



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO
SOCIAL.

TRABAJO DE FIN DE GRADO.

**JUGANDO CON LA PREHISTORIA:
ENSEÑANZA CON METODOLOGÍAS LÚDICAS
EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

CURSO ACADÉMICO 2023/2024.

Presentado por Carla Martínez Núñez para optar por el Grado de Educación Primaria.

Tutelado por José María Martínez Ferreira.

RESUMEN

Las metodologías de Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) son un método de enseñanza-aprendizaje que permiten al alumnado aprender a través de elementos de juego y juegos propiamente dichos, respectivamente. Ambas metodologías no solo favorecen la adquisición de los contenidos sino también de otras habilidades y competencias.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se llevará a cabo una propuesta de intervención, basada en ambos métodos de enseñanza-aprendizaje, para el alumnado de 4º de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales, cuya temática será la Prehistoria.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), Ciencias Sociales, Prehistoria, Primaria.

ABSTRACT

Gamification and Game-Based Learning (GBL) methodologies are a teaching learning method that allow students to learn through game elements and games themselves, respectively. Both methodologies not only favor the acquisition of content but also other skills and competencies.

In this Final Degree Project (FDP), an intervention proposal will be carried out, based on both teaching-learning methods, for students in the 4th year of Primary Education in the subject of Social Sciences, whose theme will be Prehistory.

KEY WORDS: Gamification, Game-Based Learning (GBL), Social Science, Prehistory, Primary.

ÍNDICE

1.	<u>INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>Página 3.</u>
2.	<u>OBJETIVOS.....</u>	<u>Página 3.</u>
3.	<u>JUSTIFICACIÓN.....</u>	<u>Página 4.</u>
	a. <u>Tema del TFG.....</u>	<u>Página 4.</u>
	b. <u>Competencias del título.....</u>	<u>Página 4.</u>
4.	<u>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</u>	<u>Página 6.</u>
	a. <u>El tiempo histórico en las Ciencias Sociales.....</u>	<u>Página 6.</u>
	b. <u>El aprendizaje del tiempo.....</u>	<u>Página 8.</u>
	c. <u>La metodología lúdica como estrategia de aprendizaje: gamificación y ABJ.....</u>	<u>Página 11.</u>
5.	<u>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....</u>	<u>Página 15.</u>
	a. <u>Justificación.....</u>	<u>Página 15.</u>
	b. <u>Contexto.....</u>	<u>Página 16.</u>
	c. <u>Planteamiento didáctico.....</u>	<u>Página 17.</u>
	I. <u>Objetivos didácticos.....</u>	<u>Página 17.</u>
	II. <u>Contenidos.....</u>	<u>Página 17.</u>
	III. <u>Criterios de evaluación.....</u>	<u>Página 17.</u>
	IV. <u>Competencias clave.....</u>	<u>Página 18.</u>
	V. <u>Indicadores de logro.....</u>	<u>Página 20.</u>
	d. <u>Metodología.....</u>	<u>Página 20.</u>
	I. <u>Temporalización.....</u>	<u>Página 20.</u>
	II. <u>Espacios.....</u>	<u>Página 22.</u>
	III. <u>Recursos, materiales.....</u>	<u>Página 23.</u>
	IV. <u>Secuencia de las sesiones y actividades.....</u>	<u>Página 23.</u>
	e. <u>Evaluación.....</u>	<u>Página 30.</u>
6.	<u>VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....</u>	<u>Página 32.</u>
	a. <u>Resultados de la aplicación.....</u>	<u>Página 32.</u>
	b. <u>Oportunidades y limitaciones.....</u>	<u>Página 33.</u>
7.	<u>CONSIDERACIONES FINALES.....</u>	<u>Página 34.</u>
8.	<u>BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>Página 35.</u>
9.	<u>ANEXOS.....</u>	<u>Página 38.</u>

1. Introducción.

El objetivo de este Trabajo Final de Grado (TFG), es demostrar la adquisición de las competencias del Grado en Educación Primaria.

Este trabajo consiste en una propuesta de intervención sobre la Prehistoria para el alumnado de 4º de Educación Primaria, basada en las metodologías lúdicas de Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

En primer lugar, se plantean los objetivos, que se persiguen con este trabajo, y la justificación teórica, en la que se abordan las metodologías empleadas (qué son, en qué consisten, sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sus similitudes y diferencias, etc.), el aprendizaje del tiempo en la etapa de Educación Primaria y el concepto de tiempo histórico en la asignatura de Ciencias Sociales.

Posteriormente, presentamos la propuesta de intervención. En ella, se plantea la justificación (de la metodología y los contenidos en relación con el currículo), el contexto del centro escolar (en el que se ha llevado a cabo dicha propuesta), el planteamiento didáctico (los objetivos, contenidos, competencias clave, criterios de evaluación e indicadores de logro en base a los que se ha desarrollado esta propuesta), la metodología (la temporalización, los espacios, los recursos y materiales, y la secuencia de las sesiones y actividades) y la evaluación del alumnado.

Por último, la valoración de la propuesta y las consideraciones finales, apartados en los que se reflexiona sobre los resultados, las oportunidades y las limitaciones de la misma.

2. Objetivos.

Los **objetivos** que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado son:

- Realizar una aproximación al concepto de tiempo histórico y su enseñanza-aprendizaje desde las Ciencias Sociales en educación Primaria, concretamente de la Prehistoria.
- Analizar en qué consisten las metodologías de Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y las aportaciones de ambas al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Crear una propuesta de intervención sobre la Prehistoria, basada en la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

3. Justificación.

a. Tema Del TFG.

El siguiente Trabajo de Fin de Grado (TFG) presenta una propuesta de intervención para abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria, con el alumnado del 2º ciclo de Educación Primaria.

El tema elegido, la Prehistoria, pertenece al Bloque 2, “Sociedades en el tiempo”, del nuevo currículo de Educación Primaria y en él, se abordarán todas las etapas de la misma (el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales) a través de elementos del juego y sistemas de recompensa, (Gamificación) y juegos propiamente dichos (ABJ).

Esta propuesta ha sido aplicada con el alumnado de 4º de Primaria, con el libro de texto de Ciencias Sociales, correspondiente a la anterior ley educativa, la LOMCE. Sin embargo, a lo largo de este TFG, se abordará desde los contenidos, competencias y criterios de evaluación de la nueva ley, la LOMLOE, ley en la que el tema de la Prehistoria, corresponde al curso de 3º de Primaria.

El objetivo de esta propuesta no es solo la adquisición de los contenidos, sino también la adquisición de otras competencias como el trabajo en equipo, la planificación y la gestión del tiempo, la toma de decisiones, el respeto, la responsabilidad, etc.

Con ambas metodologías, se favorece y fomenta un proceso de enseñanza-aprendizaje más lúdico, en el que el alumnado adquiera los contenidos a través del juego. El juego, asociado a la diversión y el entretenimiento, no es incompatible con la productividad y el rendimiento, asociados al trabajo individual y tradicional del aula.

b. Competencias Del Título.

Las **competencias** adquiridas en el **Grado de Educación Primaria** relacionadas con este Trabajo Final de Grado (TFG) son las siguientes:

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- Capacidad para aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-.
- Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollo de aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Las **competencias** adquiridas en la materia de **Ciencias Sociales** relacionadas con este Trabajo Final de Grado (TFG) son las siguientes:

- Utilizar el conocimiento científico para comprender la realidad social, desarrollando al mismo tiempo habilidades y actitudes que faciliten la exploración de hechos y fenómenos sociales así como su posterior análisis para interactuar de una forma ética y responsable ante distintos problemas surgidos en el ámbito de las ciencias sociales. Esta competencia se concretará en:
 - Comprender los principios básicos de las ciencias sociales.
 - Integrar el estudio histórico y geográfico desde una orientación instructiva y cultural.
- Transformar adecuadamente el *saber científico* de referencia vinculado a las ciencias sociales en *saber a enseñar* mediante los oportunos procesos de transposición didáctica, verificando en todo momento el progreso de los alumnos y del propio proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el diseño y ejecución de situaciones de evaluación tanto formativas como sumativas. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para:
 - Conocer el currículo escolar de las ciencias sociales.

- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

4. Fundamentación Teórica.

a. El Tiempo Histórico En Las Ciencias Sociales.

“¿Qué es, pues el tiempo? Si nadie me lo pregunta, lo sé; si quiero explicarlo a quien me lo pide, no lo sé” (Agustín de Hipona, 397-398. *Confesiones*, Cap. 14).

Una primera aproximación al concepto tiempo, que nos será muy útil fundamentalmente en la etapa de infantil y en los primeros cursos de la educación primaria, es la diferencia entre el tiempo personal y el tiempo histórico. En los primeros años de vida, los acontecimientos relevantes en la vida de un niño son solamente los que le conciernen a él (su cumpleaños, períodos vacacionales, momentos de juego, ver su serie favorita en la tele...), y poco a poco irán adquiriendo importancia otros de su entorno más cercano, como los cumpleaños de sus padres o hermanos, el día de la madre, o cuando es el torneo de balonmano de su hermana. Partimos de esta idea para expresar la diferencia entre el tiempo personal y el histórico. Resulta evidente que no es lo mismo pensar en horas, días, semanas o años que en décadas, siglos o milenios. Además, el tiempo personal es emotivo y próximo por lo que durante toda nuestra vida adquiere una relevancia especial sobre el histórico, que es un tiempo distante y totalmente impersonal y a veces poco comprensible. Estas diferencias entre un tiempo y otro ocurren a cualquier edad de una persona, pero todavía adquiere una dimensión especial cuando somos niños, pues lo lógico es que nos interesen las situaciones que vivimos porque nos influyen de manera directa. (Villafañez, 2016, p. 45)

A pesar de estas diferencias, también se establecen ciertas semejanzas entre uno y otro, como que ambos se pueden medir a través de unidades y expresiones matemáticas, están sometidos a diferentes ritmos y por último, ambos producen cambios, aunque sus repercusiones sean más o menos expansivas a nivel social y cultural (Torres, 2001).

Tanto en las enseñanzas obligatorias como en las universitarias, se ha partido siempre de unas dataciones cronológicas en la enseñanza del tiempo en las ciencias sociales. Sin embargo, tal y como señala Pagès (1989), la cronología no nos explica nada sobre lo que mide. A pesar de esta idea, tenemos que tener presente que la enseñanza de la cronología es básica para la

comprensión de los hechos históricos, si lo que pretendemos es que los diferentes acontecimientos estudiados adquieran un sentido propio enmarcado en una época social y cultural que puede diferir de la actual. Además, es necesaria la enseñanza del tiempo civil de nuestra cultura (reloj, calendario...) desde los primeros años de escolaridad, ligándolo, siempre que se pueda, a hechos o periodos históricos. Las maneras que utilizamos en la actualidad para medir diferentes conceptos de tiempo han surgido de las necesidades que se han ido planteando a diversas civilizaciones que nos han precedido.

Hasta principios del s. XX, la historia se reducía al conocimiento cronológico de sus hechos, a una sucesión lineal de los eventos en los que se destacaban las acciones gloriosas o fracasadas de distintos personajes importantes con sus fechas clave. Los diferentes acontecimientos históricos que se enseñan en la escuela, se han transmitido desde una perspectiva positivista. Este enfoque positivista en la historia es criticado ya desde principios del s. XX en Francia fundamentalmente, y Ferdinand Braudel es el primero en exponer la existencia de más de una dimensión temporal en la historia. Para Braudel (Trepát y Comes, 1998), el tiempo cronológico es lo que denomina como “tiempo corto”, refiriéndose a él como un tiempo engañoso que no explica verdaderamente la magnitud de la historia. También hace referencia a un “tiempo medio o coyuntura” que es más largo que el anterior y normalmente se relaciona con hechos de naturaleza económica y explica con más precisión los hechos históricos. Por último, habla de un “tiempo de larga duración o estructura”. Con estructuras se refiere a constantes de diversos tipos –económicas, psicológicas, sociales, culturales...- que durante un periodo largo de tiempo imponen barreras o impedimentos para que ocurra o se desarrolle algo. Este es el tiempo que mejor explica lo que ocurre socialmente en distintas épocas, pero a la vez, es al que menos importancia le otorgamos cuando estudiamos historia.

Esta última dimensión temporal ha adquirido mucha importancia en los últimos años y varios autores como Michel de Vovelle o Labrousse (Domínguez, 2004), insisten en la necesidad de conocerlo para poder comprender la historia.

Por tanto, el tiempo histórico podría ser definido, dentro de la epistemología histórica de comienzos del s. XXI, como la simultaneidad de duraciones, movimientos y cambios diversos que se dan en una colectividad humana a lo largo de un periodo determinado (Cruz, 2004, p. 245).

b. El Aprendizaje Del Tiempo.

Aristóteles dedicó un gran empeño al estudio del tiempo y se dio cuenta que, viéndolo por el lado que se vea, presenta una profunda incertidumbre. Una parte del tiempo ha acontecido y ya no es, y otra está por venir pero aún no es: ¿el tiempo es o no es? Entonces ¿en qué parte nos encontramos nosotros?, porque aparentemente somos –existimos–. Si decimos que existimos en el ahora – que parece ser el límite entre el pasado y el futuro, es decir que en él no hay nada de pasado ni de futuro–, este ahora debería ser parte del tiempo. Una de las primeras definiciones del término se le atribuye al filósofo Aristóteles (384-322 a.C) diciendo: el tiempo es el número o medida del movimiento según el antes o después.

Para Platón, maestro de Aristóteles, el tiempo es la imagen móvil de la eternidad, es decir, el tiempo no es externo a la mente sino que supone una forma de conocimiento que, de alguna forma, es innata para el ser humano desde el nacimiento. Aquí tendrá uno de sus apoyos la psicología cognitiva que, actualmente, explica el aprendizaje de la noción de tiempo como una proyección desde dentro del alma.

A partir de las visiones de los griegos Aristóteles y Platón, se ha ido conformando en la historia occidental el concepto de temporalidad. Son muchos los personajes que han reflexionado acerca del tiempo en diferentes épocas, como Tomás de Aquino, Isaac Newton, Kant o Einstein. Gracias a sus aportaciones, podemos intentar dotar de sentido eso que queremos enseñar y que sea comprendido por el alumnado. Aunque no es necesaria una definición completa del concepto tiempo para poder entender las numerosas acepciones a las que puede referirse o incluir, sí que tenemos que tener algunas ideas claras sobre el tiempo en general para luego poder pasar a las propuestas didácticas.

La primera gran obra sobre la percepción del tiempo y la construcción de las nociones temporales en la infancia se debe a Piaget (Pagès y Santisteban, 2010). Piaget organizó por primera vez una teoría global de desarrollo del concepto de tiempo en el aprendizaje humano, a partir de tres estadios, que corresponden al tiempo vivido, al tiempo percibido y al tiempo concebido (Anexo 1), que también se han interpretado como tiempo personal, tiempo social y tiempo histórico. Su visión constructivista del aprendizaje ha sido criticada por un cierto mecanicismo a la hora de plantear la adquisición de la temporalidad a una edad determinada.

- **Tiempo vivido:** corresponde a las experiencias directas de la vida. El niño no distingue de forma clara el orden temporal, ni las duraciones. El niño va construyendo poco a poco su concepto del tiempo a través de experiencias propias (es hora de

comer, es el momento de jugar o de ir al colegio, mi cuerpo va cambiando...) Partiendo de esta experiencia vivida iremos construyendo de forma didáctica el tiempo percibido.

