



---

# **Universidad de Valladolid**

## **Facultad de Educación y Trabajo Social**

**Trabajo de Fin de Grado**

**Grado en Educación Primaria**

**El Uso de Videojuegos en Educación  
Primaria: Propuesta de Intervención  
usando Assassin's Creed.**

Presentado por:

***Rafael Garach Fernández***

Tutelado por:

***Enrique Morales Corral***

*Valladolid, 2 de julio de 2024.*

## **Resumen**

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) consiste en una propuesta de intervención basada en el videojuego Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017) para la asignatura de Ciencias Sociales en Educación Primaria, más concretamente en cuarto curso.

Desde el punto de vista del estudiante, es importante mostrar alternativas a las metodologías tradicionales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello, esta propuesta se constituye como un complemento al libro de texto.

A pesar de llevar muchos años entre nosotros, los videojuegos suelen estar estigmatizados desde un punto de vista educativo, pero desde un enfoque correcto se puede favorecer la presencia de elementos como la socialización o la cooperación, además de ser sin duda un elemento motivador para aprender.

## **Palabras clave**

Educación; videojuego; socialización; cultura; propuesta de intervención.

## **Abstract**

This Final Degree Project (TFG) consists of an intervention proposal based on the video game Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017) for the subject of Social Sciences in Primary Education, more specifically in the fourth year.

From the student's point of view, it is important to show alternatives to traditional methodologies for the teaching-learning process, therefore, this proposal is constituted as an alternative to the textbook.

Despite having been among us for many years, videogames are generally stigmatized from an educational point of view, but from a correct approach, the presence of elements such as socialization or cooperation can be favored, as well as being undoubtedly a motivating element for learn.

## **Keywords**

Education; videogame; socialization; culture; intervention proposal.

*“La única señal exclusiva de conocimiento profundo es el poder de enseñar”*

*Aristóteles.*

# ÍNDICE

1.	Introducción .....	4
2.	Justificación.....	5
3.	Planteamiento del problema y objetivos.....	6
4.	Marco teórico .....	7
4.1	Importancia de las Ciencias Sociales .....	7
4.1.1.	Formación de la cultura .....	8
4.1.2.	Cuidado del patrimonio artístico .....	8
4.2	Nuevas metodologías.....	9
4.2.1.	Gamificación .....	10
4.2.2.	Pensamiento histórico .....	11
4.3	Motivación en la escuela y aprendizaje autónomo. ....	12
4.4	Nuevas herramientas docentes .....	13
4.4.1.	Tecnologías .....	14
4.4.2.	Alternativas al libro de texto .....	15
4.4.3.	Contenido audiovisual.....	16
4.5	Videojuegos en la educación .....	17
4.5.1	Beneficios de los videojuegos en el aula .....	18
4.5.2	Los videojuegos como elemento socializador .....	19
5.	Propuesta de intervención .....	21
5.1	Introducción .....	21
5.2	Objetivos .....	22
5.3	Contenidos .....	23
5.4	Metodología .....	25
5.5	Recursos .....	26
5.6	Temporalización.....	26
5.7	Evaluación .....	27
5.8	Descripción de actividades .....	28
6.	Conclusiones.....	38
6.1.	Discusión de los resultados .....	38
6.2.	Limitaciones de la investigación .....	40
6.3.	Prospectiva y líneas de investigación futuras .....	41
7.	Referencias bibliográficas .....	42
7.1	Bibliografía .....	42
7.2	Ludografía .....	49
7.3	Webgrafía .....	49
8.	Anexos.....	50

## ÍNDICE DE TABLAS.

<b>Tabla 1</b> Actividades y contenidos de la propuesta de intervención. Elaboración propia.	23
<b>Tabla 2</b> Desarrollo de la temporalización de las actividades. Elaboración propia. ....	26
<b>Tabla 3.</b> Actividad 1. Elaboración propia.....	28
<b>Tabla 4.</b> Actividad 2. Elaboración propia.....	29
<b>Tabla 5.</b> Actividad 3. Elaboración propia.....	30
<b>Tabla 6.</b> Actividad 4. Elaboración propia.....	31
<b>Tabla 7</b> Actividad 5. Elaboración propia.....	32
<b>Tabla 8.</b> Actividad 6. Elaboración propia.....	33
<b>Tabla 9.</b> Actividad 7. Elaboración propia.....	34
<b>Tabla 10.</b> Actividad 8. Elaboración propia.....	35
<b>Tabla 11.</b> Actividad 9. Elaboración propia.....	36
<b>Tabla 12.</b> Actividad 10. Elaboración propia.....	37
<b>Tabla 13.</b> Rúbrica de evaluación de aprendizaje. Elaboración propia.....	50

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

<b>Ilustración 1</b> Portada Assassin´s Creed: Origins (Ubisoft, 2017).....	4
<b>Ilustración 2.</b> Assassin´s Creed: Origins (Ubisoft, 2017). Modo Discovery. ....	21
<b>Ilustración 3.</b> Assassin´s Creed: Origins (Ubisoft, 2017). Modo normal. ....	21
<b>Ilustración 4</b> Modo Discovery. Las Pirámides. Elaboración Propia. ....	51
<b>Ilustración 5</b> Modo Discovery. Río Nilo. Elaboración Propia.....	51
<b>Ilustración 6.</b> Modo Discovery. Agricultura. Elaboración propia.....	52
<b>Ilustración 7.</b> Modo Discovery. Mercado de Alejandría. Elaboración Propia.....	52

## 1. Introducción

Hoy en día encontramos una sociedad que demanda de forma constante contenido audiovisual, tanto para su propio entretenimiento, para la obtención de información y por supuesto, como no podía ser de otra forma, para la educación de los más pequeños.

Dentro de este sector audiovisual, en España, los videojuegos han generado 1.795 millones de euros, un 2,75% más que en el curso anterior, siendo su público principal y más leal la población más joven (AEVI 2021).

Esta conexión entre videojuegos y juventud no es ninguna casualidad, y este éxito sostenido de los videojuegos es una oportunidad que puede ser acogida en la educación como una alternativa, puesto que en muchas ocasiones cumplen con los requisitos de una enseñanza eficaz en algunos casos llevándola a cabo mejor incluso que nuestro sistema educativo (Etxeberría, 2001).

