbrica de las Actividades

Tabla 9:

Rúbrica de la Actividad N°3: Leyendo la Guerra

Parte escrita (100%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Escritura	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión y la adecuación y sin faltas de ortografía.	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión, pero no mantiene un lenguaje del todo formal y tiene algunas faltas de ortografía.	El trabajo está correctamente redactado, manteniendo la cohesión, pero hay bastantes faltas de ortografía y una redacción algo adecuada.	El trabajo es entendible, pero tiene muchas faltas de ortografía y utiliza un lenguaje informal y poco coherente.	El trabajo tiene muchas faltas de ortografía y es apenas entendible por el lenguaje utilizado y la constante incoherencia.	20
Información formal	Tanto la biografía del autor como el resumen están perfectamente realizados, dejando más que claro que el alumno ha buscado la información necesaria y ha llevado a cabo la lectura del texto.	Tanto la biografía como el resumen están bien realizados, pero han pasado por alto alguno de los detalles que, a priori, no parecen tener tanta importancia.	Ha realizado un buen resumen y biografía del autor, pero no ha profundizado en exceso en los temas.	Tanto la biografía como el resumen están redactados de una manera superficial, apenas tratando los temas por encima.	Tras haber realizado tanto la biografía del autor como el resumen, no ha dejado claro que ha leído el cómic.	30
Justificación	Ha justificado	Ha	Ha ubicado	La	No ha sido	50

de la lectura	perfectamente la elección del cómic o del manga, habiendo sido capaz de colocarlo en su contexto histórico.	entendido muy bien el tema del cómic, pero la justificación dentro del contexto histórico ha carecido de detalles importantes.	correctamente el cómic dentro del contexto histórico, pero explicándolo de manera bastante superficial.	ubicación dentro del contexto histórico ha sido la justa para entender el tema.	capaz de ubicar el cómic dentro de su contexto histórico.	
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--

Tabla 10:

Rúbrica de la Actividad N°4: Viviendo la Guerra

Parte escrita (100%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Escritura	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión y la adecuación y sin faltas de ortografía.	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión, pero no mantiene un lenguaje del todo formal y tiene algunas faltas de ortografía.	El trabajo está correctamente redactado, manteniendo la cohesión, pero hay bastantes faltas de ortografía y una redacción algo adecuada.	El trabajo es entendible, pero tiene muchas faltas de ortografía y utiliza un lenguaje informal y poco coherente.	El trabajo tiene muchas faltas de ortografía y es apenas entendible por el lenguaje utilizado y la constante incoherencia.	10
Tema	Ha sido perfectamente capaz de entender el tema del	Ha sido capaz de entender el tema del videojuego	Ha entendido el tema del juego y lo ha plasmado	Ha entendido el tema del juego y lo ha	Ha recurrido a fuentes externas para poder redactar el	20

	videojuego y plasmarlo con sus propias palabras.	y lo ha plasmado con sus palabras de una forma bastante clara.	con sus palabras, pero no ha terminado de explicarlo correctamente.	plasmado con sus palabras, pero con ciertas dificultades.	tema del juego.	
Contextualización histórica	Ha justificado perfectamente la elección de la película, habiendo sido capaz de colocarla en su contexto histórico.	Ha entendido muy bien el tema de la película, pero la justificación dentro del contexto histórico ha carecido de detalles importantes.	Ha ubicado correctamente la película dentro del contexto histórico, pero explicándolo de manera bastante superficial.	La ubicación dentro del contexto histórico ha sido la justa para entender el tema.	No ha sido capaz de ubicar la película dentro de su contexto histórico.	25
Valoración histórica	Ha justificado perfectamente si el videojuego es adecuado como fuente de conocimiento.	Ha sabido identificar si el videojuego es adecuado como fuente de conocimiento con una explicación aceptable.	Ha sido capaz de identificar si el videojuego es adecuada como fuente de conocimiento, pero no ha sido capaz de explicar el porqué.	No ha sido capaz de identificar si el videojuego es adecuado como fuente de conocimiento, pero ha justificado correctamente su respuesta.	No ha sido capaz de identificar si el videojuego es adecuado como fuente de conocimiento y no ha sabido justificar su razonamiento.	25
Variedad	Ha jugado a una gran variedad de videojuegos, explorando todo tipo de temas y momentos de la	Ha jugado a una importante variedad de videojuegos, explorando todo tipo de temas y	Ha jugado a cierta variedad de videojuegos, explorando varios tipos de temas y momentos	Ha jugado a una limitada variedad de videojuegos, pero ha explorado una	Ha jugado a un solo juego, o ha elegido varios pero con un mismo tema.	20