- **Tiempo percibido:** la percepción del tiempo, a veces es posible por medio del espacio, por ejemplo, observando cómo pasa la arena en el reloj o cómo se mueven las manecillas de un reloj.
- **Tiempo concebido:** corresponde a experiencias mentales que prescindan de referencias concretas (tiempo de las matemáticas). A partir de los 12 años aproximadamente, ya se debe insistir en el tiempo concebido, tanto en las operaciones matemáticas para medir los tiempos de la historia como en las duraciones, ritmos y simultaneidades. Especialmente, es en esta etapa cuando como docentes, no tenemos que olvidar que la transmisión de la historia debe de ser significativa y para ello hay que procurar que los hechos se asocien a recuerdos y experiencias vividas y conocidas por los alumnos (Alonso, 2010).

Paul Fraisse (1967) indagó en los factores que influyen en la percepción del tiempo. Por ejemplo, en el simple deseo de que el tiempo pase, en el aburrimiento, la espera o la prisa como factores decisivos en nuestra percepción del tiempo.

En general no se ha hecho un buen uso de las teorías de Piaget, ya que se han aplicado de manera mecánica a la enseñanza de la historia (Calvani, 1988). Las críticas son diversas. En primer lugar, se considera que debe apreciarse más la importancia del lenguaje en la construcción de una narración temporal. Se ha demostrado, por ejemplo, que con materiales narrativos bien estructurados los niños y niñas reconocen mejor una estructura temporal lógica (Stein y Glenn, 1982). Algunas investigaciones demuestran que la velocidad no tiene un papel fundamental en la formación de la noción de tiempo (Montagero, 1984). La temporalidad se adquiere a partir de la comprensión progresiva de su estructura conceptual (Friedman, 1982). Pero la mayoría de investigaciones didácticas y psicológicas avanzan poco en este camino. Un gran número de trabajos se han destinado a establecer la edad de adquisición de la cronología, pero se sabe muy poco de las relaciones entre las vivencias sobre la temporalidad y el aprendizaje del tiempo histórico.

Algunos trabajos han demostrado que los niños y niñas de siete años ya dominan determinadas categorías temporales, como ordenar la secuencia de las edades de los miembros de su familia (Thornton y Vukelich, 1988). Otras investigaciones muestran la importancia que da el profesorado a la cronología, como un aspecto fundamental de la

enseñanza de la historia, pero al final de la escolaridad obligatoria el alumnado no la domina (Pagès, 1999). El profesorado considera que el aprendizaje de la cronología es difícil, pero, en cambio, algunas investigaciones reconocen la capacidad del alumnado para identificar o explicar los cambios (Lautier, 1997).

Parece que al finalizar la escolaridad obligatoria los aprendizajes del alumnado sobre la historia están formados por una serie de elementos aislados, hechos, personajes y fechas, y algunos tópicos sobre conceptos como descubrimiento, revolución o progreso. Es como un cajón donde lo guardamos todo mezclado, donde tenemos una gran cantidad de objetos desorganizados, algunos de los cuales no sabemos ni tan sólo que los poseemos o no sabemos con qué relacionarlos. El aprendizaje del tiempo histórico puede ayudar a estructurar el conocimiento sobre la historia si se realiza teniendo en cuenta consideraciones como las siguientes:

- a) La escuela debe superar la enseñanza de una historia, que representa el tiempo histórico como una acumulación de datos y fechas.
- b) El aprendizaje del tiempo histórico debe basarse en las relaciones entre pasado, presente y futuro, a nivel personal y social.
- c) La enseñanza de la historia ha de partir del tiempo presente y de los problemas del alumnado, para poder formar en valores democráticos.
- d) Se deben cuestionar las categorías temporales que se presentan como categorías naturales, cuando son construcciones sociales.
- e) No sólo debemos enseñar una determinada periodización, sino que también debemos enseñar a periodizar.
- f) La cronología debe enseñarse relacionada con una serie de conceptos temporales básicos, como el cambio, la duración, la sucesión, los ritmos temporales o las cualidades del tiempo histórico.
- g) Los conceptos temporales actúan como organizadores cognitivos, tanto en los acontecimientos de la vida cotidiana como en el proceso de comprensión de la historia.
- h) El pensamiento temporal está formado por una red de relaciones conceptuales, donde se sitúan los hechos personales o históricos de manera más o menos estructurada. (Pagès Blanch y Santisteban Fernández, 2010, p. 285-286)

Actualmente existen diferentes propuestas que comienzan a caminar en esta línea, pero todavía dominan las enseñanzas basadas en una racionalidad positivista y en una concepción lineal del tiempo histórico. Una propuesta en la línea que planteamos la realizó Cooper (2002) para la educación infantil y primaria. Propone trabajar los siguientes aspectos del tiempo histórico: la medida del paso del tiempo; las secuencias cronológicas; la duración; las causas y las consecuencias de los cambios; las diferencias y las semejanzas entre el pasado y el presente; el lenguaje del tiempo; por último, el concepto de tiempo que los niños y niñas están construyendo.

c. La Metodología Lúdica Como Estrategia De Aprendizaje: Gamificación y ABJ.

Un autor que ayuda a contextualizar la importancia del juego en la sociedad es Johan Huizinga, quien analizó la relación entre el juego y el ser humano desde una perspectiva social y cultural. Para Huizinga el juego es una:

Acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente (Huizinga, 1939, p. 53).

Un concepto interesante de la obra de Huizinga es el Círculo Mágico (Anexo 2). Con este nombre, Huizinga describe que toda experiencia lúdica tiene unos límites espaciales. Estos límites separan el mundo del juego del mundo exterior. Quien decide jugar, debe entrar voluntariamente en este círculo mágico. Dentro, hay establecidas unas reglas que hay que cumplir y que son muy diferentes de las reglas sociales convencionales que se pueden encontrar fuera de este círculo mágico. Dentro de este círculo, el jugador o jugadora puede tomar decisiones significativas que tendrán influencia en el desarrollo del juego. Esto hará que el usuario o usuaria tenga sensación de autonomía, otra de las características que definen el círculo mágico. Y, en esta toma de decisiones, el error está permitido, lo que provoca que las personas que se encuentran dentro del círculo mágico puedan explorar todas las posibilidades que son permitidas. Finalmente, la experiencia que tiene lugar dentro de este

espacio debe ser divertida. Los límites del círculo mágico pueden ser físicos o imaginarios y son temporales (existen mientras dura la experiencia de juego).

Otro autor que hace aportaciones relevantes sobre el concepto de juego es Roger Caillois (2001). Este autor considera que hay 6 características básicas que definen un juego:

1. Es libre, no obligatorio; es, por tanto, una actividad voluntaria.
2. Está separado de la rutina de la vida; ocupa su propio tiempo y su propio espacio.
3. Es incierto; esto quiere decir que los resultados del juego no se pueden predeterminedar e interviene la iniciativa del jugador o jugadora.
4. Es improductivo; no genera riqueza y, económicamente hablando, acaba igual que empieza.
5. Se rige por reglas que cambian las leyes y los comportamientos normales y que los jugadores han de seguir.
6. Implica realidades imaginarias que se pueden contraponer a la “vida real”.

Una definición que incluye el conjunto de elementos que debería tener todo juego, y que demuestra que es una actividad que supera el simple entretenimiento, podría ser la aportada por Kapp, quien recoge las aportaciones de Salen y Zimmerman (2004), y Koster (2004), afirmando que “Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un reto abstracto, definido por reglas, interactividad y retroacción, que se traduce en un resultado cuantificable que a menudo provoca una reacción emocional” (Kapp, 2012, 7).

Como manifestaba hace años Garaigordobil (1992), hay multitud de estudios que demuestran que el juego es una pieza clave en el desarrollo y el aprendizaje, pero a pesar de esas evidencias, el juego es considerado por muchos adultos como una actividad de disfrute y de distracción, y en muchas escuelas únicamente se utiliza de forma puntual –para rellenar espacios de tiempo no programado– sin pensar en sus potencialidades didácticas, ni considerar qué relación mantiene con los objetivos de aprendizaje escolares.

En esta línea, Edo (2004), expresa que en la etapa de educación infantil hay una convicción más generalizada sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños, pero en cambio, cuando se produce el salto a la educación primaria la metodología tiende a cambiar drásticamente, y se sustituye el tiempo de juego por tiempo de “trabajo serio”, manteniéndose así en el resto de etapas educativas. Este cambio se produce porque, desgraciadamente, se entiende que el juego es una herramienta de entretenimiento y de diversión, dejando de lado toda la vertiente educativa y de aprendizaje que conlleva. Por el contrario, se relaciona el trabajo en el aula con la adquisición de conocimientos a partir del esfuerzo, el rendimiento, la productividad, etc. Como defiende Trujillo (2017), “el juego es consustancial al ser humano y

forma parte de su aprendizaje, pero con frecuencia ha sido expulsado de la educación formal, relacionándolo sólo con el momento de ocio” (p. 38).

Sin embargo, son muchos los autores (Vygotsky, 1978; Piaget, 1999) que han defendido que el juego tiene un alto valor educativo que facilita la adquisición de nuevos aprendizajes. Un juego seleccionado correctamente contribuye a que los alumnos mejoren su atención, memoricen, se esfuercen y aprendan, características que tienden a atribuirse al “trabajo serio” y que, con el juego, se pueden desarrollar de forma placentera y gratificante.

Los juegos normalmente generan estimulación física o mental y, a menudo, ambas; ayudan a adquirir habilidades prácticas, sirven como ejercicio, tienen un rol educativo y contribuyen al desarrollo y el equilibrio psicológico. Asimismo, Marín, López Pérez y Barea (2015) afirman que jugar es una manera de ejercitar la concentración y, a la vez, despertar la curiosidad, que es lo que empuja a aprender. Según estos mismos autores, se trata de una actividad completa que engloba las áreas de conocimiento: física, psíquica -provoca pensar, expresarse-, afectiva -provoca sentimientos- y social -comporta relacionarse con otros-

Tal como expresaba César Coll (1988), el alumno debe tener una actitud favorable para aprender significativamente. Es el principal protagonista de su aprendizaje y se debería partir de sus experiencias y de lo que sabe para fomentar que el aprendizaje le resulte significativo. Para que el estudiante tenga un papel activo en el desarrollo de su proceso de aprendizaje resulta imprescindible conectar con lo que le interesa, con lo que le motiva, con lo que forma parte de su mundo y hoy, más que nunca, el juego forma parte de la actividad diaria de la infancia y la juventud.

Tal como plantean Rodríguez y Santiago (2015), actualmente los docentes nos encontramos ante una población infantil y juvenil que pasa mucho tiempo jugando e interactuando, sobre todo, con la tecnología. Son grandes consumidores de videojuegos y por ello algunos los consideran la Generación G, the gamers (Carstens y Beck, 2005). Este es un espacio que, bien orientado, tiene un gran potencial educativo. Los docentes deberíamos ser el motor del cambio metodológico capaz de aprovechar esas experiencias y orientarlas hacia la vertiente del aprendizaje.

Cuando se usa el juego con finalidades educativas suele distinguirse entre el uso ocasional de algún tipo de juego y lo que implica una propuesta más compleja que transforme la metodología mediante la cual mejorar una determinada propuesta o programación didáctica. Así, podemos diferenciar:

- Game Based Learning (GBL), o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).
- Gamification, o ludificación, o gamificación.

Ambas alternativas pueden ser consideradas metodologías activas que utilizan la potencialidad del juego, descrita anteriormente, para favorecer los aprendizajes.

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Esta metodología tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. Mientras dura el juego, o al final de la partida, el docente puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego y los contenidos que se quieren trabajar.

La metodología del ABJ no tiene límites y por ello es difícil de sistematizar. No responde a una clasificación concreta porque dependerá, siempre, de los contenidos que se quieran trabajar y de cómo el profesorado sea capaz de relacionarlos con el juego.

Todos los juegos comparten el objetivo de entretener. Desde los más clásicos hasta los más modernos, desde los más sencillos a los más complejos, todos persiguen pasar el tiempo de manera divertida a través de la competición, la habilidad, el azar, la estrategia,... La tipología de los juegos es extraordinariamente diversa. Cuando recurrimos a un juego de entretenimiento con finalidades educativas, deberíamos tener en cuenta que:

- Cualquier juego puede ser útil si se adapta a los objetivos propuestos.
- No es necesario que sea un juego considerado educativo. Aunque hay juegos que han sido creados para ser utilizados en entornos académicos para provocar aprendizajes, los juegos que se utilizan en el ABJ no es necesario que lo sean.
- Se puede utilizar directamente un juego que ya se encuentre en el mercado, pero también se pueden utilizar juegos creados para una ocasión determinada. También pueden ser útiles juegos comerciales a los que se aplica alguna pequeña transformación para adaptarlos a los objetivos perseguidos. (Cornella, P., Estebanell, M. y Brusí, D., 2020, pp. 9-12)

Gamificación.

La palabra gamification nació en 2002 de la mano de Nick Pelling, un desarrollador de juegos británico, refiriéndose al interés en aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas (Pelling, 2011).

El término se mantuvo en desuso durante unos años y, en 2010, Sebastian Deterding formuló una de las primeras y más reconocidas definiciones. Para él “la gamificación es el uso de

elementos del diseño de juegos en contextos que no están relacionados con el juego” (Deterding, Dixon, Khaled, y Nacke, 2011, p. 10).

El objetivo principal, cuando se utiliza la gamificación, es que el usuario final tenga la sensación de estar viviendo una experiencia de juego.

A diferencia del ABJ, gamificar consiste en construir un escenario donde los participantes se convierten en los auténticos protagonistas y donde avanzan para lograr un reto propuesto utilizando algunos de los elementos de juego que se han mencionado anteriormente. Suele tratarse, además, de un tipo de experiencia que se prolonga en el tiempo, que se aplica a largo plazo. (Cornella, P., Estebanell, M. y Brusi, D., 2020, p. 12)

Kapp, define la gamificación en la docencia como “una aplicación cuidadosa y considerada del pensamiento de juego para resolver problemas y fomentar el aprendizaje utilizando todos los elementos de juego que sean adecuados” (Kapp, 2012, p. 15). Cornellà Canals y Estebanell (2017, p.2) concluyen que “la gamificación consiste en diseñar experiencias de aprendizaje para que sean vividas como un juego”.

5. Propuesta De Intervención.

a. Justificación.

Esta propuesta tiene como objetivo despertar el interés del alumnado por las Ciencias Sociales, concretamente por la Prehistoria, a través de elementos del juego y sistemas de recompensa (Gamificación) y juegos propiamente dichos (ABJ).

Para trabajar la Gamificación, la profesora ha creado un tríptico grupal sobre la evolución del ser humano (Australopithecus, Homo Habilis, Homo Erectus, Homo Sapiens Neanderthalensis y Homo Sapiens Sapiens), en el que el alumnado tendrá que conseguir una serie de pegatinas que se les proporcionarán como recompensa por la actitud y el comportamiento de los miembros del grupo durante las sesiones. Dichas pegatinas, tendrán información acerca del antepasado del ser humano correspondiente, como características físicas, modo de vida, alimentación, utilización de herramientas y otros instrumentos y utensilios, etc. Estos contenidos no pertenecen a esta unidad ni a este curso, sino a cursos superiores de la etapa de Educación Primaria e incluso de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) motivo por el cuál no se van a evaluar. Sin embargo, el objetivo es llamar la atención

y despertar el interés del alumnado por el tema, de tal forma que “aprendan por aprender”, es decir, que adquieran dichos contenidos sin darse cuenta y quieran saber más sobre ello por gusto y no por obligación ni por la presión de ser evaluados. Además, servirá como una introducción de los contenidos, facilitando así su adquisición en los cursos posteriores.

Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), como su propio nombre indica, se trabajará con una serie de juegos personalizados para el tema de la Prehistoria por la propia profesora.

También se trabajará la Gamificación a través de una línea del tiempo sobre la Prehistoria. El alumnado participará en los juegos y según su actitud, comportamiento, participación, trabajo individual y grupal y resultados, recibirá una serie de fotografías, imágenes y textos con información sobre la siguiente etapa de la Prehistoria. Por ejemplo, si estamos en el apartado 1, “La historia y sus fuentes”, las fotografías, imágenes y textos serán del apartado 2, “El Paleolítico”. Esto servirá como una introducción al siguiente apartado, de tal forma que no se partirá desde cero en cuanto a los contenidos se refiere.

b. Contexto.

Esta propuesta de intervención se ha llevado a cabo durante el desarrollo del Practicum II del Grado en Educación Primaria, en el colegio Sagrada Familia Hijas de Jesús. Es un colegio de carácter concertado (excepto el primer ciclo de Educación Infantil y Bachillerato que son de carácter privado), perteneciente a la Fundación Educativa Jesuitinas, ubicado en Valladolid.

Los alumnos proceden de distintas zonas de la ciudad, constatándose un aumento de escolares procedentes de barrios periféricos como Las Delicias y Pinar de Jalón. El nivel socio-económico y cultural de los alumnos es medio y medio-bajo, en relación con el tipo de profesión y trabajo de los padres.

Por otro lado, respecto al contexto del aula de intervención, en este caso 4ºA, la clase estaba formada por 26 alumnos, 14 niños y 12 niñas (con edades comprendidas entre los 9 y 10 años). Entre ellos, había un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA), una alumna con Dificultades de Aprendizaje (DA) (especialmente en Lengua y Matemáticas) y una alumna que tenía suspensa la asignatura de Matemáticas de cursos precedentes. Estaban distribuidos en 7 grupos, 5 de 4 alumnos y 2 de 3 (Anexo 3). El alumno con TEA y la alumna con DA siempre estaban en los grupos de 4 alumnos.

c. Planteamiento Didáctico.

I. Objetivos Didácticos.

- Descubrir la Historia, sus fuentes y la medida del tiempo histórico.
- Enumerar las edades de la Historia y ordenarlas cronológicamente.
- Definir el Paleolítico y las formas de vida de ese período.
- Explicar los cambios fundamentales de la revolución neolítica, la evolución tecnológica y la forma en que condicionó la forma de vida.
- Explicar las principales características de la Edad de los Metales y la forma de vida.
- Identificar las principales manifestaciones artísticas de cada período de la historia.
- Considerar la importancia del conocimiento de la Historia.
- Organizar con eficiencia su trabajo tanto individualmente como en grupo.

II. Contenidos.

Los **contenidos** de esta propuesta de intervención, correspondientes a la nueva ley educativa LOMLOE, son los siguientes:

2. Sociedades en el tiempo.

- El tiempo histórico. Nociones temporales y cronología. Ubicación temporal de las grandes etapas históricas en ejes cronológicos.
- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Prehistoria.
- Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Prehistoria y la Edad Antigua.

III. Criterios De Evaluación.

Los **criterios de evaluación** de esta propuesta de intervención, correspondientes a la nueva ley educativa LOMLOE, son los siguientes:

- 5.1 Identificar hechos del entorno social y cultural de la Prehistoria, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (CCL3, STEM2, STEM4, CC1)
- 5.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de la sociedad de la Prehistoria, incorporando la perspectiva de género, explorando diferentes fuentes y recursos. (CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1)

IV. Competencias Clave.

Las **competencias** que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado son:

Los **competencias clave** de esta propuesta de intervención, correspondientes a la nueva ley educativa LOMLOE, son los siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL).

La competencia en comunicación lingüística es la habilidad de identificar, comprender, expresar, crear e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar) en las distintas disciplinas y contextos. Esto implica interactuar eficazmente con otras personas, de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa en todos los posibles ámbitos y contextos sociales y culturales, tales como la educación y la formación. El desarrollo de esta competencia constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del aprendizaje posterior en todos los ámbitos del saber.

b) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).

De sus siglas en inglés “Science, Technology, Engineering & Mathematics”, la competencia STEM integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, para transformar el entorno a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano. Así, la competencia matemática es la habilidad de desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos, junto a sus herramientas de pensamiento y representación, al objeto de describir, interpretar y predecir distintos fenómenos que permitan resolver problemas en situaciones cotidianas. La competencia en ciencia es la habilidad de comprender y explicar el mundo natural y social utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, para así poder interpretar, conservar y mejorar el mundo natural y el contexto social. La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias en respuesta a lo que se percibe como deseos o necesidades humanas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

c) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje y la carrera propios. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje, expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

d) Competencia ciudadana (CC).

La competencia ciudadana es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos relativos al individuo, a la organización del trabajo, a las estructuras sociales y culturales, así como al conocimiento de los acontecimientos mundiales.

e) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

La competencia en conciencia y expresión culturales implica comprender y respetar diferentes formas en que las ideas, las emociones y el significado se expresan de forma creativa y se comunican. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos.

Las **competencias específicas** que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado son:

- 5. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos y asumir un compromiso responsable frente a retos futuros.

Conocer y comprender las características de las diferentes sociedades a lo largo del tiempo y los roles que han desempeñado mujeres y hombres como protagonistas individuales y colectivos de la historia ha de servir al alumnado para relacionar las diferentes épocas e identificar las acciones y los hechos más relevantes en cada una de ellas. Los elementos y manifestaciones culturales de cada sociedad son la expresión de complejas relaciones económicas, sociales y políticas, así como de los valores, creencias e ideas que las sustentan, de su diversidad, del talento de sus integrantes y su relación con otras culturas. Conocer y comprender esta red dinámica de interacciones es el trasfondo de toda interpretación y valoración crítica del pasado.

El conocimiento y la contextualización de eventos históricamente relevantes son esenciales para que el alumnado comprenda la forma en la que el pasado contribuye en la configuración

del presente. La investigación de tales acontecimientos, estableciendo relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre ellos e identificando los aspectos más dinámicos y estables, permite a las personas una mayor y mejor comprensión de sí mismo y de sus relaciones y le sitúa en una posición óptima para adoptar una actitud objetiva y analítica con respecto al presente y para poder asumir un compromiso responsable y consciente frente a los retos del futuro.

V. Indicadores De Logro.

Los **indicadores de logro** que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado son:

5.1 Identificar hechos del entorno social y cultural de la Prehistoria, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. (CCL3, STEM2, STEM4, CC1)

- Conoce fechas y acontecimientos históricos importantes relacionados con la Prehistoria.
- Define conceptos básicos relacionados con la Historia y la Prehistoria.
- Identifica las unidades de medida del tiempo histórico y su significado.
- Conoce el significado de las abreviaturas a.C. y d.C.
- Sitúa las edades históricas en una línea del tiempo.

5.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de la sociedad de la Prehistoria, incorporando la perspectiva de género, explorando diferentes fuentes y recursos. (CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1)

- Conoce las formas de vida de las distintas etapas de la Prehistoria.
- Conoce las herramientas e inventos de las distintas etapas de la Prehistoria.
- Valora el arte prehistórico.

d. Metodología.

I. Temporalización.

Esta propuesta de intervención se llevó a cabo en el tercer trimestre del curso 2023-2024. Tiene cuatro sesiones distribuidas a lo largo de cuatro semanas, concretamente desde la cuarta semana de abril hasta la cuarta semana de mayo, tal como se indica en las siguientes tablas. Cada una de las sesiones tiene una duración de dos horas. Por un lado, en la primera parte de la sesión (cuya duración es de una hora), se aborda la parte teórica, es decir, se explican los

contenidos del apartado 1, 2, 3 o 4 (la historia y sus fuentes, el Paleolítico, el Neolítico, o la Edad de los Metales, respectivamente) según corresponde (Anexos 4, 5, 6, 7 y 8). Por otro lado, en la segunda parte (cuya duración también es de una hora), se aborda la parte práctica, es decir, se realiza la actividad correspondiente a dicho apartado. Entre la primera y la segunda parte de la sesión, tienen uno o varios días para repasar los contenidos impartidos y así pueden participar activamente en las actividades que se realizan en la segunda parte.

Horario del alumnado de 4ºA E.P.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:15 10:15	MATEMÁTICAS	EDUCACIÓN FÍSICA	LENGUA	LENGUA	INGLÉS
10:15 11:15	SCIENCE	LENGUA	MATEMÁTICAS	MÚSICA	SCIENCE
11:15 11:45	ARTS	INGLÉS	EDUCACIÓN FÍSICA	MATEMÁTICAS	LENGUA
11:45 12:15	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
12:15 13:15	LENGUA	RELIGIÓN	SOCIALES	SOCIALES	EDUCACIÓN FÍSICA
13:15 14:15	LENGUA	MATEMÁTICAS	ARTS	INGLÉS	MATEMÁTICAS

Temporalización del mes de abril:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23 FIESTA	24	25 SESIÓN 1 (1 h)	26
29	30			

Temporalización del mes de mayo:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1 FIESTA	2 SESIÓN 1 (1 hora)	3
6	7	8 SESIÓN 2 (1 hora)	9 SESIÓN 2 (1 hora)	10
13 FIESTA	14	15 SESIÓN 3 (1 hora)	16 SESIÓN 3 (1 hora)	17
20	21	22 SESIÓN 4 (1 hora)	23 SESIÓN 4 (1 hora)	24
27	28	29	30	31

SESIÓN	ACTIVIDAD
1	Viajeros en el tiempo: Misión Paleolítico.
2	Desafío cavernícola.
3	A, B, C... N de ¡Neolítico!
4	Trivial prehistórico.

II. Espacios.

El espacio en el que se ha desarrollado esta propuesta de intervención es, como he mencionado anteriormente, el centro educativo de mi Practicum II, el colegio Sagrada Familia, más conocido como Jesuitinas. Esta propuesta se llevó a cabo en 4ºA, por lo que el espacio en el que se realizaron todas las sesiones y actividades fue el aula habitual de trabajo de esta clase.

III. Recursos, Materiales.

Los **materiales** que se utilizan a lo largo del desarrollo de esta propuesta de intervención son de los que dispone el alumnado y el aula habitual de trabajo: lápices, gomas, bolígrafos, pinturas, rotuladores, tijeras, pegamento, etc. El resto de materiales son proporcionados por la propia profesora: carta, pistas, carteles, plantillas, trivial, papel continuo, imágenes y fotografías, tríptico, pegatinas, etc.

En cuanto a los **recursos**, se utilizan vídeos de youtube sobre la Prehistoria y sus etapas, un quiz sobre el Paleolítico, un pasapalabra sobre el Paleolítico y el Neolítico y un Trivial sobre el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales.

Todos los materiales y recursos han sido creados por la propia profesora.

IV. Secuencia De Las Sesiones Y Actividades.

Como he comentado anteriormente en este mismo apartado, esta propuesta de intervención tiene cuatro sesiones, con una duración de ocho horas (dos cada sesión).

La profesora proporciona a cada grupo un tríptico de la evolución del ser humano (Australopithecus, Homo Habilis, Homo Erectus, Homo Sapiens Neanderthalensis y Homo Sapiens Sapiens). Empiezan por el primero, el Australopithecus, y evolucionan progresivamente, en función de su actitud y comportamiento. Al final de cada una de las partes de las sesiones, reciben unas pegatinas si la actitud y el comportamiento de todos los miembros del grupo es positivo. En caso de ser negativo, por parte de uno o varios miembros del grupo, reciben menos pegatinas que el resto. Cuando tienen todas las pegatinas del Australopithecus, evolucionan al homo habilis y así sucesivamente hasta completar el tríptico.

En cuanto a la segunda parte de las sesiones, es decir, la parte práctica, realizan una actividad, que es un juego, por parejas o grupos. En función de la actitud, el comportamiento, la participación y los resultados del juego, la profesora proporciona fotografías, imágenes y textos con información sobre el siguiente apartado de la unidad. Así, al final de la sesión, pueden realizar entre todos una línea del tiempo de la Prehistoria, que sirve como introducción al siguiente apartado y como repaso una vez esté terminado.

SESIÓN 1	Viajeros en el tiempo: Misión Paleolítico.
-----------------	--

Temporalización y duración	2 horas (1 hora el 25 de abril y 1 hora el 2 de mayo).
Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"> ★ Libro de texto (Anexos 4, 5, 6, 7 y 8). ★ Cuaderno de trabajo de la asignatura. ★ Ordenador, pantalla digital y proyector. ★ Vídeo de youtube. (Anexo 53) ★ Tríptico de la evolución del hombre y pegatinas. (Anexos 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16) ★ Papel continuo y fotografías e imágenes del Paleolítico. (Anexos 17, 18, 19, 20, 21 y 22) ★ Carta para el alumnado de 4ºA. (Anexo 32) ★ Carteles para las pruebas. (Anexos 33 y 34) ★ Plantillas y pistas para las pruebas. (Anexos 35, 36, 37, 38, 39 y 40)
Desarrollo	<p style="text-align: center;">25 de abril (1ª parte)</p> <p>En la primera parte de la sesión, el alumnado visualiza un vídeo de youtube como introducción a la Prehistoria (Anexo 53). Posteriormente, se explica la teoría del primer apartado de la unidad, “La historia y sus fuentes”.</p> <p style="text-align: center;">2 de mayo (2ª parte)</p> <p>En la segunda parte de la sesión, el delegado lee una carta enviada por un grupo de científicos e historiadores quienes piden</p>

	<p>ayuda al alumnado de 4ºA para resolver una serie de pruebas. Posteriormente, el alumnado se distribuye en seis grupos, cuatro de cinco alumnos y uno de seis. Hay seis pruebas, distribuidas en seis mesas por todo el aula (Anexos 46, 47, 48, 49, 50 y 51). Cada grupo se coloca en una mesa. En cada una de ellas hay seis plantillas, una para cada grupo, y una pista que pueden utilizar si no son capaces de resolver la prueba por ellos mismos. Cuando terminan la prueba,</p> <p>todos los grupos rotan a la vez hacia la siguiente, y así sucesivamente hasta que todos los grupos han hecho todas las pruebas.</p>
--	---

SESIÓN 2	Desafío cavernícola.
Temporalización y duración	2 horas (1 hora el 8 de mayo y 1 hora el 9 de mayo).
Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"> ★ Libro de texto (Anexos 4, 5, 6, 7 y 8). ★ Cuaderno de trabajo de la asignatura. ★ Ordenador, pantalla digital y proyector. ★ Vídeo de youtube. (Anexo 54) ★ Tríptico de la evolución del hombre y pegatinas. (Anexos 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16)

	<ul style="list-style-type: none"> ★ Papel continuo y fotografías e imágenes del Neolítico. (Anexos 23, 24, 25, 26 y 27) ★ Quiz Genially del Paleolítico. (Anexo 57) ★ Plantilla Quiz. (Anexos 41, 42 y 43)
Desarrollo	<p style="text-align: center;">8 de mayo (1ª parte)</p> <p>En la primera parte de la sesión, el alumnado visualiza un vídeo de youtube como introducción al Paleolítico (Anexo 54). Posteriormente, se explica la teoría del segundo apartado de la unidad, “El Paleolítico”.</p>
	<p style="text-align: center;">9 de mayo (2ª parte)</p> <p>En la segunda parte de la sesión, el alumnado se distribuye por parejas. Posteriormente juegan a un Quiz, que sirve de repaso del Paleolítico. El alumnado tiene que contestar a las preguntas del Quiz en una plantilla que les proporciona la profesora. Es ella quién va respondiendo a las preguntas desde el ordenador, en función de lo que diga la mayoría.</p>

SESIÓN 3	A, B, C... N de, ¡Neolítico!
Temporalización y duración	2 horas (1 hora el 15 de mayo y 1 hora el 16 de mayo).
Materiales y recursos	★ Libro de texto (Anexos 4, 5, 6, 7 y 8).