Este impacto de los videojuegos es una temática de gran interés, no solo por su gran producción a nivel comercial, sino porque se trata de un gran agente socializador, cultural y formativo capaz de formar e influir de gran manera en la formación de valores durante la niñez y la adolescencia en aquellos que los consumen, por ello se han realizado estudios sobre las ideas cognitivas que conllevan el videojuego y cómo influyen en la educación (Gros, 2000; Marín y Fernández, 2005).

Debido a los motivos expuestos anteriormente es por lo que esta propuesta de intervención será realizada en torno a los videojuegos, más en concreto, del videojuego Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017)



*Ilustración 1* Portada Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017)

Este título se remonta al Antiguo Egipto, en un mundo abierto donde se observará e investigará el desierto, las pirámides, esfinges, templos... Más allá del patrimonio artístico, podremos incluso comprender cómo se comportaba la sociedad en aquella época y contexto.

Desde la experiencia y varias horas de juego acumuladas en Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017) Se destaca la capacidad inmersiva que tiene este juego, realmente te hace sentir parte de la historia, despierta un gran interés en un patrimonio artístico de suma importancia en el trascurso de la humanidad a posteriori.

## 2. Justificación

La realización de una intervención basada en videojuegos es algo poco habitual entre la docencia, pese a que los videojuegos llevan entre nosotros varias décadas y su crecimiento es exponencial, su uso en las aulas no es algo común.

Desde la experiencia del estudiante, se destaca la estigmatización sufrida por los videojuegos como principal motivo para no incluir su uso en las aulas de forma regular, esta estigmatización principalmente la encontramos en relación a los valores que supuestamente transmiten, como son la violencia, el sexismo, el consumismo y la competitividad (Etxeberría, 2001).

En contraposición a la estigmatización sufrida por los videojuegos, se encuentra un gran número de científicos que han despertado su interés en ello, ya no únicamente como fenómeno social de entretenimiento entre los más jóvenes, sino por su importancia dentro del desarrollo cognitivo, ya que se trata de una herramienta muy útil para su enseñanza y son capaces de hacer que los alumnos conozcan y aprendan a reaccionar ante sus errores de forma segura (Gros, 2009). La aceptación de los errores propios es un proceso vital a la hora de formar íntegramente al alumnado, aunque sea jugando, puesto que posteriormente será capaz de extrapolarlo a otro tipo de situaciones en las que también tendrá que aceptar y enmendar sus errores.

Los videojuegos son capaces de desarrollar desde una edad temprana distintas habilidades, tanto motrices, cognitivas, visuales y espaciales, por lo tanto, favorecerán a una mejora de la autoestima del alumnado, así como incrementar su deseo de aprendizaje (Acosta y Bernal, 2019). El desarrollo de la autoestima es un factor clave, no solo en un contexto educativo, sino como desarrollo social del alumnado, una gran autoestima, favorece que el alumnado no se cierre a desarrollar sus capacidades, aunque estas sean limitadas.

En un mundo mediatizado como el actual, los alumnos deben responder a estímulos constantes y variables. Los videojuegos deben considerarse como una herramienta para lograr grandes ventajas, posibilitar nuevos medios de interacción con el medio social e introducir tecnologías de la información y de la comunicación (Hayes, 2007). Es por eso que se considera esencial la búsqueda de alternativas basadas en las nuevas tecnologías, que enganchen al alumnado y les motive a continuar con su aprendizaje.

Sin embargo, cuando hablamos de videojuegos, estamos mencionando una herramienta que es capaz de reflejar e influir en los valores sociales dominantes, como son la agresividad, consumismo, sexismo, violencia, velocidad, etc. Al tratarse de un entretenimiento tan extendido entre los jóvenes y niños, podríamos decir que estos van aprendiendo y socializando en base a estos valores reflejados en el videojuego, por lo tanto, pueden suponer también un peligro social (Morales, 2010).

### 3. Planteamiento del problema y objetivos

El uso del videojuego en la educación se muestra como una posible alternativa a un elemento que ha estado presente en la educación tal y como se conoce actualmente prácticamente desde su existencia y que, a día de hoy, su presencia se debate en las aulas, algunas de ellas están comenzando rebajar su importancia, mientras que en otras sigue manteniendo un papel principal, este elemento es: el libro de texto.

El uso del libro de texto se remonta aproximadamente al S.XIII “la educación no consistía en saber tales o cuales cosas, sino saber que habían dicho de ciertas cosas autores autorizados” (Durkheim, 1992. p. 178). Obviamente, la educación ha evolucionado desde entonces, pero aún hoy día no ha sido capaz de desprenderse de los libros de texto, de mostrar realidades alternativas, de descubrirnos mundos vivos donde interactuar y ser protagonista de ello, sin embargo; múltiples videojuegos han sido capaces de transportar a los jugadores a esos mundos.

Si a parte de ofrecer todo esto, se amplía la información con la que se trabaja en el aula como es el caso del *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017), la forma de acceder al aprendizaje del alumnado será más llamativa y les hará sentir partícipes de su formación.

Una vez descrito el problema al que se enfrenta el desarrollo de esta propuesta de intervención didáctica, se muestran a continuación los objetivos a cumplir durante la realización de la misma.

Objetivo general:

- Diseñar una propuesta de intervención para el cuarto curso de Educación Primaria utilizando el videojuego *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico la asignatura de Ciencias Sociales.

Objetivos secundarios:

- Ampliar la cultura artística, así como el conocimiento histórico del alumnado utilizando el videojuego *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico.
- Aportar información contra los prejuicios generados hacia los videojuegos a base de generar situaciones de aprendizaje gracias a estos.
- Mostrar los videojuegos como una fuente de conocimiento histórico.
- Fomentar el desarrollo de la socialización dentro del alumnado.
- Buscar alternativas al uso del libro de texto mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- Involucrar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de nuevas herramientas tecnológicas.
- Aumentar la motivación del alumnado frente al aprendizaje de la historia.

## 4. Marco teórico

### 4.1 Importancia de las Ciencias Sociales

Las ciencias sociales son aquellas disciplinas científicas que se encargan del estudio sistemático y objetivo de la sociedad humana, su comportamiento, sus relaciones sociales, culturales, económicas y políticas, así como de los procesos históricos y culturales que la han configurado (Real Academia Española, 2021).

