



Programación de Aula: Historia con gafas de realidad virtual La Edad Media 2º de ESO



Gafas de realidad virtual

1. Características del Grupo-Clase:

- Curso: 2º de ESO.
- Número de Alumnos: 30
- Atención Individualizada:
 - 3 estudiantes con necesidades especiales.
- Características del Grupo-Clase:
 - Diversidad en habilidades cognitivas y estilos de aprendizaje.
- Nivel de Competencia Curricular del Alumnado:
 - Mixto, algunos con conocimientos previos sólidos y otros con dificultades en la materia.

2. Resultados y Conclusiones de la Evaluación Inicial:

- Competencias Específicas:
 - Varían según los estándares de la materia de Historia.
- Conocimientos Previos:
 - Algunos estudiantes tienen conocimientos básicos de historia medieval
 - Otros necesitan más refuerzo.
 - Poca familiaridad con la realidad virtual.
- Actitudes:
 - Curiosidad por nuevas tecnologías.
 - Algunos estudiantes muestran aprensión ante dispositivos nuevos.
- Necesidades de Refuerzo:
 - Reforzar conceptos básicos de la Edad Media.
 - Orientación y apoyo en la utilización de la realidad virtual.

3. Unidades Temporales de Programación:

3.1. *Diseño*

- Título y Contextualización: "Explorando la Edad Media a través de Oculus Quest 2".

3.1.1. **Fundamentación Curricular:**

- Objetivos de etapa:
 - Desarrollar competencias históricas y digitales.
- Descriptores operativos:
 - Comprensión histórica, habilidades de investigación.
- Competencias específicas:



- Análisis de fuentes históricas
- Comprensión del cambio y la continuidad en la Edad Media.
- Criterios de evaluación:
 - Comprensión histórica
 - Uso de la realidad virtual como herramienta educativa.

3.1.2. Metodología:

- Métodos: Expositivo, colaborativo, aprendizaje experiencial.
- Organización del alumnado:
 - Trabajo individual y en pequeños grupos.
- Cronograma: 12 semanas, 2 sesiones por semana.
- Materiales y Recursos:
 - Oculus Quest 2
 - Contenido de realidad virtual sobre la Edad Media
 - Material didáctico digital de elaboración propia.

3.1.3. Planificación de Actividades y Tareas:

- Fase de Motivación:
 - Introducción a la Edad Media y sus aspectos principales.
 - Presentación de la realidad virtual como herramienta de aprendizaje.
- Fase de Desarrollo:
 - Exploración de la vida cotidiana, arquitectura, arte y eventos históricos de la Edad Media a través de experiencias de realidad virtual.
 - Análisis de fuentes históricas y comparación con recreaciones virtuales.
- Fase del Producto Final:
 - Proyecto final:
 - Creación de un recorrido virtual detallado de un aspecto específico de la Edad Media.

3.2. Integración en la Programación de Aula:

3.2.1. Objetivo de Etapa:

- Contribuir al desarrollo integral del alumnado, promoviendo el pensamiento crítico y la comprensión de su entorno histórico y cultural.

3.2.2. Descriptores Operativos:

- Relacionar los eventos históricos de la Edad Media con sus causas y consecuencias.
- Seleccionar y analizar fuentes históricas relevantes para comprender la vida en la Edad Media.
- Utilizar herramientas digitales, como las gafas de realidad virtual, para explorar y experimentar la vida en la Edad Media de manera inmersiva.

3.2.3. Competencias Específicas y Subcompetencias:

- **Comprensión Histórica:**
 - Se trabajará a través de actividades de análisis de eventos históricos clave, como las Cruzadas o el feudalismo, utilizando la realidad virtual para contextualizar y visualizar estos eventos.
- **Habilidades de Investigación:**
 - Los estudiantes aprenderán a seleccionar y analizar fuentes históricas relevantes sobre la Edad Media, utilizando recursos digitales y la realidad virtual para investigar y presentar información de manera efectiva.
- **Competencia Digital:**
 - Se promoverá el uso responsable y crítico de la tecnología, así como el desarrollo de habilidades para utilizar la realidad virtual como herramienta educativa.
- **Competencia Social y Cívica:**
 - Se fomentará el trabajo colaborativo en la búsqueda, análisis y presentación de información histórica, así como el respeto por diferentes perspectivas culturales y sociales.