	<ul style="list-style-type: none"> ★ Cuaderno de trabajo de la asignatura. ★ Ordenador, pantalla digital y proyector. ★ Vídeo de youtube. (Anexo 55) ★ Tríptico de la evolución del hombre y pegatinas. (Anexos 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16) ★ Papel continuo y fotografías e imágenes de la Edad de los Metales. (Anexos 28, 29, 30 y 31) ★ Pasapalabra Neolítico. (Anexo 58) ★ Plantilla Pasapalabra. (Anexos 44 y 45)
Desarrollo	<p style="text-align: center;">15 de mayo (1ª parte)</p> <p>En la primera parte de la sesión, el alumnado visualiza un vídeo de youtube como introducción al Neolítico (Anexo 55). Posteriormente, se explica la teoría del tercer apartado de la unidad, “El Neolítico”.</p>
	<p style="text-align: center;">16 de mayo (2ª parte)</p> <p>En la segunda parte de la sesión, el alumnado se distribuye por parejas (las mismas que las de la segunda sesión). Posteriormente, juegan a un Pasapalabra que sirve como repaso de los tres primeros apartados (La historia y sus fuentes, El Paleolítico y El Neolítico). El alumnado tiene que contestar a las preguntas del Pasapalabra en una plantilla que les proporciona la profesora. Es ella quién va respondiendo a las preguntas desde el</p>

	ordenador, en función de lo que diga la mayoría.
--	--

SESIÓN 4	Trivial prehistórico.
Temporalización y duración	2 horas (1 hora el 22 de mayo y 1 hora el 23 de mayo).
Materiales y recursos	<ul style="list-style-type: none"> ★ Libro de texto (Anexos 4, 5, 6, 7 y 8). ★ Cuaderno de trabajo de la asignatura. ★ Ordenador, pantalla digital y proyector. ★ Vídeo de youtube. (Anexo 56) ★ Tríptico de la evolución del hombre y pegatinas. (Anexos 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16) ★ Trivial: tablero, tarjetas y quesitos. (Anexos 52 y 59)
Desarrollo	<p style="text-align: center;">22 de mayo (1ª parte)</p> <p>En la primera parte de la sesión, el alumnado visualiza un vídeo de youtube como introducción a la Edad de los Metales (Anexo 56). Posteriormente, se explica la teoría del cuarto apartado de la unidad, “La Edad de los Metales”.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">23 de mayo (2ª parte)</p> <p>En la segunda parte de la sesión, el alumnado se distribuye en seis grupos, cuatro de cinco alumnos y uno de seis (los</p>

	<p>mismos de la primera sesión). Posteriormente, juegan un Trivial de la Prehistoria, que sirve como repaso de toda la unidad. Se juega como al Trivial original, con la diferencia de que las preguntas son sobre tres temas (el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales) y de tres colores (amarillo-naranja, rosa-marrón y azul-verde), y los quesitos de seis colores (amarillo, naranja, rosa, marrón, azul y verde). Las tarjetas de color amarillo-naranja son preguntas tipo test, las rosa-marrón son de completar la frase, y las azul-verde son de verdadero y falso. De tal forma que, para conseguir los quesitos amarillo y naranja, hay que responder correctamente a las tarjetas de color amarillo-naranja, es decir, a las preguntas de tipo test, independientemente del tema.</p>
--	--

e. Evaluación.

Los métodos de evaluación que se utilizan en la Unidad Didáctica de esta propuesta de intervención son la observación y la rúbrica.

Por un lado, en cuanto a la observación, será continua, es decir, se observará la actitud, comportamiento, participación, trabajo individual y grupal, etc. de cada alumno durante todas las sesiones.

Por otro lado, en cuanto a la rúbrica, se evaluará al final de la Unidad Didáctica. Dicha rúbrica, recogerá los aspectos mencionados anteriormente en la observación, además de otros ítems relacionados con el tema de la Prehistoria en la siguiente tabla.

Por tanto, si la mayoría de los aspectos e ítems son positivos, la evaluación del alumno será positiva, y por el contrario, si la mayoría de aspectos e ítems son negativos, la evaluación será negativa.

Ítems	Sí	No	Observaciones
Trabajo individual			
Muestra una actitud y comportamiento positivos.			
Muestra interés participando activamente en las sesiones.			
Demuestra autonomía y responsabilidad.			
Sigue las indicaciones del profesor.			
Trabajo grupal			
Colabora y coopera en las tareas grupales (actividades, juegos, etc.).			
Muestra una actitud de escucha y respeto al resto de miembros del grupo, teniendo en cuenta sus opiniones.			
Participa activamente en la toma de decisiones del grupo.			
Se adapta a los tiempos establecidos.			
Adquisición de los contenidos			
Conoce fechas y acontecimientos históricos importantes relacionados con la Prehistoria.			

Define conceptos básicos relacionados con la Historia y la Prehistoria.			
Identifica las unidades de medida del tiempo histórico y su significado.			
Conoce el significado de las abreviaturas a.C. y d.C.			
Sitúa las edades históricas en una línea del tiempo.			
Conoce las formas de vida de las distintas etapas de la Prehistoria.			
Conoce las herramientas e inventos de las distintas etapas de la Prehistoria.			
Valora el arte prehistórico.			

6. Valoración De La Propuesta.

a. Resultados De La Aplicación.

Los resultados de esta propuesta de intervención fueron positivos.

Desde el centro educativo en el que realicé el Prácticum II, se me proporcionó todo el material y los recursos que necesite. Además, creé mi propio material y busqué mis propios recursos, adecuados al tema elegido y a las actividades creadas.

Las actividades eran adecuadas tanto para los contenidos de la unidad como para el nivel del alumnado. Además, la duración de las actividades fue la prevista. Los alumnos fueron muy participativos, les gustaban las actividades que se salían fuera de lo común y lo tradicional, por lo que tuvieron mucho éxito. Además, la profesora preguntaba los contenidos impartidos el día anterior para repasar y que los alumnos participaran, demostrando sus conocimientos sobre el tema. Cuando impartí la unidad, la mayoría no estaban estudiando a diario, sin embargo, se sabían los contenidos más importantes gracias a las actividades.

b. Oportunidades Y Limitaciones.

Estoy muy agradecida a Sonia, la profesora de la asignatura de Ciencias Sociales, que me dió la oportunidad de poder llevar a la práctica mi propuesta de intervención sobre la Prehistoria en el aula de 4ºA.

Me ayudó en todo momento, tanto a la hora de darme consejos e ideas para las actividades, como al ponerlas en práctica, ayudándome a preparar las sesiones.

Sin embargo, como he comentado anteriormente, la temporalización no fue la prevista. Debido a la programación de la asignatura y otras circunstancias e imprevistos ajenos a mí (el retraso al impartir los contenidos de las unidades anteriores, fiestas nacionales, de la comunidad y del colegio, y las pruebas de evaluación de la Junta de Castilla y León) la propuesta de intervención empezó con dos semanas de retraso, tal y como se indica en la siguiente tabla. De tal forma que no pude impartir la cuarta sesión ni la evaluación de esta propuesta. Tampoco pude terminar el tríptico de la evolución del ser humano ni llevar a la práctica la línea del tiempo de la Prehistoria. El primero, por falta de tiempo, y el segundo, por recomendación de Sonia. Me comentó que el alumnado estaba acostumbrado a hacer esquemas sobre los contenidos de la unidad y que sería mejor que cada alumno hiciera, individualmente, una línea del tiempo en su cuaderno de trabajo.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
		1 FIESTA	2	3
6	7	8 SESIÓN 1 (1 hora)	9 SESIÓN 1 (1 hora)	10
13 FIESTA	14	15 SESIÓN 2	16 SESIÓN 2	17

		(1 hora)	(1 hora)	
20	21	22 SESIÓN 3 (1 hora)	23 SESIÓN 3 (1 hora)	24
27	28	29 SESIÓN 4 (1 hora) *	30 SESIÓN 4 (1 hora) *	31

* Sesiones no impartidas por la finalización del Prácticum II.

7. Consideraciones Finales.

A lo largo de mi vida académica, las Ciencias Sociales, y en concreto la Historia, ha sido una asignatura que me gustaba pero, al mismo tiempo, no se me daba bien. Al ser una asignatura más teórica que práctica, creía que sólo podía aprender estudiando de memoria.

Los profesores que tuve a lo largo de las distintas etapas educativas no favorecieron que me deshiciera de estos prejuicios e ideas preconcebidas. Seguían un proceso de enseñanza-aprendizaje bastante tradicional.

Este fue el motivo por el que quería que el tema de mi Trabajo Final de Grado (TFG) fuera de Ciencias Sociales, concretamente de una de las edades históricas (Prehistoria. Edad Antigua, Edad Media, etc.). Creo que los temas relacionados con las edades históricas pueden ser muy atractivos para el alumnado si se abordan desde la metodología adecuada. Una metodología que llame la atención del niño y despierte su interés por el tema.

Fue entonces cuando mi tutor me propuso dos metodologías: la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). No estaba familiarizada con dichas metodologías, más allá de la formación teórica del Grado, pero me pareció muy interesante poder trabajar una edad histórica a través del juego.

Cuando llegué al centro educativo de mi Prácticum II, me asignaron la clase de 4ºA. Le comenté a la profesora de Ciencias Sociales mi idea de crear una propuesta de intervención en el aula sobre una edad histórica basada en dichas metodologías y me enseñó el libro de texto de la asignatura para proponerme la unidad de la Prehistoria.

Este Trabajo de Fin de Grado ha sido una gran oportunidad para mí. Por un lado, como estudiante del Grado en Educación Primaria, he podido profundizar en dos metodologías que no había visto llevadas a la práctica, en un aula. Por otro lado, como futura docente, he

podido profundizar en dos metodologías que en un futuro podré llevar a la práctica en mi propio aula.

Desde mi punto de vista, creo que ha sido una experiencia muy enriquecedora, tanto para mí, como para el alumnado al que he impartido esta asignatura.

8. Bibliografía.

- Agustín de Hipona. (397-398). *Confesiones* (Cap. 14).
- Alonso, S. (Coord.), y otros. (2010). El tiempo y el espacio. En *Didáctica de las ciencias sociales para la educación primaria* (pp. 69-91). Madrid: Pirámide.
- Arasaac (<https://arasaac.org/>).
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Calvani, A. (1988). *Il bambino, il tempo, la storia*. Firenze: La Nuova Italia.
- Canva (<https://www.canva.com/>).
- Carstens, A., & Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *TechTrends*, 49 (1), pp. 22-25. <https://doi.org/10.1007/BF02763643>
- Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Infancia y Aprendizaje*, 11 (41), pp. 131-142. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48298>
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Cornellà Canals, P., & Estebanell, M. (2017). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. En *Actas Del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. Santa Cruz de Tenerife.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), pp. 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cruz Rodríguez, M. A. (2004). Tiempo histórico y su tratamiento didáctico. En *Didáctica de las ciencias sociales* (pp. 233-259). Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Decreto 38 de 2022 [Consejería de Educación]. Por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. 29 de septiembre de 2022.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification." En *Proceedings of the 15th*

International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). New York, NY, USA: ACM.

- Díaz Villafañez, M. (2016). El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la Educación Primaria. *TABANQUE Revista pedagógica*, 29, p 43–68. [El aprendizaje del tiempo y su enseñanza en la Educación Primaria - Dialnet \(unirioja.es\)](#)
- Domínguez, M. C. (2004). *Didáctica de las ciencias sociales*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Edo, M. (2004). *Joc, interacció i construcció de coneixements matemàtics* [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. Bellaterra.
- Educaplay (<https://es.educaplay.com/?lang=es>).
- Enciclopedia Humanidades (2016). *Australopithecus*. [Australopithecus: origen, extinción y características \(humanidades.com\)](#)
- Enciclopedia Humanidades (2016). *Hombre de Neandertal*. [Hombre de Neandertal: qué fue, cultura y características \(humanidades.com\)](#)
- Enciclopedia Humanidades (2016). *Homininos*. [Homininos: resumen, origen, clasificación y características \(humanidades.com\)](#)
- Enciclopedia Humanidades (2016). *Homo Erectus*. [Homo erectus: historia, subespecies y características \(humanidades.com\)](#)
- Fraisse, P. (1967). *Psychologie du temps* (2.^a ed., corregida y aumentada). París: PUF.
- Friedman, W. J. (Ed.). (1982). *The developmental psychology of time*. New York: Academic Press.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- Genially (<https://genially.com/es/?logout=true>)
- Huizinga, J. (1939). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Amsterdam: Pantheon.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based methods and strategies for training and education* (1st ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- Koster, R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Sebastopol, USA: O'Reilly Media.
- Lautier, N. (1997). *Enseigner l'histoire au lycée*. París: Colin.
- Marín, V., López Pérez, M., & Berea, G. (2015). Can Gamification be introduced within primary classes? *Digital Education Review*, 27.

- Montagero, J. (1984). Perspectives actuelles sur la psychogenèse du temps. *L'Année Psychologique*, p.433-460.
- Pagès, J. (1999). El tiempo histórico: ¿Qué sabemos sobre su enseñanza y su aprendizaje? Análisis y valoración de los resultados de algunas investigaciones. In AAVV (Ed.), *Aspectos didácticos de Ciencias Sociales*, 13 (pp. 241-278). Zaragoza: ICE; Universidad de Zaragoza.
- Pagès Blanch, J., & Santisteban Fernández, A. (2010). La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la educación primaria. *Cadernos CEDES*, 30 (82), pp. 281-309. <https://doi.org/10.1590/S0101-32622010000300002>
- Pelling, N. (2011). The (short) prehistory of "gamification"... | Funding Startups and other impossibilities. <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/theshort-prehistory-of-gamification/>
- Pérez Bravo, J. L., Parra Benito, E., Moratalla de la Hoz, V., (Autor), Hidalgo García, J. M., Martín Heredia, S. (2015). Ciencias Sociales Cantabria 4º Primaria. Savia SM.
- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Psychology Press.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (1a ed.). Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press: Cambridge.
- Stein, N. L., & Glenn, C. G. (1982). Children's concept of time: The development of a story schema. In W. J. Friedman (Ed.), *The developmental psychology of time* (pp. 255-282). New York: Academic Press.
- Thornton, S. J., & Vukelich, R. (1988). Effects of children's understanding of time concepts on historical understanding. *Theory and Research in Social Education*, 16 (1), p. 69-82.
- Torres Bravo, P. A. (2001). *Didáctica de la historia y educación de la temporalidad: Tiempo social y tiempo histórico*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Trepát, C. A. y Comes, P. (1998). El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales. Institut de Ciències de l'Educació (ICE). Universitat de Barcelona. Graó.
- Trujillo, F. (2017). Del juego a la gamificación. *Mitos y leyendas de las TIC, Aula de innovación educativa*, 267, 38-40.

