



Geografía e Historia



Nuestro proyecto



Este proyecto pretende dar respuesta a los grandes desafíos que presenta la LOMLOE desde un punto de vista pedagógico y didáctico.

El enfoque competencial de la ley requiere un abordaje metodológico del currículo en el que el alumnado se convierte en el verdadero protagonista de la construcción de su conocimiento. Junto con el trabajo de la fenomenología abordada, se ha buscado la extrapolación del conocimiento adquirido con el presente, conectándolo con la realidad cotidiana. De esta manera, nuestro proyecto apuesta por una nueva concepción de la educación, orientada a la formación de una ciudadanía crítica y responsable en el ejercicio de sus derechos y deberes.



Páginas iniciales

Ofrecen al alumnado una imagen representativa de los contenidos que van a estudiarse, unas cuestiones de diagnóstico previo, una introducción, un texto periodístico (que vincula el contenido con el momento actual) y un eje cronológico o un mapa conceptual.

Además, se especifican los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que se trabajarán.

Desarrollo teórico de la unidad

Sin renunciar al rigor, se ha optado por acompañar el desarrollo teórico con una abundante variedad de recursos que permiten ampliar los saberes, poner en práctica las destrezas y habilidades, abordar el papel de la mujer en la historia y en las diferentes facetas de la actividad humana, y trabajar la comprensión lectora mediante diversos textos históricos y periodísticos.



Aplico lo aprendido

Uno de los elementos clave de nuestro proyecto viene constituido por una serie de situaciones de aprendizaje de fácil abordaje, que acompañan a algunos de los epígrafes de cada unidad. Estas secciones competenciales conectan la realidad estudiada con una problemática actual, ofreciendo para ello una serie de recursos (textos periodísticos, gráficos, mapas, fotografías, etc.) sobre los que el alumnado deberá aplicar determinadas destrezas. En cada sección se indican las competencias clave que se van a trabajar.



Proyecto al-Ándalus

8 La Prehistoria

IDEAS BÁSICAS

1. La Prehistoria y el conocimiento actual

2. El conocimiento de la prehistoria

3. La Prehistoria y el conocimiento actual

4. La Prehistoria y el conocimiento actual

5. La Prehistoria y el conocimiento actual

6. La Prehistoria y el conocimiento actual

7. La Prehistoria y el conocimiento actual

8. La Prehistoria y el conocimiento actual

9. La Prehistoria y el conocimiento actual

10. La Prehistoria y el conocimiento actual

Ideas básicas

Permite repasar los saberes básicos trabajados en cada unidad, proporcionando una versión sintetizada de la misma; facilita una comprensión global del fenómeno estudiado y constituye una excelente herramienta de estudio y trabajo: hace posible que el alumnado pueda avanzar hacia la consecución de la competencia de aprender a aprender.

Taller de ciencias sociales

Dada la enorme importancia que los saberes básicos otorgan a las técnicas de investigación y trabajo empleadas en las ciencias sociales, esta sección ofrece ejemplos concretos con un enfoque eminentemente práctico: comentario de textos, de gráficos, de propaganda, de la música en la historia, etc.

Elaboración de ejes cronológicos

Clasifica en la escala de la historia, la historia actual, los ejes cronológicos con el fin de poder ver las relaciones entre ellos. Cada eje debe tener una representación gráfica clara, una definición y un final que indique el fin de la línea de tiempo.

¿Cómo se elabora un eje cronológico?

El primer paso es determinar el ámbito que se va a trabajar, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

El segundo paso es seleccionar los hechos más importantes de la historia, como los hitos más importantes de la historia.

El tercer paso es organizar los hechos en una línea de tiempo, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

El cuarto paso es elaborar un eje cronológico, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

ACTIVIDADES DE SÍNTESIS Y AMPLIACIÓN

1. Clasifica en la escala de la historia, la historia actual, los ejes cronológicos con el fin de poder ver las relaciones entre ellos.