La relación entre ciudadanía y enseñanza de las Ciencias Sociales en España ha sido objeto de atención de muchos profesionales de la enseñanza y numerosos colectivos. Sin embargo, como en muchos países europeos, esta preocupación ha tenido poco efecto en la práctica (Williams, 2001).

¿Por qué es importante la enseñanza de las Ciencias Sociales? No cabe duda de que la principal fortaleza de la enseñanza de las Ciencias Sociales radica en la importancia de nuestros valores nacionales, así como el conocimiento de nuestro entorno que ha ido formando nuestra sociedad en su conjunto, incluso, nuestro sistema educativo, en cambio, su principal debilidad es la desvaloración de aquellos que consideran esenciales las disciplinas más “prácticas” como las matemáticas (López, Cabrera y Ocampo, 2021).

En las aulas, tradicionalmente, encontramos dos versiones para acceder a la información y al aprendizaje del alumnado, cada una de ellas, supone una idea paradigmática de ciencia. El naturalismo, representado por autores como Ernest Nagel (1901-1985) y Carl Hempel (1905-1997), defiende una visión unitaria de la ciencia, la explicación científica y la continuidad del conocimiento. Por otro lado, la hermenéutica, cuyos principales autores son Wilhelm Dilthey (1833-1911) y Max Weber (1864-1920), destaca la comprensión específica de las Ciencias Sociales. Como puede verse, el debate se centra entre un carácter “explicativo” o “comprensivo” del conocimiento científico. Sin embargo, a día de hoy, no debemos caer en el extremo de una visión o de otra, sino buscar una perspectiva amplia y sintética (De Luque, 1997).

Al tratarse de un conjunto de disciplinas científicas, la metodología principal de las Ciencias Sociales ha de basarse en el método científico, que puede definirse como las tácticas que se emplean para construir el conocimiento, las tácticas son diversas, se distinguen habitualmente entre el método deductivo e inductivo, en la práctica, la utilización de un único método, puede limitar el proceso de aprendizaje, por lo que se recomienda la integración equilibrada de ambos enfoques (Ibáñez y Egoscozabal, 2008).

La enseñanza de la historia desempeña un papel esencial en el aprendizaje del alumnado, ya que proporciona un entendimiento profundo del pasado y su relevancia en el presente. Por lo tanto, la selección cuidadosa de temas y métodos de enseñanza-aprendizaje se convierte en un aspecto esencial para garantizar este proceso (Calvas, Espinoza y Herrera, 2019). La elección de temas relevantes y variados posibilita una educación integral, generando una visión amplia y completa de los acontecimientos históricos, permitiendo al alumnado comprender la complejidad de la sociedad y su evolución a lo largo del tiempo. Por otro lado, la elección de los métodos adecuados es esencial para el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales, ya que dirigen el proceso cognoscitivo y establecen



el camino a seguir para alcanzar los objetivos. De esta forma, deben adaptarse a la naturaleza de los contenidos históricos a enseñar y a aprender, permitiendo un desarrollo crítico y reflexivo por parte del alumnado (Carretero, Pozo y Asensio, 1983).

#### **4.1.1. Formación de la cultura**

Plog y Bates (1990) definen la cultura como el sistema compartido de creencias, valores, costumbres, comportamientos y artefactos que los miembros de una sociedad utilizan para comunicarse entre sí e interactuar con el mundo, y que se transmiten de generación en generación. a través del aprendizaje.

El concepto de identidad también puede referirse al origen y fuente de la existencia. La definición de ser no es pertenecer a un grupo, sino su afiliación y sentido original de pertenencia, expresado en tradiciones que incluyen la familia, el país de origen, el idioma, la cultura y la religión. Los individuos deben enriquecer y comunicar todo esto para su superación personal, no para quedarse igual o en grupo, sino en constante renovación de la convivencia (Esquer, 2000).

Es de esencial importancia que desde la docencia se despierte el interés por otras “cosas” que van más allá de la necesidad. El arte, música, literatura, danza, filosofía... La cultura en sí, es un determinante para la educación integral del alumnado, puesto que una educación sin cultura, no es más que una mera socialización del estudiante (Maestre, 2012).

Vigotsky (1987), defendió el enfoque histórico-cultural, sustentado a través de una concepción filosófica, dialéctica y materialista, permitiendo así desarrollar un análisis del desarrollo humano distinto a otras teorías predecesoras.

La educación, como expresión de la cultura, no se concibe de forma lineal, sino de forma dinámica, que incluye también agentes externos, internos, sociales e individuales. En última instancia, los estudiantes se educan a sí mismos. Es necesario educar para encajar en un entorno cultural cambiante históricamente, donde los sujetos actúan en base a su personalidad, conformando así una naturaleza, biológica y social única (Fariñas, 2010).

González (2009), plantea que la inclusión de la motivación escolar, como un proceso intrínseco del aprendizaje, implica formar un aula relacional, no solo una zona centrada en la información que posee el docente. El contenido de las profesiones es parte de la cultura que los estudiantes deben absorber en sus estudios, con el fin de cumplir con los requisitos sociales para que las instituciones educativas cultiven especialidades con determinadas características. La definición de dicho contenido es compleja y refleja la naturaleza abierta, pluralista y en constante cambio de la sociedad y la cultura.

#### **4.1.2. Cuidado del patrimonio artístico**

Los objetos patrimoniales han existido desde el comienzo de la civilización. Ya desde la época clásica entendieron un doble sentido en estos objetos: por un lado, para realizar ofrendas a sus dioses y por el otro como una colección de riquezas. Ya estas civilizaciones mostraron interés por proteger y valorar estos objetos (González-Varas, 1999).

Durante el Renacimiento, el *monumento* se reconoce como un testimonio del pasado y de la historia. Este término procede del latín *monere* (recordar), de este modo la palabra *monumento* quedará siempre vinculada al interés por recordar y conservar la memoria (Bazin, 1969).

La Europa Ilustrada será quien otorgue un nuevo significado al cuidado del patrimonio, a través de la relación entre conciencia histórica y patrimonio. Surge una cierta nostalgia, que otorga valor a los restos de los tiempos pasados. Todo ello desató un sentimiento de orgullo común (Lowenthal, 1998).

