



OBJETIVOS

- Conocer aspectos históricos relacionados con la Historia de España del último tercio del siglo XIX y principios del XX.
- Reconocer los principales aspectos de la literatura modernista y de las generaciones del 98 y del 27.
- Tener conocimiento de las obras y autores más sobresalientes de la producción literaria de finales del siglo XIX y primera mitad del XX.
- Desarrollar estrategias básicas de aprendizaje. Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje.

CONTENIDOS

La Restauración de Alfonso XII, la dictadura de Miguel Primo de Rivera, la Segunda República y la Guerra Civil española.

Introducción a la literatura a partir de los autores y sus textos.

Aproximación a las obras de los autores más representativos de la literatura española de finales del siglo XIX y primera mitad del XX a través de la investigación.

METODOLOGÍAS

*PBL.*  
Clase magistral.  
Trabajo Cooperativo.  
Gamificación

TECNOLOGÍAS

*iMovie.*  
*Edpuzzle.*  
*Mindomo.*  
*Keynote.*  
*Kahoot.*

AGRUPAMIENTOS

Parejas y Grupos 4-5 estudiantes.

RECURSOS Y MATERIALES

Libro de texto.  
Vídeos.  
Mapamundi mudo..  
Papel de periódico.  
Bases de rap.  
Tablet.

ACTIVIDADES

- Lluvia de ideas.
- Debate.
- Comentario de expresiones características de la época.
- Visionado de un vídeo en *Edpuzzle*.
- Cooperativo 1-2-4 y pregunta del contexto histórico.
- Mapa con las colonias de ultramar.
- Mapa mental de los autores y autoras con *Mindomo*
- Presentación de autores del 98 y del 27 en *Keynote*.  
Exposición oral.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Inteligencia lingüístico-verbal.  
Inteligencia lógico-matemática.  
Inteligencia espacial o visual.  
Inteligencia intrapersonal.  
Inteligencia interpersonal.  
Inteligencia naturalista.  
Inteligencia musical.  
Inteligencia corporal-kinestésica

COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia en comunicación lingüística.  
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.  
Competencia digital.  
Aprender a aprender.  
Competencias sociales y cívicas.  
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.  
Conciencia y expresiones culturales.

TEMPORALIZACIÓN

- Sesión 1: Vídeo motivacional de *iMovie*. Lluvia de ideas. Debate en base a expresiones características de la época (frases y autor/a).
- Visionado en casa del vídeo sobre el contexto histórico en *Edpuzzle*.
- Sesión 2: Presentación de la escala de calificación. Técnica cooperativa 1-2-4 con una pregunta relacionada con el vídeo y realización de un mapa con las colonias de ultramar.
- Sesión 3: Explicación de los autores por el profesor y creación de un Mapa mental con *Mindomo*.
- Sesiones 4 y 5: Presentación de la escala de calificación. Realización de una presentación en *Keynote* por parejas de un autor/a, música y rap de algún poema.
- Sesiones 6 y 7: Exposición.
- Sesión 8: Autoevaluación y Coevaluación con *Google Forms*. Evaluación *Kahoot*. Sombreros de papel según los aciertos y lanzamiento de ellos al aire.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprender textos literarios representativos de finales del siglo XIX y primera mitad del XX, reconociendo la intención del autor, el tema, los rasgos propios del género al que pertenece y relacionando su contenido con el contexto sociocultural y literario de la época, o de otras épocas, y expresando la relación existente con juicios personales razonados.
- Desarrollar diferentes estrategias de aprendizaje.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- Expresa la relación entre el contenido de la obra, la intención del autor y el contexto, y la pervivencia de temas y formas, emitiendo juicios personales razonados. Reconoce y comenta la pervivencia o evolución de personajes tipo, temas y formas a lo largo de los diversos períodos histórico-literarios hasta la actualidad.
- Desarrolla progresivamente la capacidad de reflexión, observando, analizando y explicando la relación existente entre diversas manifestaciones artísticas. Utiliza diferentes estrategias de aprendizaje.

EVALUACIÓN:  
Tipos e Instrumentos

Autoevaluación.  
Coevaluación  
Heteroevaluación.

Escalas de calificación.  
*Edpuzzle.*  
*Google Forms*  
*Kahoot.*