2. El conocimiento de la prehistoria

3. La Prehistoria y el conocimiento actual

4. La Prehistoria y el conocimiento actual

5. La Prehistoria y el conocimiento actual

6. La Prehistoria y el conocimiento actual

7. La Prehistoria y el conocimiento actual

8. La Prehistoria y el conocimiento actual

9. La Prehistoria y el conocimiento actual

10. La Prehistoria y el conocimiento actual

Actividades de síntesis y de ampliación

Diez actividades que permiten al alumnado repasar y consolidar los conocimientos adquiridos, así como ampliarlos mediante el abordaje de aspectos novedosos relacionados con los mismos.

Retos del mundo actual

Cada unidad termina con una situación de aprendizaje que conecta la realidad expuesta en las páginas iniciales de la unidad con el propósito real de los saberes estudiados. Es, además, una sección competencial diseñada para el trabajo en equipo, mediante la puesta en práctica de una gran variedad de destrezas y habilidades, contribuyendo a la conformación de un verdadero pensamiento crítico sobre el momento actual. En ella se indican las competencias clave que se van a trabajar.

Retos del mundo actual

¿Qué es revolucionar la enseñanza de la historia?

El primer reto es determinar el ámbito que se va a trabajar, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

El segundo reto es seleccionar los hechos más importantes de la historia, como los hitos más importantes de la historia.

El tercer reto es organizar los hechos en una línea de tiempo, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

El cuarto reto es elaborar un eje cronológico, como en la historia de España, se debe tener en cuenta el tiempo, el espacio, la evolución de la vida social, económica y cultural, así como los hitos más importantes de la historia.

La LOMLOE en nuestro proyecto

Los libros de Geografía e Historia del Proyecto al-Ándalus de AEON recogen y fomentan los objetivos del sistema educativo, y han sido realizados de acuerdo con la Orden de 30 de mayo de 2023 de la Junta de Andalucía por la que se desarrolla el currículo de Educación Secundaria Obligatoria.



Imagen 3D de la Puerta de Ishtar en Babilonia (1.º ESO)

- Pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades del alumnado.
- Educación en el respeto a los derechos y libertades fundamentales.
- Educación en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad dentro de los principios democráticos de la convivencia.

- Responsabilidad individual, mérito y esfuerzo personal.
- Adquisición de valores en el respeto hacia los seres vivos, los derechos de los animales y el medioambiente.
- Desarrollo de la capacidad del alumnado para regular su propio aprendizaje.
- Capacitación para la comunicación.

- Formación en el respeto y reconocimiento de la pluralidad lingüística y cultural de España.
- Adquisición de hábitos de trabajo y conocimientos en todos los ámbitos.
- Preparación para la participación activa en la vida económica, social y cultural.
- Capacitación para garantizar la plena inserción del alumnado en la sociedad digital.



AEON y las situaciones de aprendizaje en nuestros libros de Geografía e Historia



¿Qué son?

Según la LOMLOE, son «situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas».

El alumnado deberá, en primer lugar, servirse de unas capacidades (desempeños) imprescindibles para alcanzar el éxito durante el tiempo que dure su formación. Son las competencias clave, cuyo desarrollo será parte esencial de la tarea educativa.

Por su lado, las competencias específicas implicarían un nivel mayor de concreción, por lo que requieren de unos saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes) propios de cada área y en conexión, asimismo, con determinados criterios de evaluación.

Otros rasgos estrechamente vinculados a las situaciones de aprendizaje son su carácter significativo (relacionado con el entorno del alumnado y sus vivencias), colaborativo y su organización, enfocada a un objetivo o producto final: la tarea que debe realizarse.



¿Cuáles son sus componentes?

- Identificación
- Justificación
- Descripción del producto final
- Concreción curricular
- Secuenciación didáctica
- Evaluación

¿Cómo las trabajamos?

- Identificando un punto de partida y un producto final que responda a los intereses del alumnado.
- Referenciando todas las acciones que se lleven a cabo con la vida cotidiana y el entorno inmediato.
- Potenciando el trabajo cooperativo y el aprendizaje entre iguales.