- Universidad de Valladolid. 2010. *Grado Adaptación Bolonia. Graduado/a en educación Primaria* [Archivo PDF] [Microsoft Word - UVaGradoEducacionPrimaria23032010V4.doc](#)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Youtube ([YouTube](#)).

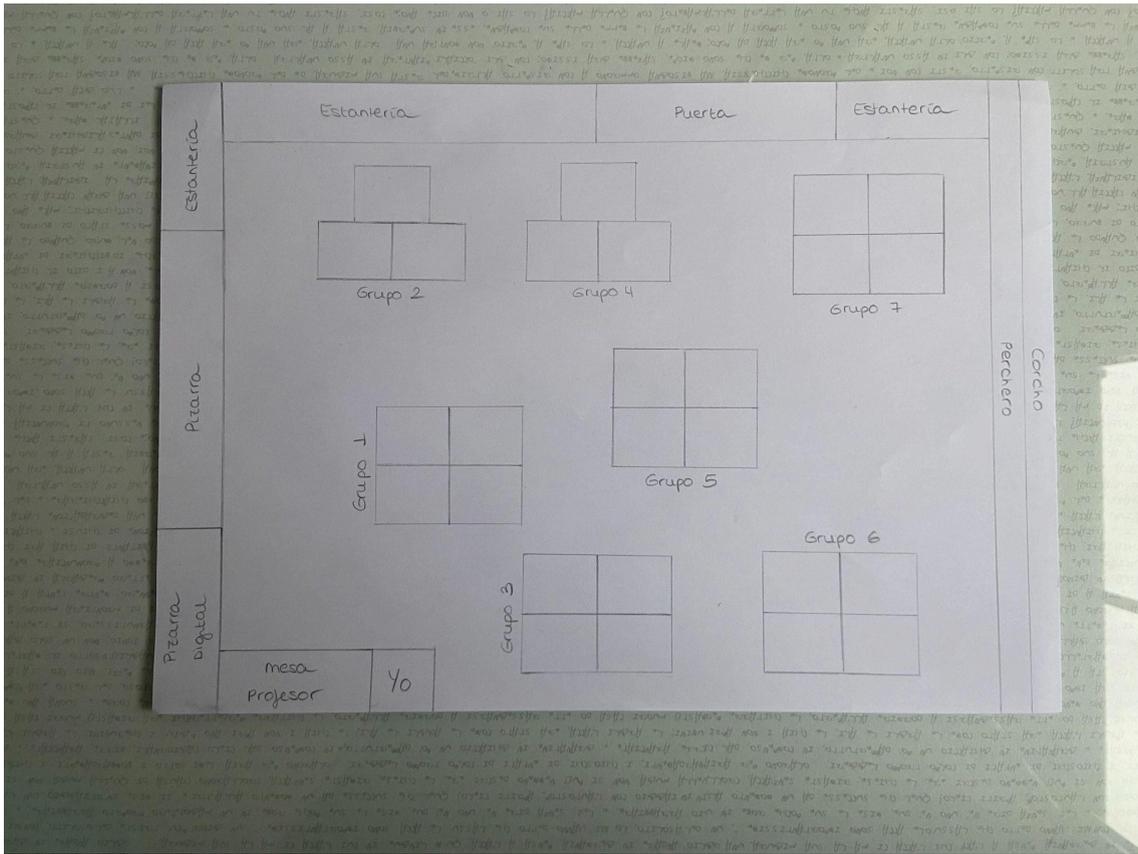
9. Anexos.