Ante la actual homogeneización de la información, los símbolos y las formas de vida por la globalización, el patrimonio sigue siendo un elemento diferenciador de la ciudad, aparece como un elemento original y muchas veces como un elemento específico y único, por lo que la educación no puede situarse en el Más allá de esta realidad, existe una responsabilidad trascendente por el conocimiento y comprensión del patrimonio (Fernández, 2005).

#### **4.2 Nuevas metodologías**

En la enseñanza tradicional, las aulas se entienden como espacios físicos donde existe una relación directa entre docentes y alumnos, y entre alumnos. (Martínez, 2004). Desde hace décadas se ha tratado de buscar alternativas al modelo tradicional, pero hay que ser conscientes de que innovar nunca ha sido una tarea fácil, puesto que conlleva actitud de indagación y curiosidad del docente, la innovación debe ser inherente al proceso de formación y profesionalización docente y abordarse como una tarea colectiva dentro de un marco institucional (Imbernón y Martínez-Bonafé, 2008, p. 62)

Vallejo y Molina (2011) investigaron sobre la evolución del papel del profesorado, que ha pasado de ser un mero informante a un mediador o guía que facilita el aprendizaje y la organización del conocimiento de los alumnos. También abordaron la aparente revolución actual en la metodología docente, que se remonta al informe Dearing (1995), que habló del siglo XXI como el de la sociedad del aprendizaje continuo. Además, se menciona la inclusión de competencias básicas en los currículos como una forma de lograr una mayor cohesión entre los países de la Unión Europea y de permitir al alumno desarrollar un aprendizaje permanente y lograr una realización personal. En este contexto, se destaca que el profesorado debe pasar de una enseñanza centrada en la transmisión de conocimientos a otra centrada en el aprendizaje activo del alumno.

Autores como Marqués (2001) muestran el cambio vivido en la educación a través de los distintos modelos docentes que han surgido.

- Modelo didáctico expositivo: El docente es quien conoce la información y la transmite. Durante este período se busca el aprendizaje mediante la memorización de los conocimientos impartidos por el docente de forma sistemática, estructurada y didáctica.
- Modelo didáctico instructivo: A pesar de la proliferación de libros y nuevas bibliotecas, los docentes continúan siendo la fuente de conocimiento más importante con la que los estudiantes deben familiarizarse. Asimismo, la memoria sigue sirviendo como eje central del aprendizaje, al contrario de lo que creían pensadores como Comenius o Rousseau.
- Modelo de enseñanza activo: a través de este modelo surgieron nuevas escuelas con la idea de fomentar una enseñanza activa (Montessori, Freine), se cree que los

estudiantes no deben ser pasivos o conscientes de la información, y la base de aprendizaje debe proporcionar un entorno de capacitación. Rico en recursos pedagógicos brindan a los estudiantes la oportunidad. Desarrollar proyectos y medidas que les permitan abrir, aplicar y desarrollar conocimiento.

- Modelo didáctico colaborativo: se trata de un nuevo paradigma pedagógico surgido a raíz del modelo de enseñanza activo, con la diferencia de cambio del rol docente en el aula, convirtiendo al maestro en un mediador del aprendizaje.

#### **4.2.1. Gamificación**

Como sabemos, el juego es un elemento fundamental en la educación desde hace mucho tiempo. Sin embargo, el término gamificación es más actual (Vázquez-Ramos, 2021). Aunque no existe una definición única, se puede señalar la gamificación como el uso de elementos y técnicas pertenecientes al juego en ambientes no lúdicos (Alshammari, 2020).

Según Kapp (2012) La gamificación es el uso de mecánicas, estéticas y conceptos de juego basados en juegos para involucrar a los alumnos en el mismo caso, inspirar la acción, facilitar el aprendizaje y resolución de problemas. Entonces, la gamificación utiliza dinámicas de juego típicas en un entorno que no es específicamente lúdico, pero se puede utilizar para desarrollar habilidades y contenido planes de estudio de la educación primaria.

El éxito de la gamificación depende de la elección correcta de la dinámica del juego adaptado y pertinente al contenido curricular y a la idiosincrasia de los estudiantes (Prieto, 2021). A partir de esto, realización de clases con actividades variadas, menor contenido teórico y más interactivo, ayuda a motivar a los estudiantes (Leitão et al., 2021; Muntaner et al., 2020).

La gamificación aborda la resiliencia y la aceptación de los errores como algo normal e incluso necesario en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, las emociones positivas animan al alumnado a continuar con su aprendizaje, por lo que hay una implicación mayor y se sienten parte del mismo, así como participar activamente, es así como se produce la gamificación, no se trata únicamente de una herramienta de motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje, sino que ayuda a la construcción del mismo (Plano et al., 2021).

Los alumnos de primaria están familiarizados con el entorno digital, lo que significa que están acostumbrados a aspectos como la libertad de elección, la rapidez en la toma de decisiones, la capacidad de respuesta y la personalización del entorno y las acciones mediante el uso de tecnologías digitales en su tiempo libre. Por lo tanto, la gamificación puede ser una metodología eficaz para ayudar a los alumnos a adquirir conocimientos en situaciones “controladas”, ya que puede motivarlos, fomentar su compromiso y aumentar su deseo de alcanzar los objetivos (Labrador y Villegas, 2016).

La gamificación es una forma de aplicar elementos y diseños de juegos en entornos educativos y de aprendizaje para promover el compromiso, la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación en educación puede verse como una herramienta que integra elementos de juego en el proceso de enseñanza, permitiendo a

los estudiantes participar en el proceso educativo de una manera activa e interesante. Al incorporar elementos como competencia, desafío, recompensa y retroalimentación instantánea, la gamificación puede ayudar a despertar el interés de los estudiantes y mantenerlos motivados a lo largo del tiempo (Gamboa y Porras, 2019).

Los maestros y los estudiantes, y sus familias, deben trabajar juntos como un equipo para unificar los planes de lecciones y brindar una educación de calidad. La responsabilidad de la educación va más allá de impartir conocimientos, significa despertar la curiosidad, el amor por aprender y el deseo de crecer como personas y miembros de la sociedad (Caicedo, 2020).