	Guerra (por lo menos 6).	momentos de la Guerra (5).	(3 ó 4).	importante variedad de temas (2 ó 3).		
--	--------------------------	----------------------------	----------	---------------------------------------	--	--

Tabla 11:

Rúbrica de la Actividad N°5: Resumiendo la Guerra

Parte escrita (60%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Claridad	El esquema se entiende perfectamente sin llegar a ser un texto escrito.	El esquema se entiende perfectamente, pero hay demasiado texto escrito.	El esquema se entiende bien, pero hay algunos puntos confusos.	El esquema se entiende, pero hay demasiados puntos confusos/demasiado texto y cuesta leerlo.	El esquema no se entiende nada/no es un esquema	20
Contenido	El esquema recopila correctamente toda la información aprendida durante la Situación de Aprendizaje.	El esquema recopila correctamente la mayoría de la información de la Situación de Aprendizaje.	El esquema recopila mucha de la información de la Situación de Aprendizaje, pero carece de algunos puntos clave.	El esquema contiene algo de información pero carece de bastantes puntos clave.	El esquema apenas tiene información y no tiene puntos clave.	80
Parte oral (40%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Aportación	El grupo ha aportado la misma cantidad o de información o más que el resto.	El grupo ha aportado algo menos de información que el resto.	El grupo ha aportado algunos puntos, pero bastante menos que el resto.	El grupo apenas ha aportado información	El grupo no ha aportado información/ solo ha aportado uno o dos puntos.	100

Tabla 12:

Rúbrica de la Tarea Transversal

Parte escrita (90%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Escritura	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión y la adecuación y sin faltas de ortografía.	El trabajo está redactado de una forma coherente, manteniendo la cohesión, pero no mantiene un lenguaje del todo formal y tiene algunas faltas de ortografía.	El trabajo está correctamente redactado, manteniendo la cohesión, pero hay bastantes faltas de ortografía y una redacción algo adecuada.	El trabajo es entendible, pero tiene muchas faltas de ortografía y utiliza un lenguaje informal y poco coherente.	El trabajo tiene muchas faltas de ortografía y es apenas entendible por el lenguaje utilizado y la constante incoherencia.	20
Originalidad	Dentro de un contexto histórico real, han sido capaces de crear una historia totalmente original, manteniendo siempre una fidelidad histórica.	Han utilizado un tema histórico real metiendo muchas libertades artísticas, siempre manteniendo la fidelidad a la historia y su valor académico.	Han utilizado un tema histórico real metiendo algunas libertades artísticas, manteniendo la fidelidad a la historia y su valor académico.	Han plasmado un tema de la realidad sin haber tomado ningún tipo de libertad creativa.	El tema ha sido olvidado por completo y se ha inventado una historia sin ningún tipo de sentido ni valor académico.	30

Contextualización histórica	Se ha respetado perfectamente la cronología histórica, siendo una historia cohesionada de principio a fin.	Se han tomado algunas libertades a la hora de ubicar la historia dentro del contexto histórico, sin alterar en exceso la realidad histórica.	Se han tomado algunas libertades a la hora de ubicar la historia dentro del contexto histórico y la realidad histórica se ha visto afectada a causa de esto.	Han ocurrido varios anacronismos, pero la cohesión no ha sido gravemente afectada.	La historia está llena de anacronismos y no tiene ningún tipo de sentido cronológico.	30
Diseño	Han demostrado tener una gran habilidad artística con los medios ofrecidos, realizando ilustraciones o recopilación de imágenes impecables.	Han demostrado realizar un gran esfuerzo para mantener un diseño digno, con muy buena habilidad artística.	Han demostrado esforzarse para mantener un buen diseño a pesar de la escasez artística.	Han demostrado algo de esfuerzo eligiendo y modificando de forma adecuada las imágenes acordes a la historia.	No se ha demostrado ningún tipo de esfuerzo. Las imágenes han sido colocadas sin ningún tipo de empeño y/o las ilustraciones están hechas a todo correr.	20
Parte oral (10%)						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Habla	Ha mantenido un ritmo adecuado y entendible, pronunciando cada palabra de	Generalmente ha mantenido un ritmo adecuado y se le ha entendido sin ningún	Se ha trabado en varias ocasiones y ha tenido dificultades a la hora de la	Se ha trabado muchas veces y ha tenido dificultades a la hora de la comprensión, pero se ha entendido la	No ha sido capaz de mantener un ritmo adecuado, se ha trabado la mayoría del trabajo y no se	20