0-2		16 años
TIEMPO VIVIDO	TIEMPO PERCIBIDO	TIEMPO CONCEBIDO

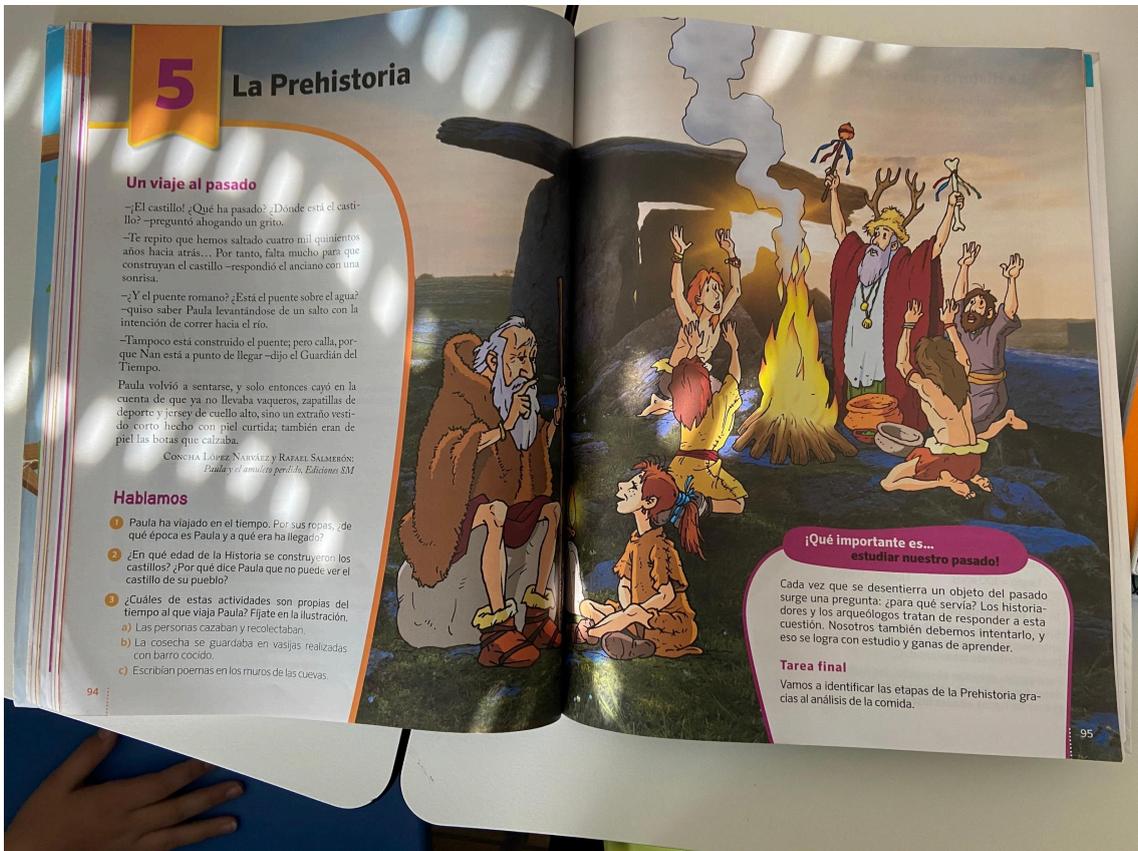
Anexo 1



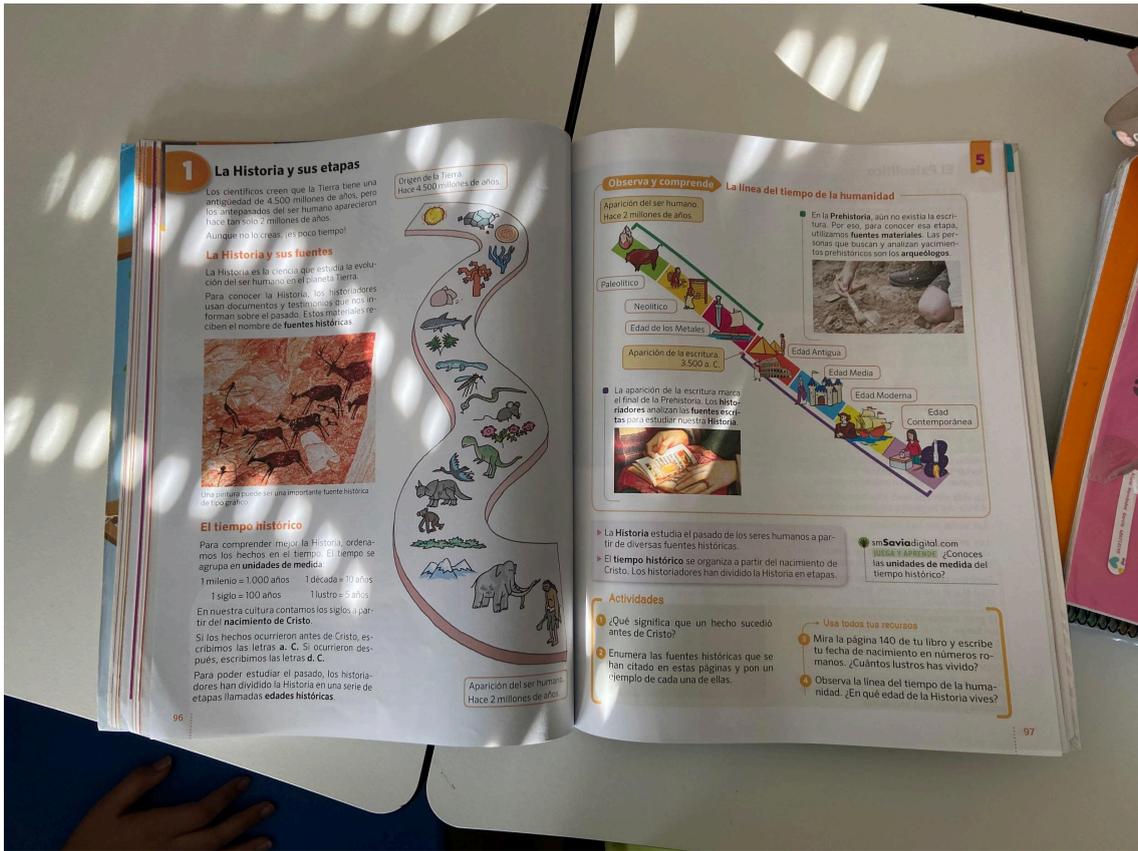
Anexo 2



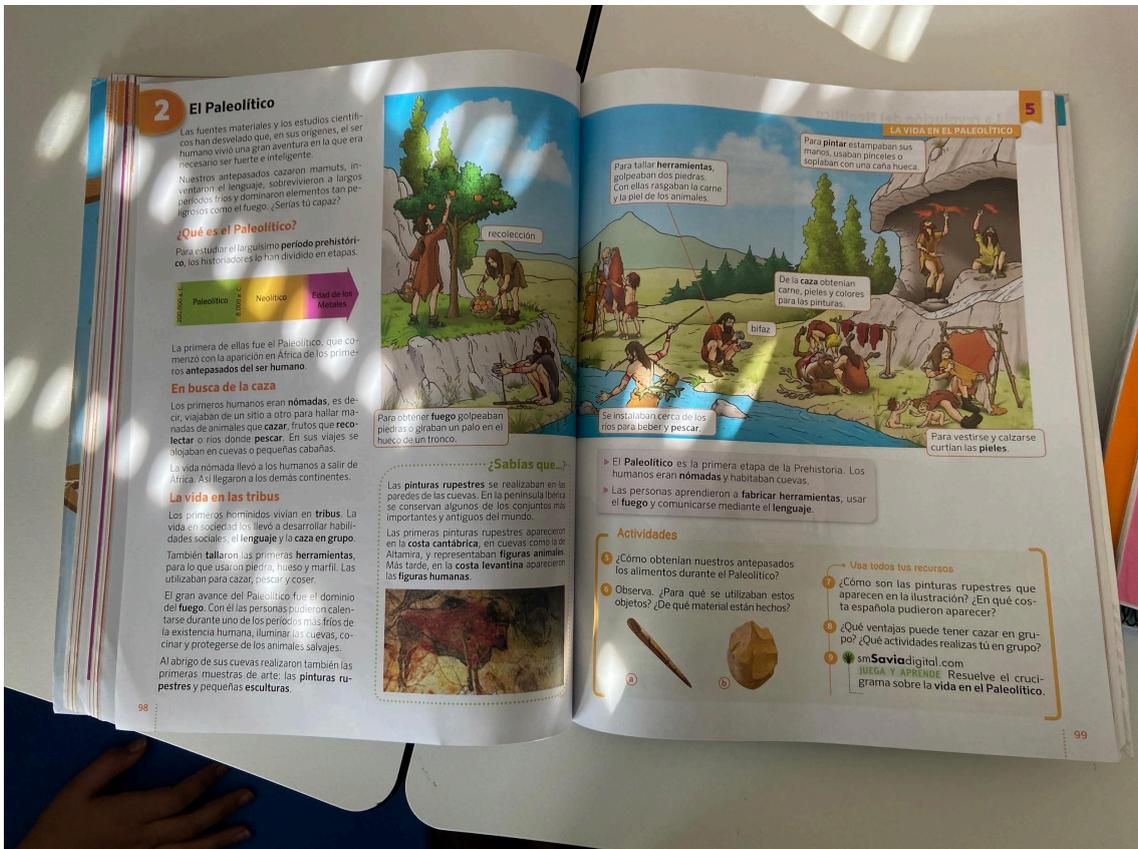
Anexo 3



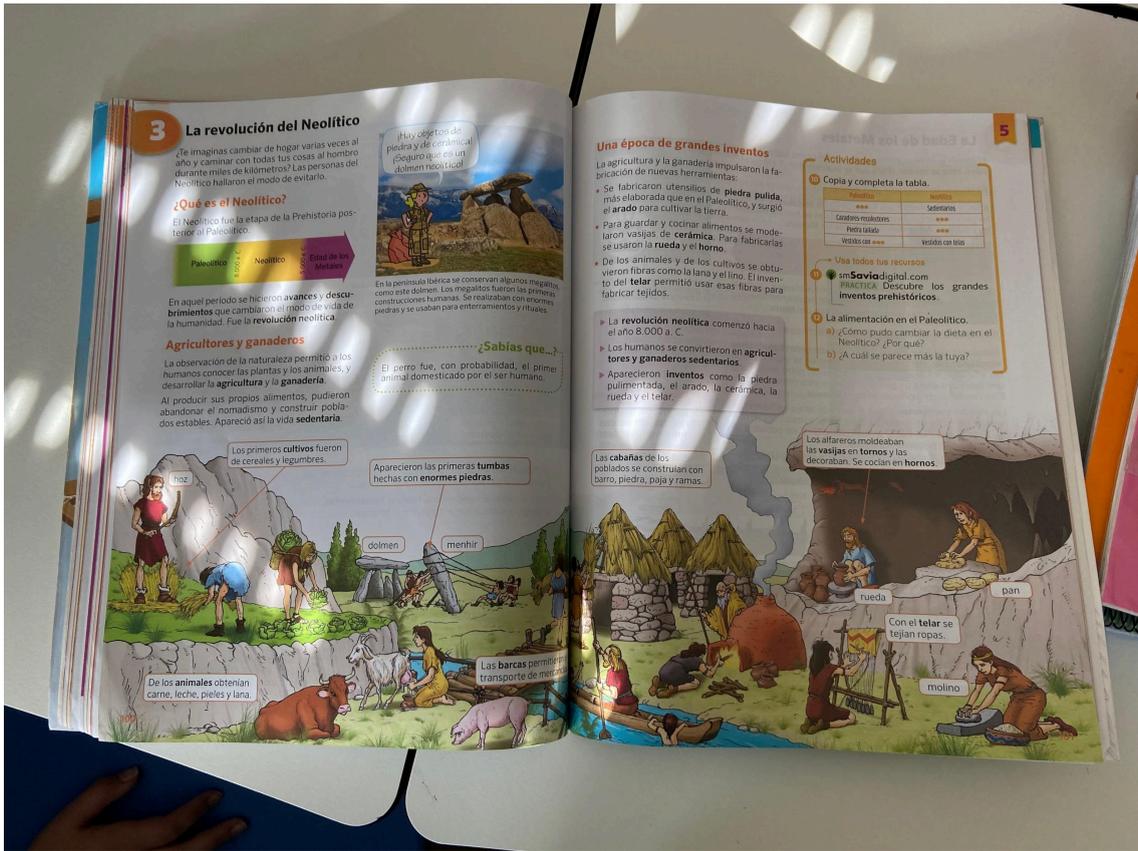
Anexo 4



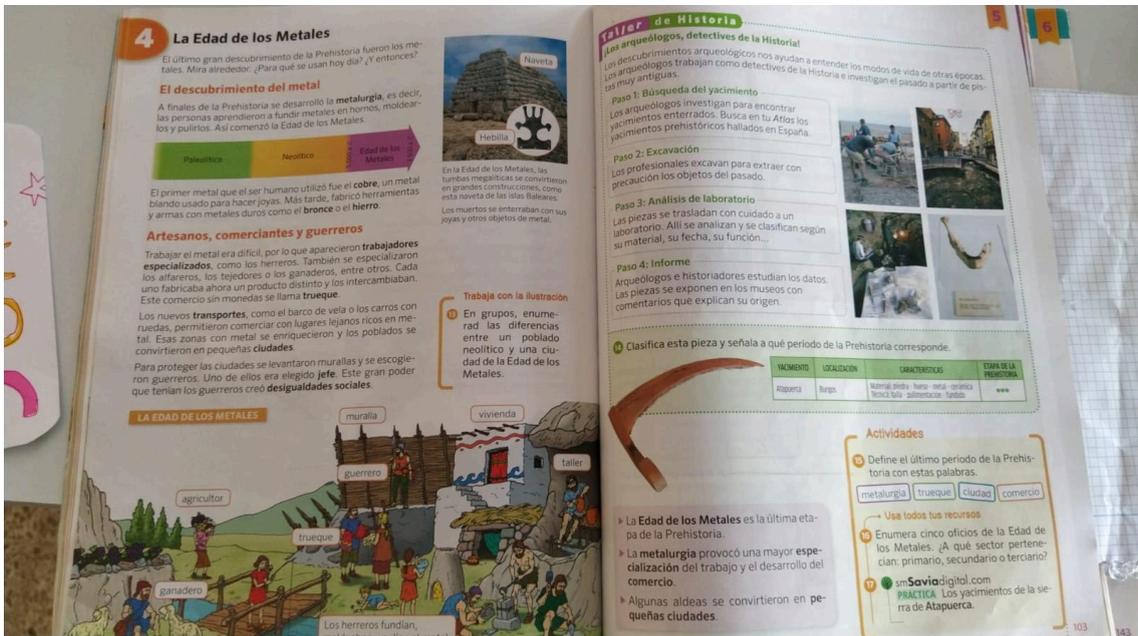
Anexo 5



Anexo 6



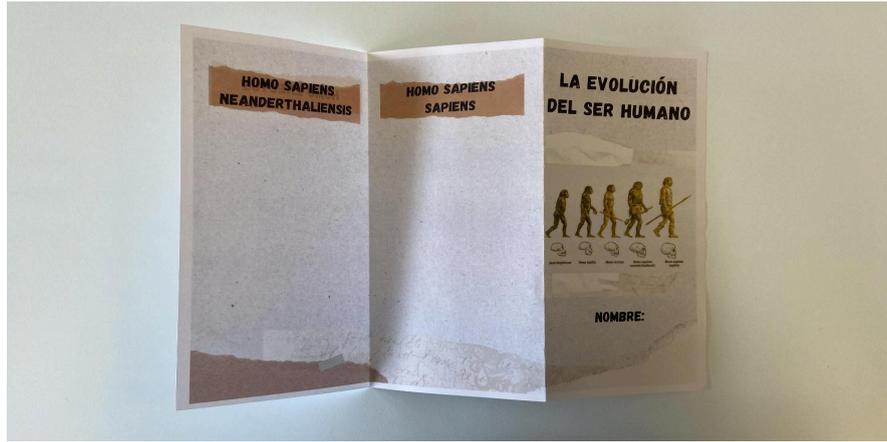
Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



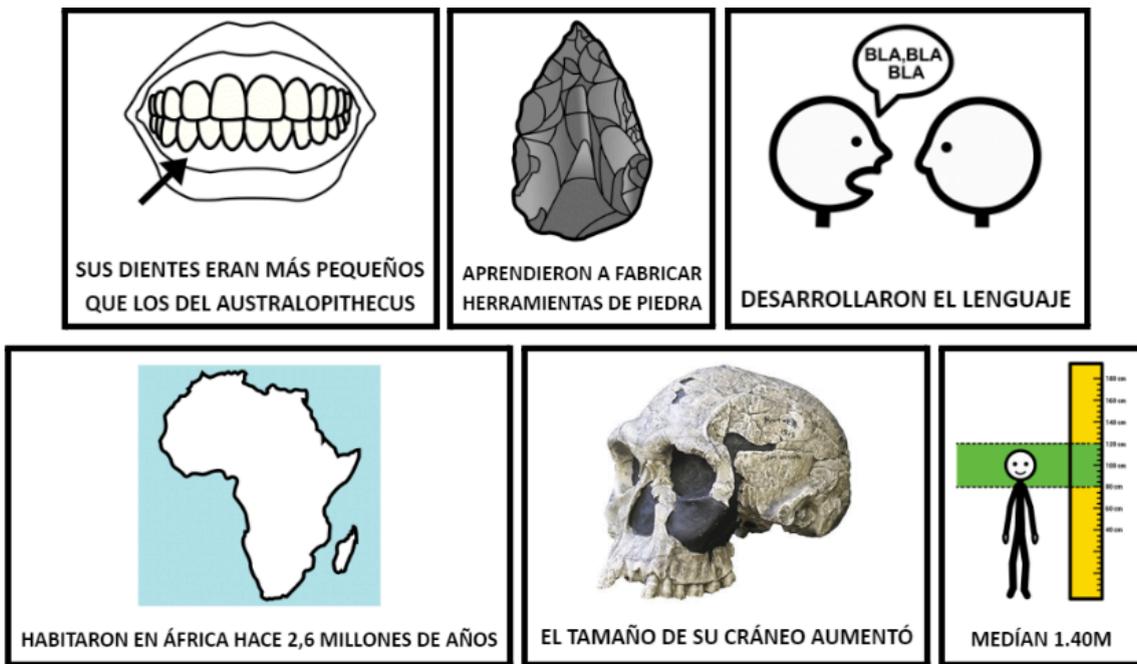
Anexo 10



Anexo 11



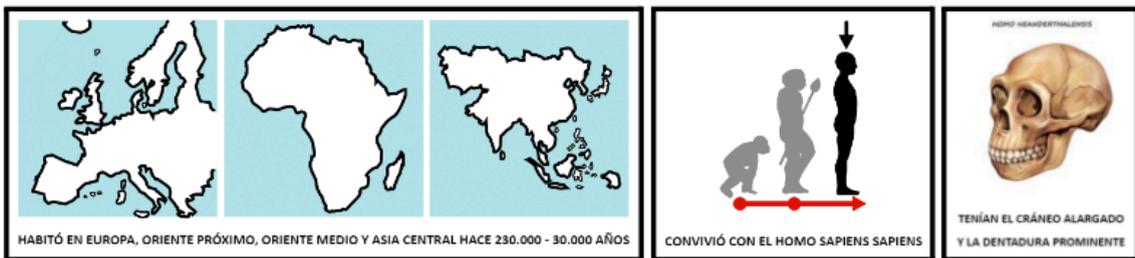
Anexo 12



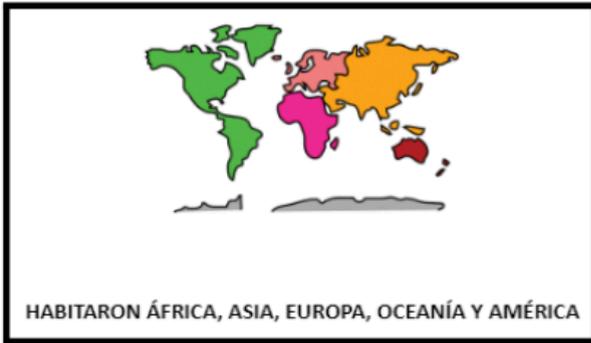
Anexo 13



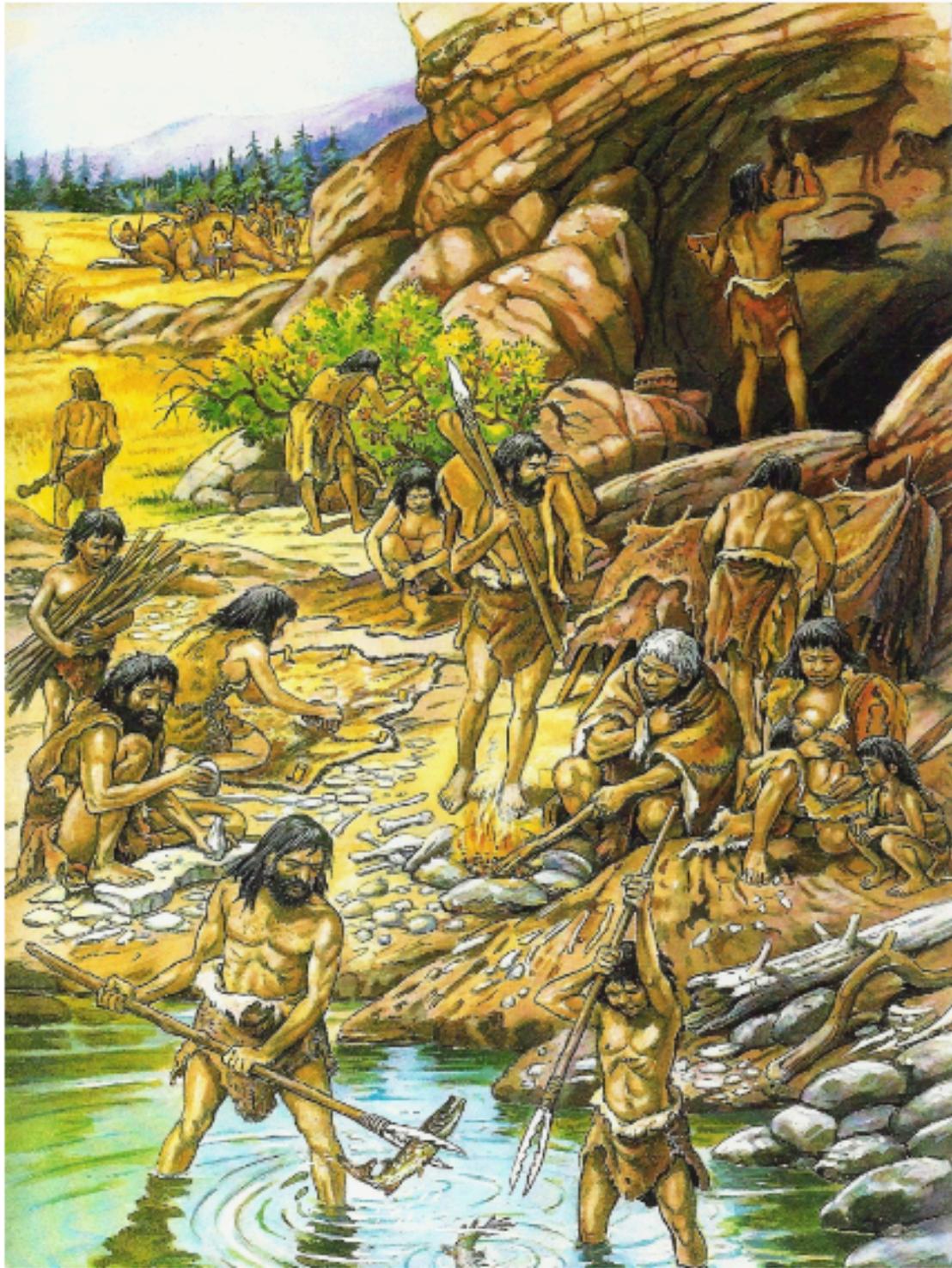
Anexo 14



Anexo 15



Anexo 16

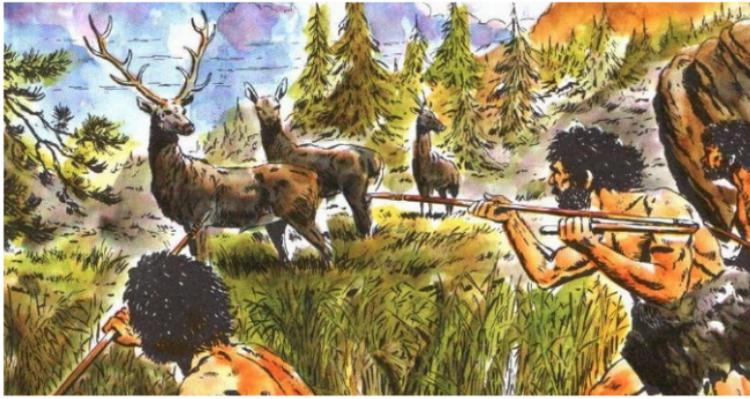


**EL PALEOLÍTICO COMENZÓ CON LA APARICIÓN EN ÁFRICA
DE LOS PRIMEROS ANTEPASADOS DEL SER HUMANO.**

Anexo 17

LOS PRIMEROS HUMANOS ERAN NÓMADAS, ES DECIR, VIAJABAN DE UN SITIO A OTRO.