Álvarez (2020) enfatizó la importancia de despertar la curiosidad de los estudiantes y desarrollar su amor por descubrir cosas nuevas, así como adquirir nuevos conocimientos, todo ello, a través del uso de la gamificación. Hacerlo promueve el desarrollo de un código ético sólido, una conciencia del entorno propio y una comprensión de las propias fortalezas y debilidades. Esto ayudará a desarrollar personas honestas y comprometidas que puedan impartir su conocimiento de una manera profunda y significativa.

#### **4.2.2. Pensamiento histórico**

Calvani (1993) destaca la importancia de enseñar el estudio del tiempo en la historia. Se destacan las etapas del proceso de adquisición de habilidades de gestión del tiempo según la psicología evolutiva a partir de las ideas de Piaget, Ausubel y Vygotsky (Hernández Cardona, 2002). Para promover una mejor comprensión, autores como (Egan, 1991) sugieren brindarle al niño una experiencia significativa y relevante. El tiempo se puede utilizar como guía para el aprendizaje en áreas como las ciencias sociales (Taylor y Young, 2003).

En los dos primeros grados de la escuela primaria, los procesos mentales del niño todavía están asociados a operaciones específicas y se basan en la experiencia y la intuición para establecer relaciones (Comes y Trepát, 1998). Por lo tanto, el desarrollo de las primeras representaciones temporales está determinado por su propia experiencia. El niño puede percibir un tiempo lejano o histórico como ficticio. En el tercer y cuarto año, el desarrollo cognitivo sigue siendo concreto y el aprendizaje está relacionado con su experiencia.

El proceso de adquisición del concepto de tiempo en los niños se desarrolla en tres fases definidas por Piaget (1975). Durante la fase preoperatoria, los niños tienen una visión egocéntrica del tiempo, pero gracias a la interacción social, la visión egocéntrica del tiempo se desvanece en la siguiente fase, lo que permite que la mente del niño se vuelva más objetiva. En la etapa final, algunos estudiantes ingresan a la etapa de operaciones formales, lo que les permite representar mentalmente ideas complejas y utilizar la cronología para construir una noción adecuada del tiempo. Asimismo, se debe tener en cuenta que cada niño tiene un proceso de maduración diferente y la psicología evolutiva es importante para adaptar los contenidos de las ciencias sociales, pero hay otros factores que influyen en el proceso de aprendizaje, por lo que se debe tener en cuenta las especificidades de cada contexto educativo. (Alonso et al., 2010; Pozo, 1985; Pluckrose, 1993).

A partir de investigaciones anglosajonas, se propone un modelo de enseñanza en el que los alumnos son los protagonistas del aprendizaje. Se recomienda dejar que los niños

actúen como pequeños historiadores que rastrean sus raíces, lo que favorece el proceso de aprendizaje de conceptos históricos y temporales más significativos (Éthier et al., 2010).

Es necesario construir narrativas coherentes a partir de la investigación para utilizar de forma adecuada el vocabulario, así como la medida del tiempo (Seixas y Morton, 2013). La percepción del tiempo se divide en tres categorías de tiempo: tiempo vivido, tiempo percibido y tiempo imaginado (Viñao, 1994). Los niños entienden fácilmente el tiempo de vida en relación con sus propias experiencias, mientras que el tiempo percibido se puede entender a través de unidades de medida como los siglos y su conexión con la historia familiar. El diseño es relativamente abstracto y se recomienda utilizar una representación gráfica para comprenderlo. Para comprender las diferencias entre cada tipo de tiempo, los estudiantes deben dominar varios conceptos temporales básicos, como cronología, causalidad, continuidad y vocabulario temporal (Badia et al., 2013).

### **4.3 Motivación en la escuela y aprendizaje autónomo.**

Burón (1995) describe la evaluación diaria de los estudiantes por parte del maestro por lo que se refiere como "comunicación de expectativas", estas muestran por un comportamiento de rutina no consciente, que se explican principalmente de manera no verbal. En su trabajo, se citan Brophy (1983) y Siegman y Freedstein (1987), según lo cual los maestros explican bajas expectativas: con menos interacciones que se sientan menos a sus ojos y se ven menos en sus ojos, asintieron con sus cabezas, bajo número de sonrisas, menos tiempo en su reacción, que él mismo puso a disposición, con premios inadecuados, el estudiante con pocas expectativas más que otras por sus errores, menos éxito, etc.

Existe una conexión directa entre el aburrimiento y la motivación de los estudiantes en el aula, no se puede negar que es poco probable que un estudiante motivado se aburra en el aula. De la definición de psicología, podemos decir que tal motivación es un deseo o necesidad que dirige el comportamiento a un objetivo específico, dada la expectativa del éxito de un estudiante y el valor personal que da tal éxito. Dos aspectos entran aquí, por un lado, por un lado, donde se dirige esta "motivación", y, por otro lado, la persistencia con la que comienza, y principalmente la actividad continúa (Myers, 2005).

Bajo el sistema autónomo, los estudiantes expresan sus opiniones cada vez más claramente, la vida impregna el sistema, los estudiantes ya no son pasivos y su energía se templea en los engranajes de la vida. También hay menos trabajo para los maestros que hábilmente logran crear un sistema de autogobierno. En este sistema, la autoridad del educador se convierte en un dominio real, basado en la confianza y el amor de los niños (Prodinger, 1926).

Para Manrique (2004), el aprendizaje o aprendizaje autodirigido es la capacidad que tiene una persona para dirigir, controlar, modular y evaluar métodos de aprendizaje, utilizando consciente y conscientemente estrategias de aprendizaje para lograr metas y objetivos deseados. Esta autonomía debe ser el fin último de la educación y se manifiesta en el saber aprender.

Deben abordarse las estrategias de aprendizaje que ven el aprendizaje como un proceso comunicativo que los estudiantes utilizan para mejorar la recepción de información y

facilitar el procesamiento de la información (Gulick, 1979). Así, Barón (1997) propuso que la estrategia es un aspecto esencial de la inteligencia y puede estar dotada de la capacidad de utilizar la estrategia para aprender, comprender y resolver problemas.