	forma perfecta. El volumen ha sido el perfecto para que todos los compañeros hayan podido oír sin dificultades.	problema. El volumen ha sido el perfecto para que todos los compañeros hayan podido oír sin dificultades.	comprensión, pero por lo general se ha entendido todo. Ha utilizado un correcto volumen para que los compañeros pudieran entender la presentación.	mayoría de la exposición. Algunos compañeros han tenido problemas para escuchar la presentación por culpa del volumen utilizado.	le ha entendido prácticamente nada a la hora de hablar. Algunos compañeros han tenido problemas para escuchar la presentación por culpa del volumen utilizado.	
Idioma	Ha respetado las normas de la Euskaltzain dia sobre la gramática y ha utilizado un vocabulario rico y variado.	Ha respetado las normas de la gramática de la Euskaltzain dia, pero ha tenido un vocabulario algo básico.	Ha tenido algunos fallos gramaticales a la hora de hablar y ha utilizado un vocabulario algo repetitivo.	Ha sido capaz de expresarse en euskera aunque ha cometido gran cantidad de fallos gramaticales y usado un vocabulario muy básico, muchas veces utilizando palabras y expresiones en castellano.	No ha sido capaz de expresarse en euskera y ha recurrido demasiadas veces al castellano.	30
Contenido	Han expuesto detalladamente su cómic, dejando claro la función de cada integrante del equipo y los temas	Han expuesto detalladamente su cómic, pero algunos de los temas no han sido tratados correctamente.	Han expuesto su cómic de una manera superficial.	La exposición ha sido realizada correctamente, pero muy pocos temas han sido tratados.	Apenas han sido capaces de justificar el tema del cómic.	50

	que se han tratado.					
--	---------------------	--	--	--	--	--

Cabe señalar que no se han aportado las rúbricas de las actividades extra porque éstas dependen de las actividades elegidas por los propios alumnos. Las tablas expuestas arriba podrían servir de ejemplo si eligiesen una actividad siguiendo el mismo formato.

Métodos de Evaluación

Al ser una Situación de Aprendizaje basada casi exclusivamente en un conflicto belicoso, no se considera necesaria la realización de un examen escrito, por lo que los dos exámenes de esta evaluación se llevarán a cabo en las otras dos Situaciones de Aprendizaje. La parte de la actitud se evaluará durante el día a día, siendo como base el respeto hacia los compañeros y el profesorado. Para ello, además de la calificación del profesor a diario, también se tendrá en cuenta la autoevaluación grupal que se especificará en la Tabla N° 14.

Con lo cual, los criterios de calificación serán los siguientes:

Tabla 13:

Métodos de Evaluación

Métodos de evaluación			
Apartado	Porcentaje	Actividades específicas	Porcentaje específico
Actitud	20%	Evaluación del profesor	35%
		Autoevaluación grupal	65%
Actividades y tareas	30%	Actividad N°3: Leyendo la Guerra	40%
		Actividad N° 4: Viviendo la Guerra	40%
		Actividad N° 5: Resumiendo la Guerra	20%
Tarea Transversal	50%	-	-

Para que la Situación de Aprendizaje pueda considerarse aprobada, los tres apartados (esto es, la actitud y las actividades y tareas) deben tener, por lo menos, una media de un 5 sobre 10. Por su parte, dentro del apartado de las actividades y tareas todas las actividades de la lista deberán tener un mínimo de 3,5 puntos sobre 10, y la media de todas ellas debe ser de un 5 sobre diez para que pueda considerarse aprobada.

Además de esto, en cada actividad grupal (esto es, la actividad N°5 y la Tarea Transversal, además de las posibles actividades extra) será indispensable completar una autoevaluación de grupo (Tabla 14) en la que cada miembro del equipo deberá evaluar su actitud y decidir una nota siguiendo la rúbrica de la tabla siguiente. Dicha autoevaluación tendrá efecto directo en el apartado de la actitud de la Tabla 13.