Anexo 18



CAZABAN

Anexo 19



TALLARON LAS PRIMERAS HERRAMIENTAS.
(BIFAZ)

Anexo 21



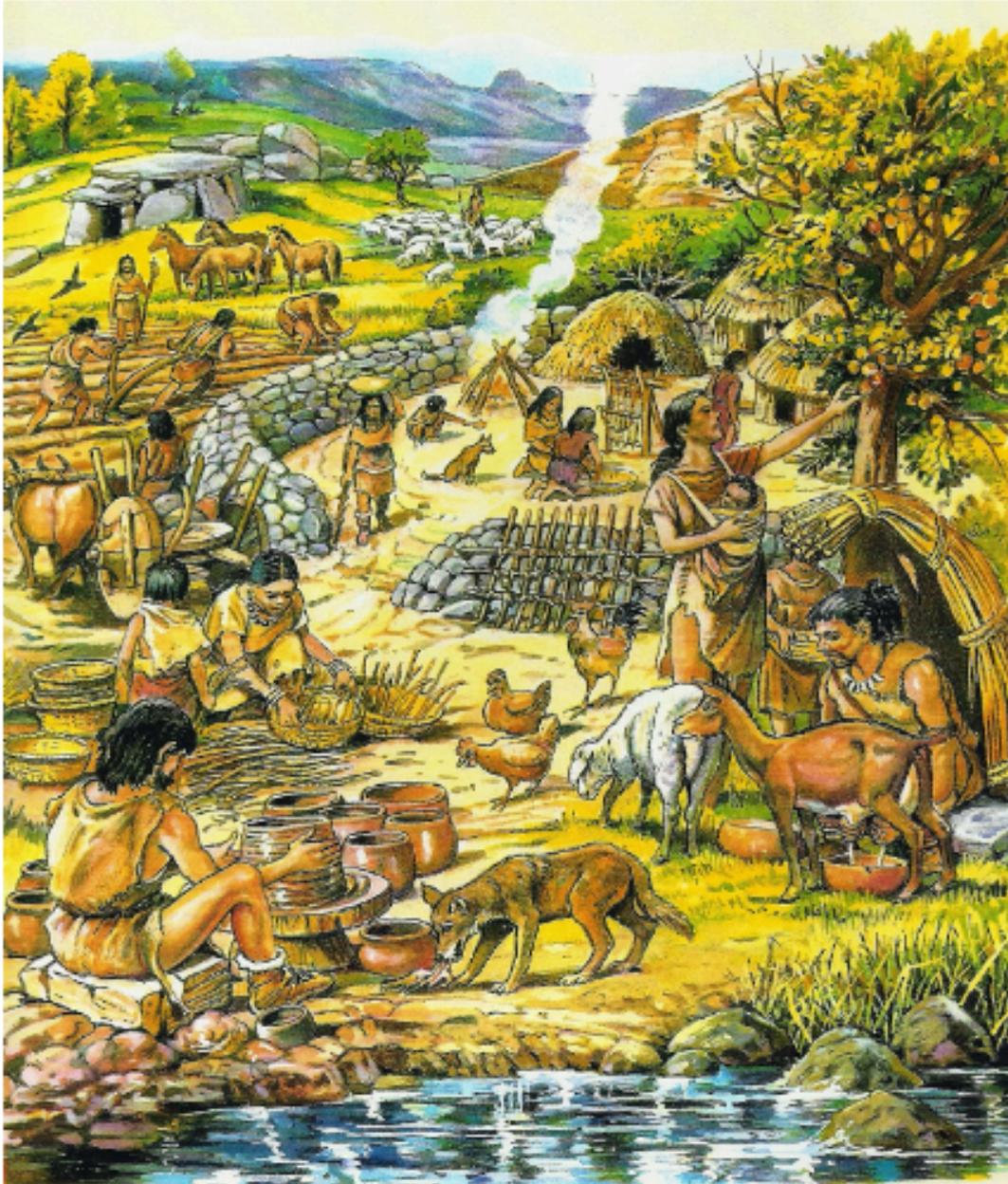
SE ALOJABAN EN CUEVAS.
DOMINARON EL FUEGO.

Anexo 20



REALIZARON LAS PRIMERAS MUESTRAS DE ARTE:
LAS PINTURAS RUPESTRES.

Anexo 22

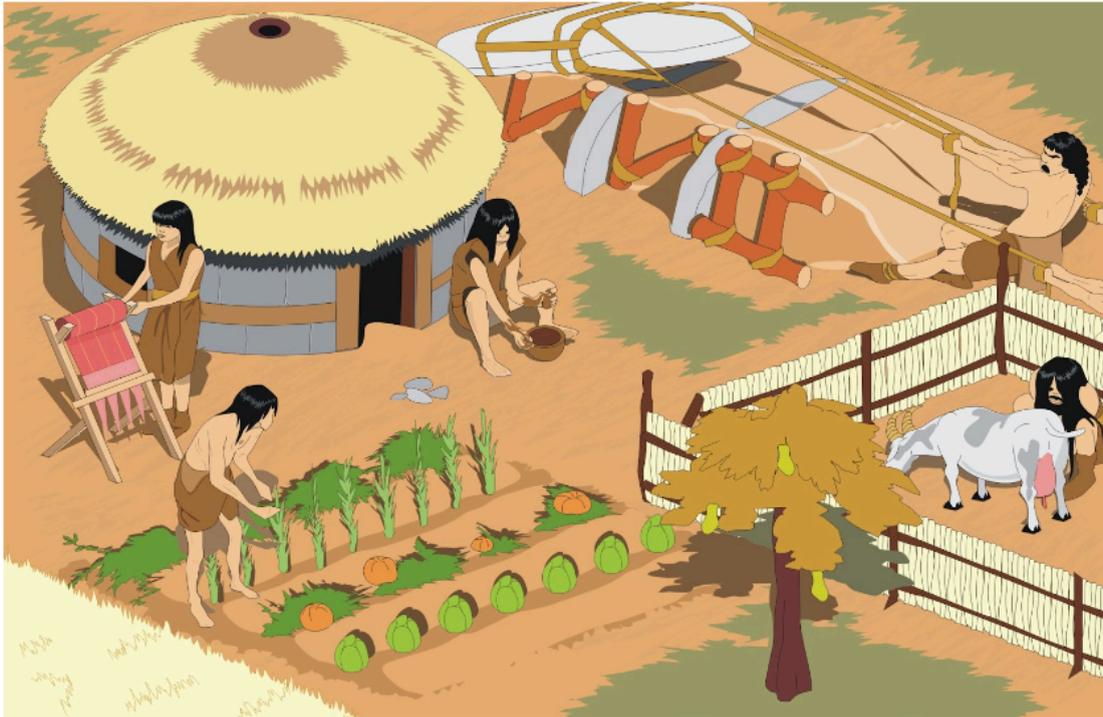


EN EL NEOLÍTICO SE HICIERON AVANCES Y DESCUBRIMIENTOS QUE CAMBIARON EL MODO DE VIDA DE LA HUMANIDAD.

Anexo 23

AL PRODUCIR SUS PROPIOS ALIMENTOS, PUDIERON ABANDONAR EL NOMADISMO Y CONSTRUIR POBLADOS ESTABLES. APARECIÓ ASÍ LA VIDA SEDENTARIA.

Anexo 24



**DESARROLLARON LA AGRICULTURA Y LA GANADERÍA.
FUE UNA ÉPOCA DE GRANDES INVENTOS
(PIEDRA PULIDA, ARADO, CERÁMICA, RUEDA, HORNO Y TELAR)**

Anexo 25



**APARECIERON LAS PRIMERAS TUMBAS HECHAS CON ENORMES PIEDRAS.
(DOLMEN)**

Anexo 26



**APARECIERON LAS PRIMERAS TUMBAS HECHAS CON ENORMES PIEDRAS.
(MENHIR)**

Anexo 27



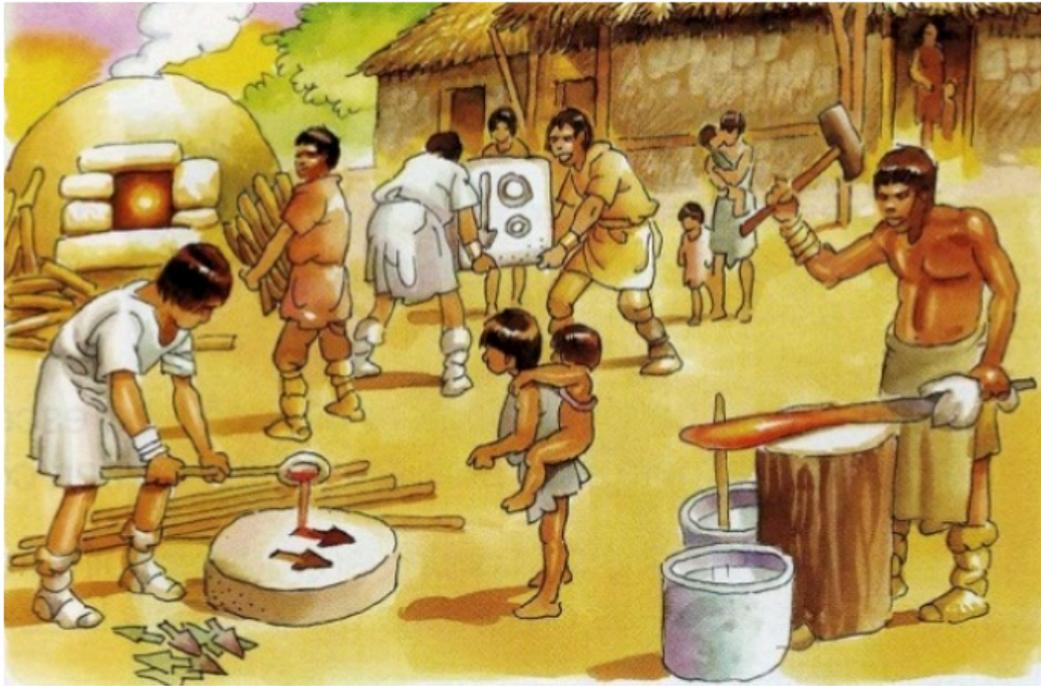
LA EDAD DE LOS METALES COMENZÓ CON EL DESARROLLO DE LA METALURGIA.

Anexo 28



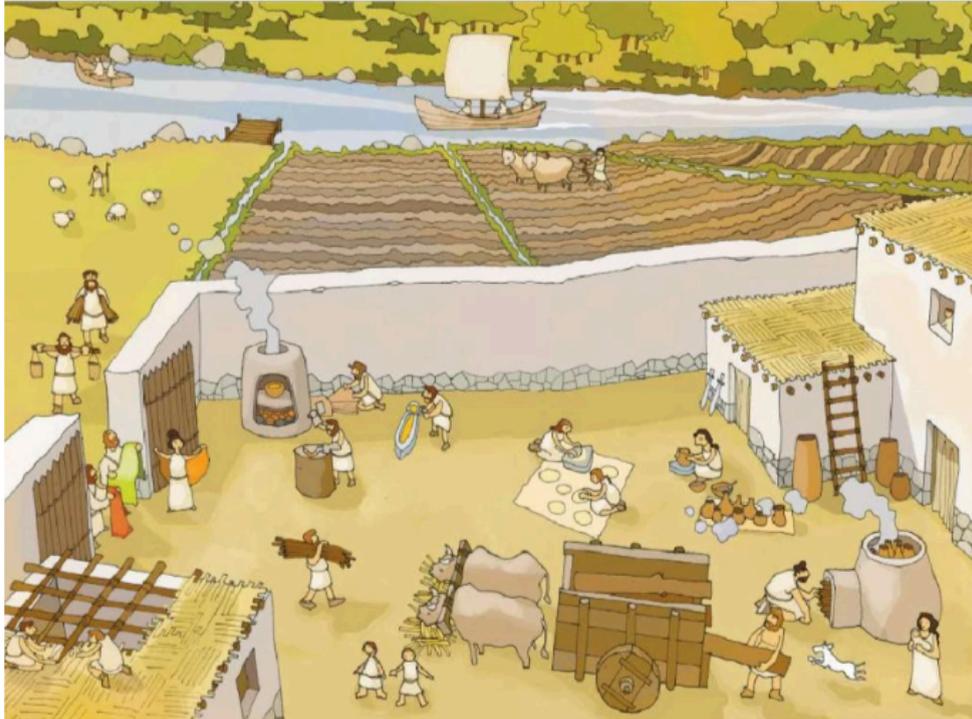
**UTILIZABAN METALES BLANDOS PARA HACER DE JOYAS.
(COBRE)**

Anexo 29



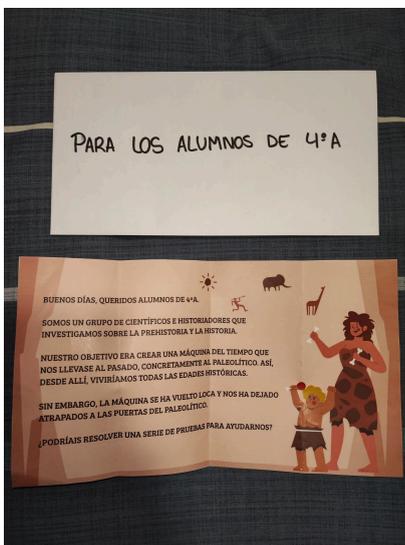
**UTILIZABAN METALES DUROS PARA FABRICAR HERRAMIENTAS Y ARMAS.
(BRONCE Y HIERRO)**

Anexo 30



**APARECIERON NUEVOS TRANSPORTES.
 (BARCO DE VELA Y CARRO CON RUEDAS)
 VIVÍAN EN PEQUEÑAS CIUDADES PROTEGIDAS POR MURALLAS Y GUERREROS.**