Esta inteligencia juega un papel importante en el aprendizaje independiente y se ve como una habilidad mental general que determina el éxito o el fracaso de cualquier tarea. El primer estudio científico de la inteligencia fue realizado por Galton (Galton, 1883) y se intentó encontrar las causas de las diferencias de inteligencia entre las personas. Desde entonces, las explicaciones se sucedieron y creció el debate entre las diferentes teorías de la sabiduría. También dijo que las características de la naturaleza y la genética son las que definen a una persona.

Además de los factores fisiológicos, también entran en juego los aspectos cognitivos y emocionales. Estas habilidades cognitivas se llevan a cabo a través de procedimientos que permiten al estudiante adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimiento y habilidades. Estas habilidades implican la capacidad del estudiante para representar información (a través de la lectura, la escritura, el habla o el dibujo), la habilidad de elegir información prestar atención y la habilidad de gestionarse a sí mismo (a través de la programación personal y el autocontrol) (Rigney, 1978, p. 165).

#### **4.4 Nuevas herramientas docentes**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) siguen generando un impacto al interior de la sociedad en cuanto a su conocimiento, tanto en su forma como en su contenido, sin embargo; a día de hoy se han convertido en una herramienta más accesible, amigable y adaptable en el contexto educativo (Sandoval, 2020).

Es importante determinar que las TIC pueden suponer o no, un gran avance en los contextos educativos, dependiendo del contexto en el que son utilizadas, por esta razón, es importante que los docentes sepan articular las TIC en su contexto educativo para generar procesos disruptivos de aprendizaje atractivos para su alumnado (Coll, 2008).

Los docentes que utilicen las TIC a su alcance contribuyen a estimular nuevos procesos de aprendizaje, donde el alumnado es protagonista de su proceso formativo, ya que la utilización de las TIC como herramienta docente acelera procesos y por lo tanto disminuye el tiempo de atención al mismo (Schiavo, 2007).

Actualmente encontramos una sociedad en la que los niños y adolescentes se encuentran enredados la mayor parte de su tiempo entre nuevas tecnologías, por lo tanto, los docentes no deben desprenderse de estas (Delgado, 2020). En los últimos años, la aparición y el avance acelerado de las TIC es una realidad que conlleva a la búsqueda de nuevas estrategias y técnicas donde el docente puede servirse de estas para favorecer al proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto educativo (Quiroz, 2009).

Algunas de las herramientas disponibles para la educación pueden ser: videoconferencia, software dedicado, espacios virtuales de comunicación (foros, debates), correo electrónico, chat y mensajería instantánea, materiales didácticos multimedia (en línea o locales), listas de discusión/distribución, pizarras electrónicas, hardware (impresoras, escáneres, cámaras digitales, etc.) (Arrieta et al., 2010).

Según Campos (2008), los avances en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), combinados con nuevas herramientas y formas de mediación e interacción, están reconfigurando los espacios mediáticos. Estas relaciones, y las redes sociales o profesionales creadas y desarrolladas a través de Internet, nos sitúan en una nueva fase de servicio a la ciudadanía, que algunos han calificado de “post-media”, donde la rapidez es más precipitada y la atención parece más difusa, personales e inmediatos, diluidos, convergentes, transparentes, flexibles, ligeros, conversacionales, interconectados y comprometidos en la colaboración y la banalización.

Chen (2010) propuso seis fronteras de innovación que deben considerarse al redefinir las escuelas, la enseñanza y el aprendizaje, estas son

- Fronteras de pensamiento: evitar conflictos entre diferentes teorías de enseñanza y tratar de aprender de las fortalezas de los demás.
- Limitaciones curriculares: redefiniendo qué enseñar, cómo enseñar y cómo evaluar a favor del aprendizaje basado en proyectos, educadores creativos y contenido relevante para la vida diaria de los estudiantes.
- Frontera tecnológica: usar Internet, teléfonos móviles, aprendizaje en línea, plataformas y la capacidad de permitir que los estudiantes aprendan más y más rápido, para ayudar a los maestros a hacer que el proceso de aprendizaje sea más visible para ellos y sus estudiantes.
- Restricciones de tiempo y espacio: El aprendizaje se puede realizar las 24 horas
- Método de co-enseñanza: Los maestros forman equipos de co-enseñanza con otros maestros y expertos en el campo de la educación, en lugar del modelo tradicional de un maestro que trabaja con 30 estudiantes en el aula utilizando recursos en línea.
- Frente Juvenil: Los jóvenes de hoy son la primera generación en poseer un dispositivo móvil. Aprenden y enseñan de formas completamente diferentes para reorganizar el nuevo sistema educativo. Aprenden de una forma completamente diferente y enseñan a reorganizar el nuevo sistema educativo.

#### **4.4.1. Tecnologías**

Area (2009), habla de la “tercera revolución industrial”, es decir, debido al surgimiento y expansión de las computadoras y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las estructuras y procesos de producción económica, la forma de vida de los ciudadanos y las formas y patrones de las relaciones sociales han cambiado. La transición de una sociedad industrial a una sociedad de la información está influenciada por factores sociales, económicos, políticos y culturales, incluida la globalización. Las tecnologías digitales actúan como un acelerador del proceso de globalización, permitiendo que la información y la transferencia de datos circulen por todo el planeta de manera casi instantánea.

El proceso de aprendizaje consta de tres fases: recopilación de datos, procesamiento y preparación. La adopción de tecnología se centra principalmente en la búsqueda y entrega de información desde contextos socioculturales y culturas académicas. Pero la verdadera revolución tecnológica radica en que los docentes reemplacen la repetición verbal por la lectura del mismo texto para buscar, seleccionar y absorber información directamente. Cabe señalar que la educación no puede quedar marginada por los avances tecnológicos, pero tampoco el aprendizaje puede reducirse a la aplicación automática de la tecnología. La construcción del conocimiento reconoce la aplicación de la tecnología, pero la

educación debe incluir una instrucción que se extienda a la orientación de las emociones, la voluntad y la espiritualidad. La tecnología ha comenzado a mejorar los resultados y simplificar los procesos, pero no ha disminuido el esfuerzo en la creación de conocimiento en sí. Las estrategias del sistema de educación abierta están fundamentadas sobre sólidos presupuestos epistemológicos (Trujillo, 2004).