Tabla 14:

Autoevaluación Grupal

Autoevaluación grupal						
Apartado	Sobresaliente (10-9)	Notable (8,9-7)	Bien (6,9-6)	Suficiente (5,9-5)	Insuficiente (4,9-0)	Peso (%)
Trabajo en equipo	Ha respetado perfectamente su parte del trabajo y ha colaborado con el resto de los compañeros.	Ha respetado su parte del trabajo.	Ha respetado su parte del trabajo, aunque le ha costado seguir el ritmo establecido.	Ha habido ocasiones en las que ha entregado parte de su trabajo fuera de los plazos establecidos por el equipo.	Ha entregado su parte del trabajo constantemente, no respetando los plazos establecidos por el grupo.	30
Actitud	Siempre ha tratado con respeto al resto de los compañeros, manteniendo una actitud	La relación con el resto de los compañeros ha sido	La relación con el resto del equipo ha sido correcta, aunque con la justa	La relación con el resto del equipo ha sido prácticamente inexistente.	La relación con el resto del equipo ha sido negativa. Se ha dedicado a molestar e incluso faltar al	30

	asertiva.	buena y ha ayudado a mantener el buen ambiente dentro del equipo.	comunicación.		respeto.	
Trabajo personal	Ha mantenido una carga de trabajo equitativa para que todos los compañeros hayan trabajado la misma cantidad de tiempo y/o esfuerzo.	Ha cumplido con su parte del trabajo sin fijarse en la carga del resto de los compañeros.	Ha tenido dificultades para mantener su propia carga de trabajo.	De vez en cuando ha querido escaquearse de la carga de trabajo sin afectar en exceso a la tarea.	No ha hecho su parte del trabajo, afectando negativamente al grupo.	40

Por su parte, los alumnos pueden realizar todas las tareas extra que vean oportunas, teniendo en cuenta que cada una de ellas sumará un máximo de 1 punto a la nota final de la Situación de Aprendizaje. En este caso, al ser una tarea optativa, no se exigirá un mínimo para que pueda realizarse una nota media. Los trabajos extra se calificarán del 0 al 10, y sumará a la nota final hasta conseguir un máximo de un 10.

Conclusión

A lo largo de las páginas anteriores se ha realizado el análisis y la crítica de la Propuesta Pedagógica que, como se ha visto, en algunos apartados puede quedar obsoleto y que necesita una cierta actualización. En este caso en concreto la juventud podría ser una virtud en comparación con los muchos años de experiencia que pueden tener los profesores de hoy en día,

ya que, al tener una edad mucho más cercana hacia los alumnos, es mucho más fácil entender y compartir los gustos e intereses, ya que la sociedad en la que se ha crecido no ha cambiado tanto en los últimos años.

Posibles Problemas Futuros

Al igual que con cualquier método académico, el uso de los videojuegos y de los cómics dentro de un ámbito académico no es perfecto ni global. No todos los alumnos tendrán un fuerte interés en estos medios, y por eso, como sucede con todo tipo de arte y entretenimiento, hay que tener cuidado a la hora de abordar este tema con los jóvenes para no crear el efecto rebote que muchas veces sucede con, por ejemplo, la literatura.

Además de eso, no todo el mundo puede tener los recursos suficientes para permitirse un sistema adecuado para seguir con los videojuegos en su día a día. Por suerte, por lo menos en Vitoria-Gasteiz, hay alternativas gratuitas donde los jóvenes pueden reunirse y jugar con otras personas, fomentando, al mismo tiempo, las relaciones interpersonales.

Problemas Durante la Redacción del Trabajo

Durante la redacción del presente TFM el principal problema ha sido tener que diseñar una Situación de Aprendizaje básicamente desde cero. Teniendo en cuenta que ha sido mi primera vez, he podido ver lo complejo que puede llegar a ser no solo plantear todas las actividades, sino que también coordinarlas y diseñar sus métodos de evaluación y las rúbricas. Ha sido una tarea algo exhaustiva e incluso tediosa, teniendo que pensar durante largos periodos de tiempo la forma de perfeccionar las tareas y hacerlas lo más interesantes posible.