3.2.4. Indicadores de Logro:

- **Comprensión Histórica:**
 - **Analizar Causas y Consecuencias:**
 - Identificar y explicar las causas principales de un evento histórico de la Edad Media y sus consecuencias a corto y largo plazo.
 - **Interpretar Eventos Históricos:**
 - Interpretar diferentes puntos de vista sobre un evento histórico de la Edad Media y evaluar su relevancia y credibilidad.
- **Relacionar Eventos Históricos:**
 - Establecer conexiones significativas entre diferentes eventos históricos de la Edad Media y su impacto en la sociedad de la época.
- **Habilidades de Investigación:**
 - **Selección de Fuentes Históricas:**
 - Seleccionar y utilizar fuentes históricas relevantes y confiables para investigar un tema específico de la Edad Media.
- **Análisis de Fuentes Históricas:**
 - Analizar críticamente fuentes históricas primarias y secundarias relacionadas con la Edad Media, identificando su contexto, propósito y posibles sesgos.
- **Uso de Herramientas Digitales:**
 - Utilizar de manera efectiva herramientas digitales, como las gafas de realidad virtual Oculus Quest 2, para acceder, organizar y presentar información histórica sobre la Edad Media.
- **Competencia Digital:**
 - **Uso Responsable de Tecnología:**



- Demostrar un uso responsable y ético de la tecnología, incluyendo el cuidado y mantenimiento adecuado de las gafas de realidad virtual Oculus Quest 2.
- Evaluación Crítica de Contenido Digital:
- Evaluar críticamente la fiabilidad y relevancia de la información histórica presentada a través de medios digitales, como la realidad virtual.
- Creación de Contenido Digital:
 - Crear contenido digital original relacionado con la Edad Media utilizando herramientas digitales, como la realidad virtual, y comunicar efectivamente hallazgos históricos a través de presentaciones o proyectos.
- Competencia Social y Cívica:
 - Trabajo Colaborativo:
 - Colaborar de manera efectiva con compañeros en actividades de investigación y presentaciones relacionadas con la Edad Media, respetando diferentes perspectivas y contribuyendo al logro de objetivos comunes.
 - Respeto a la Diversidad Cultural:
 - Mostrar respeto y apertura hacia diferentes culturas y formas de vida representadas en la sociedad medieval, demostrando comprensión de la diversidad cultural y social de la época.
 - Participación Activa en Debates Históricos:
 - Participar activamente en debates y discusiones sobre temas históricos de la Edad Media, defendiendo puntos de vista fundamentados y contribuyendo al intercambio de ideas y conocimientos.

4. Competencias:

4.1. Competencias Específicas

- Comprensión Histórica:
 - Subcompetencia 1:
 - Analizar los procesos históricos y sus causas.
 - Subcompetencia 2:
 - Identificar y explicar los principales acontecimientos y personajes de la Edad Media.
 - Subcompetencia 3:
 - Interpretar y evaluar diferentes puntos de vista históricos sobre un mismo tema.
- Habilidades de Investigación:
 - Subcompetencia 1:
 - Localizar y seleccionar fuentes históricas fiables sobre la Edad Media.
 - Subcompetencia 2:
 - Analizar y sintetizar información histórica obtenida de diversas fuentes.
 - Subcompetencia 3:



- Utilizar herramientas digitales, como la realidad virtual, para investigar y presentar información histórica de manera efectiva.

4.2. Competencias Transversales:

- Competencia Digital:
 - Subcompetencia 1:
 - Utilizar herramientas digitales de manera responsable y eficaz.
 - Subcompetencia 2:
 - Interpretar y utilizar información obtenida a través de medios digitales, como la realidad virtual, de forma crítica.
 - Subcompetencia 3:
 - Desarrollar habilidades para la creación de contenido digital, incluyendo la elaboración de proyectos utilizando la realidad virtual.
- Competencia Social y Cívica:
 - Subcompetencia 1:
 - Trabajar de forma colaborativa en la búsqueda, análisis y presentación de información histórica.
 - Subcompetencia 2:
 - Respetar diferentes perspectivas históricas y culturales.
 - Subcompetencia 3:
 - Participar activamente en la construcción de conocimiento histórico a través del diálogo y la argumentación.

5. Resultados del Proceso de Evaluación de los Aprendizajes:

5.1. Indicadores de Logro:

- Comprensión histórica de la Edad Media a través de la realidad virtual.
- Habilidad para analizar y contextualizar información histórica.
- Creatividad y presentación efectiva en el proyecto final.

5.2. Técnicas e Instrumentos:

- Rúbricas detalladas para cada criterio de evaluación.
- Evaluación continua mediante observación y seguimiento.
- Evaluación del proyecto final y presentación.

5.3. Agentes Evaluadores:

- Profesor y autoevaluación entre compañeros.

5.4. Criterios de Calificación:

- Comprensión histórica
- Habilidad de análisis
- Creatividad y presentación.

6. Datos Significativos de la Revisión de la Programación de Aula:

6.1. Adaptaciones Realizadas:

- Énfasis en actividades prácticas y experienciales sobre la Edad Media.
- Apoyo adicional en el uso de la realidad virtual para estudiantes con dificultades.

6.2. Propuestas de Mejora:

- Incorporación de más contenido histórico interactivo específico de la Edad Media.
- Mayor variedad de actividades para abordar diversos estilos de aprendizaje.

6.3. Actualización Trimestral:

- Ajustes según el progreso y las necesidades identificadas.
- Revisión continua de la efectividad de la realidad virtual como herramienta educativa en el contexto de la Edad Media.



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



IES Diego de Praves