La enseñanza debe aprovechar la tecnología y sus avances en su propio beneficio, considerar a esta como una herramienta más y buscar la forma más eficaz para su uso. Considerarla como una herramienta humana permite aprovecharla para un uso más sencillo y manejarla de una mejor manera, por ejemplo, como apoyo a la concordia entre enseñanza y aprendizaje en cualquiera de las etapas educativas dentro de modelos formales y no formales (Guitert, 2001).

#### **4.4.2. Alternativas al libro de texto**

El libro de texto ha sido objeto de muchas investigaciones desde diferentes ámbitos, como el educativo, ideológico, sociológico, antropológico, lingüístico, económico y pedagógico. Aunque la mayoría de las investigaciones se centran en la textura del libro de texto, su ideología y la trama económica, cultural y política en la que están insertos, hay pocos estudios que integren estos aspectos con la dinámica escolar. El libro de texto refleja aquello en lo que los acuerdos entre las disciplinas son más consistentes y puede influir en el éxito del aprendizaje. Los manuales se han convertido en uno de los ejes del trabajo de muchos docentes (Martínez, Valls y Pineda, 2009).

Rodríguez (1999), aborda la idea de que el libro de texto ha quedado obsoleto en la enseñanza y cómo esta idea fue impulsada por la necesidad de superar la dependencia didáctica que ha tenido el profesorado en la exposición de sus lecciones. Los autores del modelo curricular de la LOGSE propusieron el uso de materiales didácticos que no meros libros de texto, sino que permitieran el crecimiento y la ampliación del conocimiento. También se habla de la aparición de nuevas tecnologías en la enseñanza y cómo estas no han hecho desaparecer los materiales impresos, especialmente los libros de texto. Finalmente, se destaca que a pesar de que los libros de texto siguen siendo muy utilizados en la actualidad, el modelo curricular actual dificulta su difusión como soporte curricular.

Un estudio experimental realizado por Bieger y Glock (1986) en el que se investigó qué tipo de información se transmite de manera más efectiva a través de imágenes en los libros de texto. Las imágenes que contenían información contextual, operativa y espacial se eligieron como variables experimentales debido a su frecuencia de ocurrencia en secuencias de enseñanza, aplicabilidad al contraste y contribuciones empíricas de trabajos previos. Los resultados mostraron que la presentación gráfica de la información espacial y contextual redujo el tiempo de respuesta sin afectar la precisión de la respuesta, mientras que no hubo una diferencia significativa entre la presentación textual y gráfica de la información operativa.

González, Jiménez y Moreira (2018) destacan la transformación de los materiales didácticos en la era digital y cómo se están produciendo cambios en la pedagogía que subyace en los mismos. Los libros de texto son un ejemplo de un modelo de enseñanza basado en la transmisión de información y aprendizaje por recepción. Por otro lado, se hace hincapié en que los materiales didácticos digitales permiten pedagogías del aprendizaje activo y experiencial. Además, se menciona la importancia de la gamificación



como un medio para motivar y captar la atención de los estudiantes, y se resalta la necesidad de replantear el rol del profesorado para poder implementar adecuadamente las nuevas herramientas y tecnologías en el proceso de enseñanza.

Los libros de texto, son aquellos que se diseñan para ser usados únicamente en el aula, cuyo contenido es la información que el alumnado precisa para demostrar que cumplen con los objetivos de las materias (Torres, 1994).

En la práctica no es el docente quien diseña el currículo, sino que es una tarea facilitada a través de las editoriales. De esta forma, el libro es una guía que conduce una práctica educativa correcta en la mayor parte de las aulas (Cintas, 2000).

Cabero, Duarte y Romero (1995), indican una serie de características básicas de los libros de texto, las cuáles lo constituyen como un instrumento diferencial respecto al resto de materiales impresos utilizados en el aula.

- Instrumento designado a la enseñanza con un gran sentido escolar.
- Muestra contenidos teóricos que deben ser integrados por el alumnado en un tiempo estipulado.
- Contiene una estructura acorde a las pautas del diseño curricular, que busca presentar la información de forma sistemática, en sintonía con los principios didácticos y psicológicos que permitan la comprensión, asimilación y recuerdo de la información por parte del alumnado.

Alzate (1999), defiende que el libro de texto es precursor de la igualdad de oportunidades al tratarse de un elemento único e idéntico a todos los estudiantes, el manual, permite a aquellos estudiantes que van más atrasados, que no han podido acudir al aula o que simplemente han estado distraídos, disponer de los contenidos explicados por el docente en todo momento, de esta forma, el trabajo autónomo fuera del aula puede permitir al alumnado seguir el ritmo del resto de la clase.

#### **4.4.3. Contenido audiovisual**

Izquierdo-Castillo (2012) plantea en su investigación ¿Qué tipo de información transmiten más eficazmente las imágenes del libro de texto? Las imágenes que contenían información contextual, operativa y espacial se eligieron como variables experimentales debido a su frecuencia de ocurrencia en secuencias de enseñanza, aplicabilidad al contraste y contribuciones empíricas de trabajos previos. Los resultados mostraron que las representaciones gráficas de la información espacial y contextual redujeron el tiempo de respuesta sin afectar la precisión de la respuesta, mientras que no hubo una diferencia significativa entre las representaciones textuales y gráficas de la información operativa. Los actores tradicionales están comenzando a darse cuenta de la necesidad de desarrollar nuevos modelos de negocio que moneticen el contenido y permitan evolucionar en términos de rentabilidad.

Aguaded y Ortiz-Sobrino (2022) destacan la importancia del contenido audiovisual en la educación, tratándose de un factor en el cambio de las aulas y los métodos educativos tradicionales. Se mencionan diversas herramientas digitales para la enseñanza y el aprendizaje, como plataformas educativas, blogs, wikis, herramientas de gamificación, etc. También se mencionó el papel de la televisión en este nuevo campo tecnológico y se

destacó su potencial en la educación y formación cívica. Se señala que la universalización de las TIC y la Web social han permitido compartir, crear y publicar contenidos, lo que ha dado lugar a la aparición de aulas “multipantalla interconectadas”. El texto destaca que la experiencia del confinamiento por la COVID-19 ha marcado un punto de inflexión para la educación, no solo en la formación reglada, sino también en el *lifelong learning* o formación continua.