Además, entre las innumerables actividades que nuestra plataforma digital ofrece, contamos con una herramienta especialmente en línea con las metodologías implementadas por la nueva ley de educación. Se trata de las lecciones digitales, auténticas situaciones de aprendizaje para fomentar el trabajo colaborativo, así como el desarrollo de las distintas competencias.



De acuerdo con la Orden de 30 de mayo de 2023 por la que se desarrolla el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (BOJA del 2 de junio), en nuestras unidades, en las secciones aquí mostradas, se proponen unas situaciones de aprendizaje realizadas según las orientaciones del Anexo VII del Decreto 102/2023 de 9 de mayo, en las que el alumnado deberá enfrentarse a un reto previamente establecido y conseguir un producto o tarea final.

Libro digital



Si sabes hacer clic, ya eres **DIGITAL**

- Si sabes hacer clic, podrás disfrutar de todo lo que te ofrece nuestro libro digital.
- Una vez abierto el libro, no tendrás que volver a salir de sus páginas. Podrás abrir los iconos, realizar las tareas propuestas o visualizar las animaciones y vídeos, utilizar las herramientas para el desarrollo de las destrezas, etc., y regresar a la página en la que estabas.
- Algunos de los recursos están disponibles en varios idiomas.

Para usuarios AEON

- Libro impreso + libro digital
- Libro digital accesible desde la app (Android e IOS), ordenador o pizarra digital.
- Contenido también disponible *offline*, sin conexión a internet.



Capturas de pantalla de una animación 3D (Poblado neolítico).

¡Personaliza tu libro!

Plataforma para la creación de contenidos propios

- Enriquece tus libros, abre tus propios documentos, crea cuadernos y presentaciones.
- Genera actividades y tareas personalizadas, y compártelo con tus estudiantes.

Licencia **AEON PREMIUM** incluida para el docente



• Danos una oportunidad

Ojea las páginas de un libro y abre sus recursos solo una vez. Después, no querrás volver a utilizar ningún otro manual.

Selección de iconos presentes en los libros de texto de nuestro proyecto:



Animación 3D: infografía que incluye con frecuencia narraciones y actividades. Facilita mejor que cualquier otro recurso la comprensión y adquisición de saberes. En formato multilingüe.



Lección digital: a partir del tema tratado, plantea cuestiones, textos, vídeos, animaciones, tareas, etc., encaminadas a fomentar el desarrollo de las distintas competencias y capacidades del alumnado.



Actividades de variada tipología (selección simple o múltiple, emparejar, verdadero o falso, buscar errores...) que hacen más atractivo el aprendizaje.



Test. Herramienta ideal para revisar y consolidar conocimientos, así como para autoevaluaciones.



Videos: son didácticos y personalizados, relacionados con el currículo. En formato multilingüe.



Salón de la fama: un recurso que permite, sin salirse del libro de texto, obtener más información sobre personajes célebres citados (políticos, filósofos, artistas...).



Países: información general y de interés sobre cualquiera de los países del mundo (población, tamaño, PIB...).



Globo: perspectivas variadas de nuestro planeta organizadas por capas (relieve, continentes, países, vistas nocturnas...), con información general.



Minimapas: mapas interactivos, físicos y políticos personalizables (climas, recursos hídricos, minerales...; agricultura, ganadería...).



Máquina del tiempo: personajes célebres situados en un eje cronológico dinámico organizado en diferentes categorías que permite vincularlos con otros contemporáneos suyos.



Flora y fauna: galería de fotos con información general sobre las mismas.



Lecciones digitales



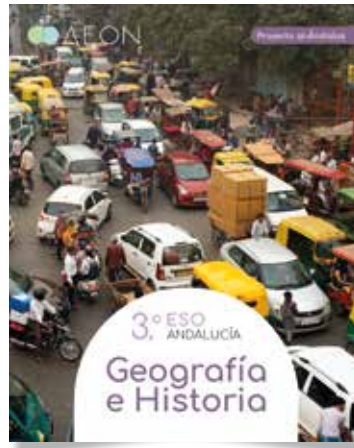
Actividad



Países



Minimapas



www.aeonlibros.com



comercial@aeonlibros.com



656 255 506



638 925 245