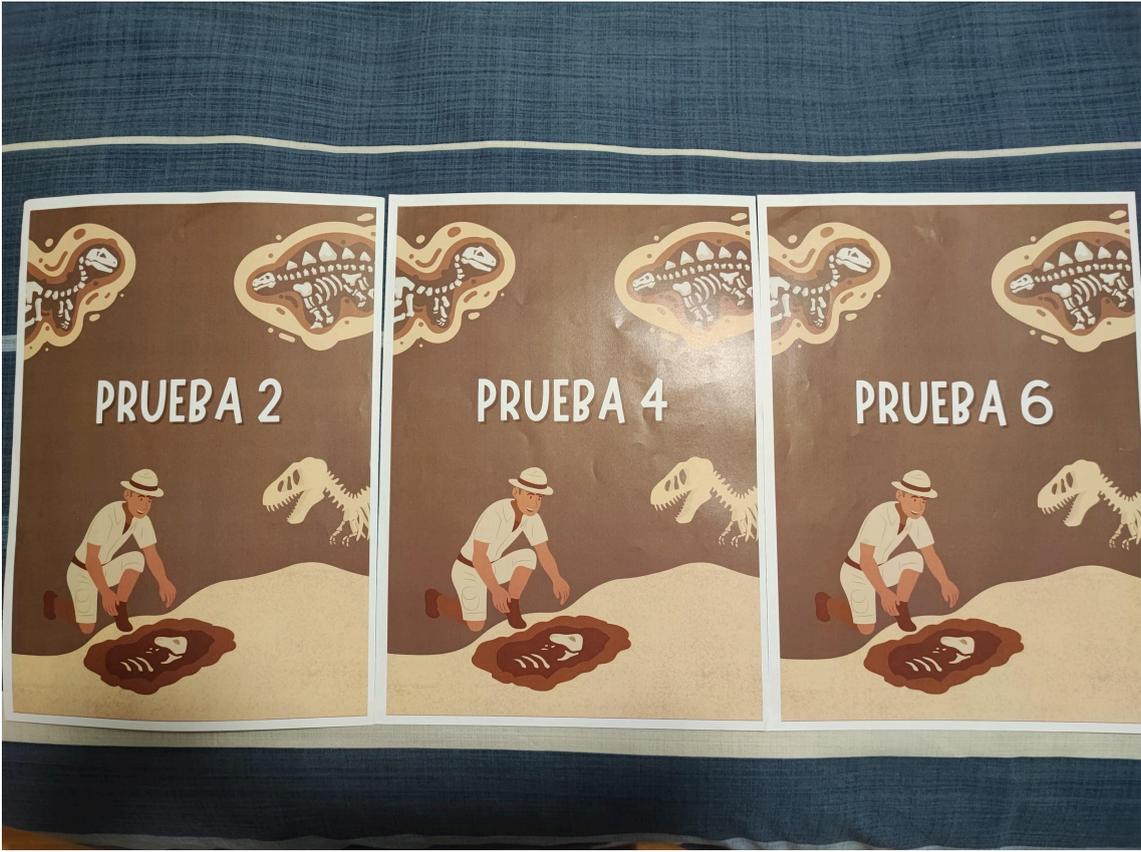
Anexo 31



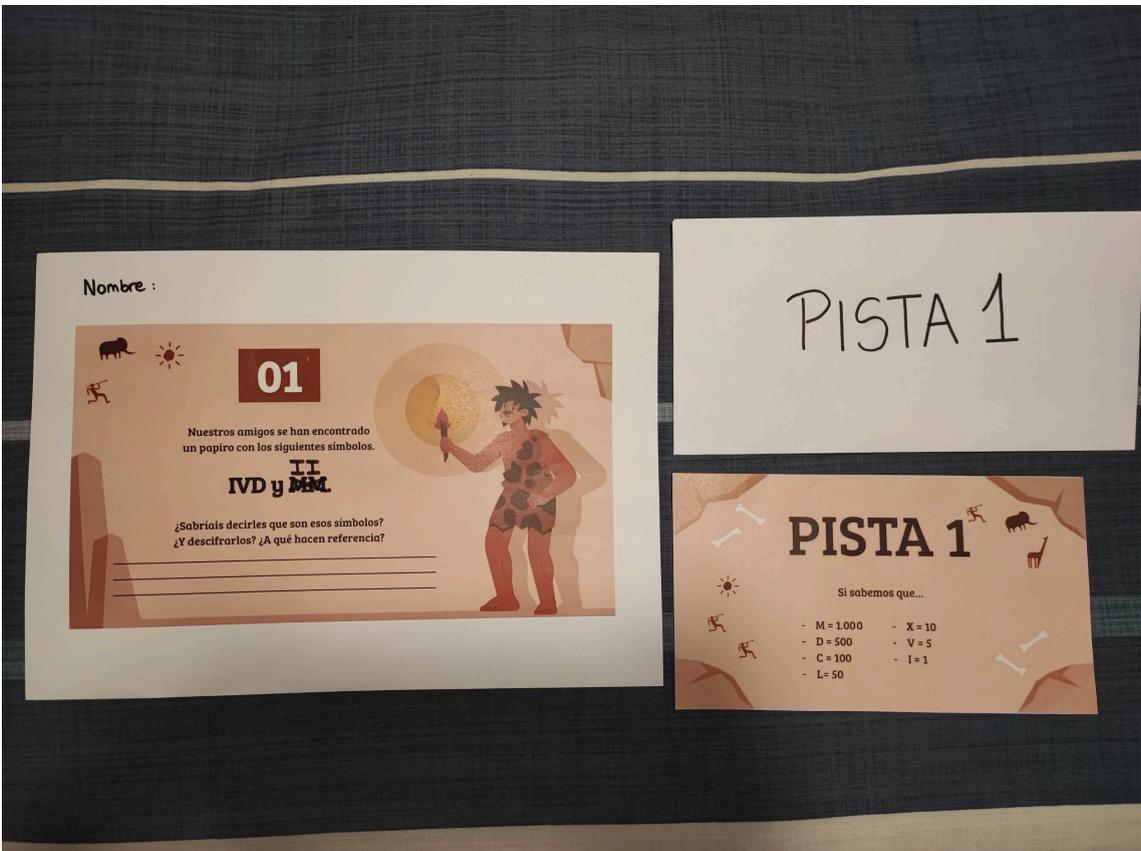
Anexo 32



Anexo 33



Anexo 34



Anexo 35

Nombre :

02

Nuestros amigos no saben la definición de historia.
¿Podrías ayudarles a completar la frase?

La _____ que estudia la _____
del _____ en el _____

PISTA 2

Si sabemos que las palabras que aparecen son...

- Planeta
- Evolución
- Humano
- Ser
- Ciencia
- Tierra

Anexo 36

Nombre :

03

Nuestros amigos, los historiadores,
han dividido la historia en una serie de
etapas llamadas edades históricas.
¿Sabrías ordenarlas cronológicamente?

PISTA 3

Si sabemos que las palabras son...

- Paleolítico
- Neolítico
- Edad de los metales
- Edad Antigua
- Edad Media
- Edad Moderna
- Edad contemporánea

Anexo 37

Nombre :

04

Nuestros amigos se han encontrado un papiro con una línea del tiempo, dividida por el año 0, y dos símbolos: a.C. y d.C.
 ¿Serías capaz de colocar cada uno de ellos y explicar su significado?

Además... ¿Serías capaz de decir en qué año estamos y expresarlo con las unidades de medida?

PISTA 4

AÑO

PISTA 4

Si sabemos que...

- 1 milenio = 1.000 años
- 1 década = 10 años
- 1 siglo = 100 años
- 1 lustro = 5 años

Anexo 38

Nombre :

05

Nuestros amigos se han encontrado con el siguiente mensaje oculto, en el que cada número corresponde a una letra del abecedario.
 ¿Serías capaz de ayudarles a descifrarlo?

LA 1 17 1 19 9 9 9 16 16 DE LA 5 20 3 19 9 21 22 19 1

¿Por qué es tan importante este acontecimiento?

PISTA 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

PISTA 5

Si sabemos que las palabras son...

- Escritura
- Aparición

Anexo 39



Anexo 40



QUIZ: EL PALEOLÍTICO



Nombres: _____

Pregunta N°1	
A. La escritura.	B. Los primeros antepasados del ser humano en África.

Pregunta N°2	
A. Nómadas.	B. Sedentarios.

Pregunta N°3	
A. Cazar, recolectar y pescar.	B. Cazar, pescar y coser.



Anexo 41



Pregunta N°4

A. Cuevas artificiales.	B. Tribus.	C. Cuevas artificiales y pequeñas cabañas.
-------------------------	------------	--

Pregunta N°5

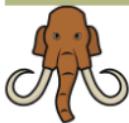
A. Salir de África.	B. Llegar a los demás continentes.	C. Ambas respuestas son correctas.
---------------------	------------------------------------	------------------------------------

Pregunta N°6

A. Habilidad es sociales.	B. El lenguaje.	C. La caza en grupo.	D. Todas las respuestas son correctas.
---------------------------	-----------------	----------------------	--



Anexo 42



Pregunta N°7

A. Piedra.	B. Hueso.	C. Marfil.	D. Todas las respuestas son correctas.
------------	-----------	------------	--

Pregunta N°8

A. Cazar, recolectar y pescar.	B. Cazar, pescar y coser.
--------------------------------	---------------------------

Pregunta N°9

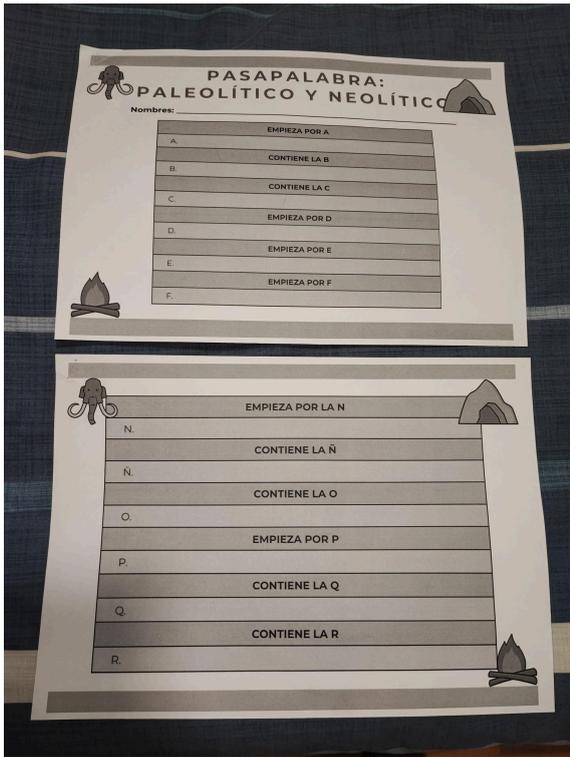
A. Cazar, recolectar y pescar.	B. Tallar herramientas, coser y pintar.	C. Calentarse, iluminar, cocinar y protegerse.
--------------------------------	---	--

Pregunta N°10

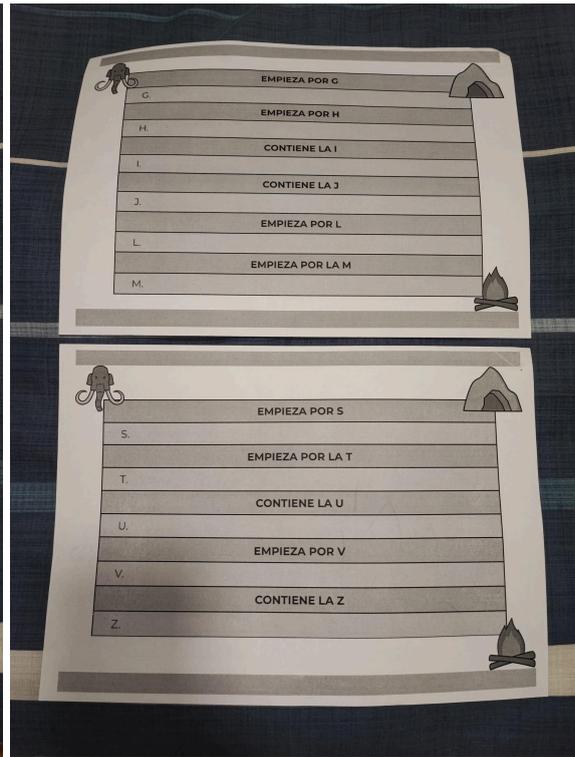
A. Las pinturas rupestres.	B. La escritura rupestre.
----------------------------	---------------------------



Anexo 43



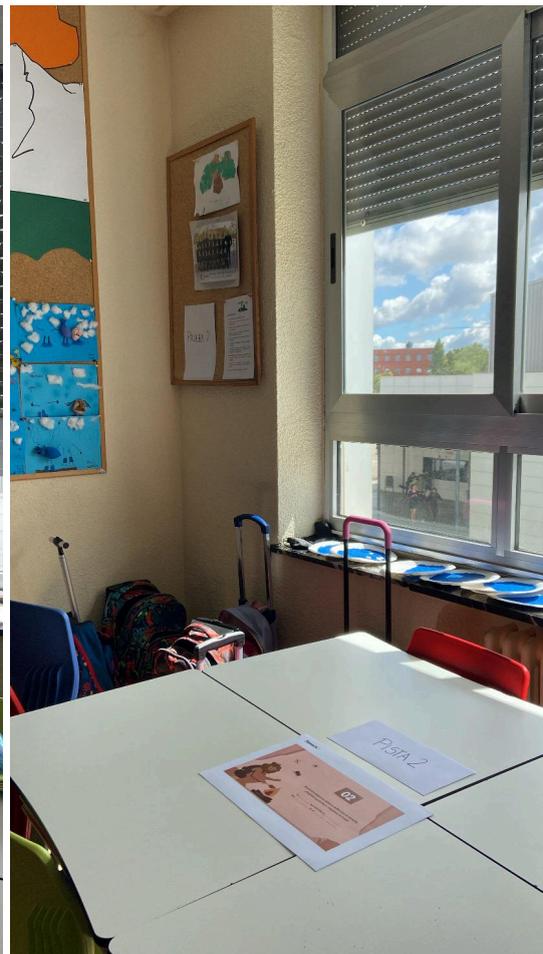
Anexo 44



Anexo 45



Anexo 46



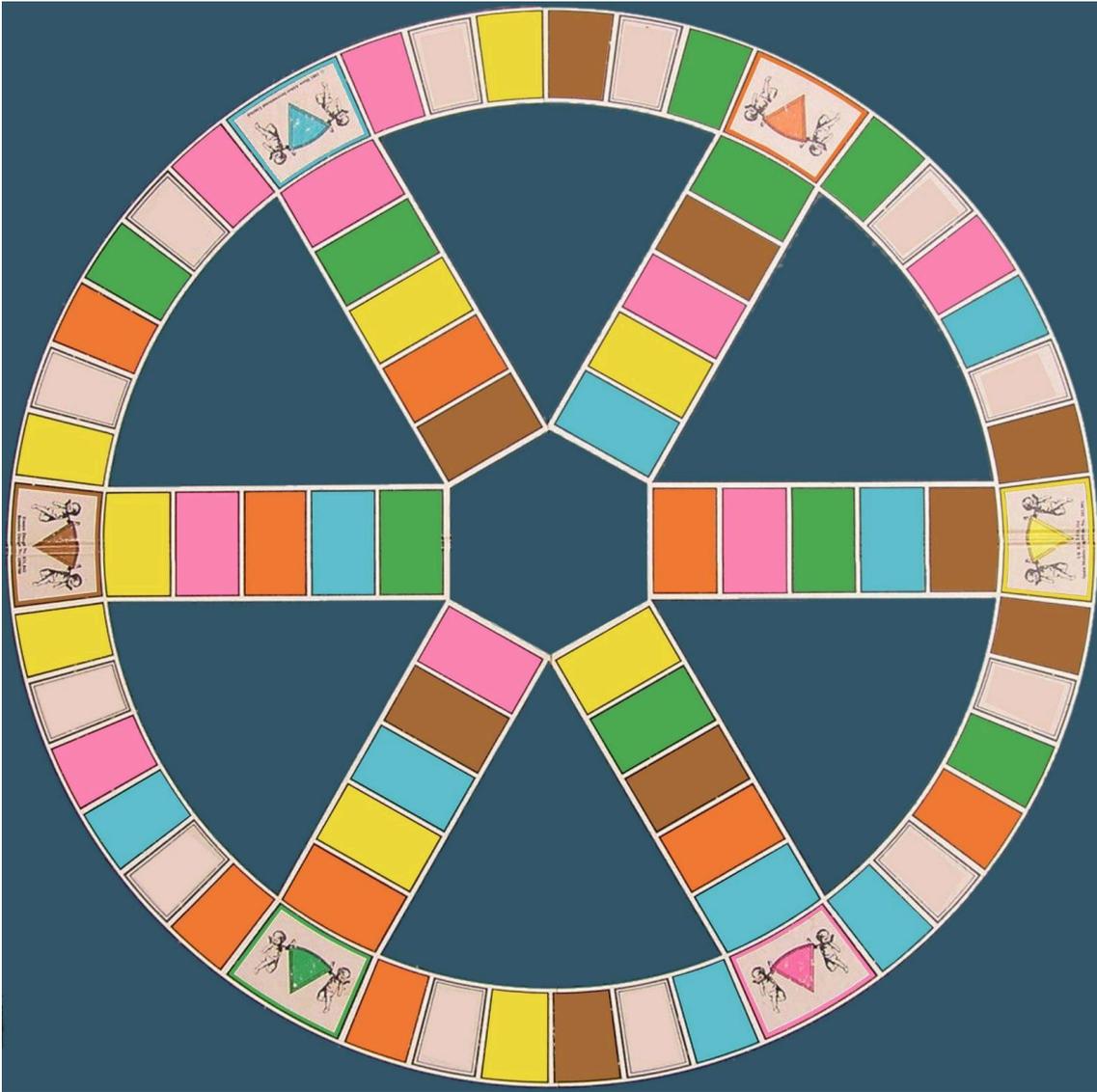
Anexo 47



Anexo 50



Anexo 51



Anexo 52

★ Anexo 53:

<https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc&t=162s&pp=ygULCHJlaGlzdG9yaWE%3D>

★ Anexo 54: [Combine & Organize ES Adobe Document Cloud \(youtube.com\)](#)

★ Anexo 55: [El Neolítico. Vídeos educativos para niños \(youtube.com\)](#)

★ Anexo 56: [La Edad de los Metales | Vídeos Educativos para Niños \(youtube.com\)](#)

★ Anexo 57: [QUIZ PALEOLÍTICO \(genially.com\)](#)

★ Anexo 58: [Ruleta de Palabras: PASAPALABRA: PALEOLÍTICO Y NEOLÍTICO \(educaplay.com\)](#)

★ Anexo 59:

https://www.canva.com/design/DAF04VAe2aY/GSbU85Lwc6RselfntUrkjg/edit?utm_

[content=DAF04VAe2aY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](#)