Bibliografía

- Alvarez Holguín, L. M.; García Varona, V. (2018). *Análisis de la estructura narrativa gráfica de la serie de cómic X-Men de los años 60' al 90' en relación al concepto de cultura popular americana*. Universidad Autónoma de Occidente.
- Álvarez, E. (20 de enero de 2023). *Empieza la partida en el nuevo centro cívico para 'gamers'*. Gasteiz Hoy. <https://www.gasteizhoy.com/gazte-gaming-vitoria/>
- Becerra Romero, D.; Santana Trujillo, J. A. y Hernández Reyes, A. (2025). El valor didáctico de la saga *Assassin's Creed*: lecciones de Historia para el siglo XXI, del videojuego al museo. En A. G. Ravelo García, C. M. Travieso González, D. C. Sánchez Rodríguez, J. B. Alonso Hernández, J. M. Canino Rodríguez, M. Martín Paciente y S. T. Pérez Suárez (coords.), *Innovación Educativa en el ámbito de las TIC y las TAC: Proyectos, métodos y herramientas para el futuro de la educación* (255-266). Dykinson S.L.
- Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo? en *Constructivismo y educación* (pp. 17-32). Editorial Luis Vives.
- Costa, A. S. (2016). Memorias de la Segunda Guerra Mundial. *Revista de Filología Romántica*, 33, 53-60. <http://dx.doi.org/10.5209/RFRM.55857>
- De Sanctis, F.; Distéfano, M. J.; Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2). Pontificia Universidad Católica de Argentina.

Decreto 77/2023, de 30 de mayo, de establecimiento del currículo de Educación Básica e implantación en la Comunidad Autónoma de Euskadi. *Boletín Oficial del País Vasco*, 109, de 9 de junio de 2023.

Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco. *Las competencias básicas en el Sistema Educativo de la C.A.P.V.*
http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/competencias_basicas.pdf

Educagob (s. f.). *Competencias específicas en Geografía e Historia*. Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/en/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/materias/geografia-historia/competencias-especificas.html>

Eustat (2024). *Renta familiar media de la C.A. de Euskadi por barrio de residencia de las capitales, según tipo de renta (euros). 2022.*
https://www.eustat.eus/elementos/ele0006200/renta-familiar-media-de-la-ca-de-euskadi-por-barrio-de-residencia-de-las-capitales-segun-tipo-de-renta-euros/tbl0006266_c.html

García-Bullé, S. (25 de enero de 2019). *Videojuegos: Una herramienta educativa en potencia*. Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/juegos-y-educacion/>

García-Naveira Vaamonde, A.; Martín Jiménez, T.; Teruel Molero, B.; Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(16), 1-14. Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.

Genter, R. (2007). "With Great Power Comes Great Responsibility": Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics. *The Journal of Popular Culture*, 40(6). Doi: <https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2007.00480.x>

González Fernández, D. (2023). *The Last of Us: La Humanidad en Juego*. Dolmen Editorial.

Guzmán López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 10. Asociación Sociocultural Mundieduca.

Iglesias Amorín, A. (2025). Los videojuegos en la enseñanza de la memoria, la historia y sus fuentes. En A. Palacios-Rodríguez, N. Pérez-Rodríguez, Ó. Gallego-Pérez y M. Serrano-Hidalgo (Eds.), *Hacia una educación digital y ciudadana: retos y experiencias* (339-361). Dykinson, S.L.

Ley 17/2023, de 21 de diciembre, de Educación de la Comunidad del País Vasco [LECAPV]. Comunidad Autónoma del País Vasco.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación [LOMLOE]. España.

Ordóñez, K. (2023). El cómic, un recurso didáctico que contribuye al aprendizaje. *Perspectivas de Investigación UTPL*, 72. Universidad Técnica Particular de Loja.

Paredes-Bonilla, G.; Navas-Franco, L.; Acuña-Checa, E. y Figueroa-Oquendo, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Digital Publisher*, 9(5), 818-829. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>

Parks, G. S. (2017). "A Choice of Weapons": The X-Men and the Metaphor for Approaches to Racial Equality. *Indiana Law Journal*, 92(5). Indiana University.

Petrov, A. (2014). *Using Minecraft in Education: A Qualitative Study on Benefits and Challenges of Game-Based Education*. University of Toronto. Uri: <http://hdl.handle.net/1807/67048>

Vicens Vives (29 de septiembre de 2021). *Los videojuegos como herramienta educativa*. Vicens Vives. <https://blog.vicensvives.com/los-videojuegos-como-herramienta-educativa/>

Anexo

Figura 3:

Ejemplo de pregunta del Kahoot para la Actividad N°1



Sustraído de Kahoot.it. Creación propia.