#### **4.5 Videojuegos en la educación**

Los videojuegos son un software multiplataforma con interacciones variables a través de dispositivos externos que cuentan historias con una trama amplia según tipología. Se rigen por un conjunto de reglas que definen las acciones a realizar para alcanzar retos, metas y/o logros reconocidos por los compañeros y el propio juego a través de un sistema de retroalimentación continua e inmediata (Kapp, 2012; Gibson, Ostashevski, Flintoff, Grant, & Bruņinięks, 2013). Según Prensky (2011), los estudiantes de hoy luchan por un aprendizaje significativo y se espera que apliquen directamente lo que estudian y aprenden a su vida diaria, que sean protagonistas en su proceso de aprendizaje y que tomen decisiones (Freitas, 2007; Bernat, 2008). (Brown, Collins y Duguid, 1989).

La realidad virtual contiene infinitud de posibilidades en el ámbito educativo. Este hecho viene determinado principalmente por la creación de espacios virtuales donde los consumidores puedan desenvolverse de una forma más social y entretenida (Núñez-Barriopedro, Sanz-Gómez y Ravina-Ripoll, 2020).

Los juegos que simulan la realidad permiten al alumnado descubrir nuevos elementos de una manera menos abstracta, lo que les ayuda a desarrollar el proceso de aprendizaje. Sin embargo, lo más notable es que los jóvenes las descubren a través de esfuerzos cognitivos que ya conocen o con los que están familiarizados (Crescenzi Lanna y Grané Oró, 2016; Gramigna y González-Faraco, 2009). Otra de las ventajas de los videojuegos es la capacidad de aprender a través de la experiencia en el mundo online y la interacción con entidades virtuales basadas en algoritmos complejos (Hernández y Cano, 2016; Martínez, 2019).

Los videojuegos son una tecnología innovadora en la enseñanza, ya sea para el docente como para el alumnado, además, se trata de una herramienta que favorece la comunicación entre ambos (Carvajal, 2014). Debido al uso de los videojuegos los estudiantes desarrollan un aprendizaje basado en el modelo constructivista (Eguia et al., 2012). Además, los videojuegos pueden ser un recurso muy útil para el desarrollo de la educación integradora, así como un aprendizaje en el que el alumnado se siente protagonista (Martín, 2010).

Combinar videojuegos con educación puede motivar a los estudiantes a jugar videojuegos específicos mientras aprenden contenido. Además, anima a los estudiantes a tener una actitud positiva hacia el aprendizaje. Prensky (2001) reconoció el gran potencial de aprendizaje que puede ofrecer esta forma de entretenimiento porque el proceso es atractivo y motivador para los estudiantes debido a que el aprendizaje se lleva a cabo a través del juego.

El uso de juegos con fines educativos está respaldado por investigaciones que muestran que los niños deben pasar la mayor parte de su tiempo jugando y experimentando la vida (Winslade, 2015). Cuando los niños juegan, mejoran sus habilidades organizativas y aumentan su autonomía y pensamiento creativo (Badura, Geckova, Sigmundová, van Dijk, & Reijneveld, 2015). Corti (2006) afirma que este enfoque aumenta el compromiso, la motivación, la interactividad, las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes y permite la repetición de actividades.

Estallo (1994) destacó La contribución de los videojuegos al desarrollo emocional e intelectual de los adolescentes, y los vínculos entre los diferentes tipos de juegos y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con el aprendizaje. Por ejemplo, los juegos de arcade pueden promover el desarrollo psicomotor y la orientación espacial, mientras que los juegos deportivos pueden mejorar la coordinación psicomotora. Además, se mencionó que los juegos de aventura, estrategia y rol pueden estimular el interés de los estudiantes en temas curriculares y fomentar la reflexión sobre valores.

En su libro “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”, James Paul Gee (2003) argumenta que los buenos videojuegos son efectivos para el aprendizaje porque incorporan principios importantes de la ciencia cognitiva. Por ejemplo, brinda información a los jugadores cuando la necesitan, en lugar de sacarla de contexto. Además, los buenos juegos presentan desafíos alcanzables que mantienen a los jugadores motivados durante todo el proceso de aprendizaje. También permite a los jugadores ser creadores e influir en el mundo del juego. Las etapas iniciales del diseño del juego para obtener conocimientos básicos y luego enfrentar problemas más complejos. Además, establece un ciclo de dominio que permite a los jugadores mejorar en la realización de ciertas tareas antes de enfrentarse a desafíos más difíciles.

González (2008) señaló que muchas de estas características pueden utilizarse para aprender contenidos y habilidades en entornos educativos. Si bien tradicionalmente los videojuegos han sido diseñados específicamente para fines educativos, con presupuestos limitados y baja complejidad técnica, recientemente ha surgido una nueva generación de juegos comerciales que permite a la comunidad agregar nuevos contenidos y modificarlos. Esto abre la posibilidad de utilizarlos con fines educativos.

#### **4.5.1 Beneficios de los videojuegos en el aula**

La investigación de Capel, Tejada y Bosco (2017) destacó las percepciones de los estudiantes sobre la mejora de las habilidades personales, las habilidades interpersonales y el funcionamiento ejecutivo después de jugar videojuegos en grupo. La interacción en el juego mejora la comunicación, la aceptación y el respeto por las decisiones de los demás y la cooperación con el equipo, lo que reduce significativamente los conflictos en el aula. La habilidad más desarrollada es tomar decisiones de manera unánime y responsable, lo que significa un mejor razonamiento de opiniones y menos conflicto. Los participantes informaron haber experimentado emociones placenteras mientras jugaban videojuegos, lo que los llevó a jugar por el desafío y la motivación que capturó toda su atención. El manejo activo de errores también se destaca como punto de partida para crear nuevas oportunidades para hacer realidad los desafíos planteados. Los videojuegos promueven el desarrollo cognitivo humano a través de teorías de motivación y aprendizaje. La teoría del aprendizaje se centra en la capacidad humana para usar símbolos, que se mejora en algunos videojuegos. Además, los videojuegos promoverán

valores como el respeto a la autoridad, la justicia, la equidad por las reglas y la cooperación, y el deber de ayudar por su componente social. La teoría de la motivación enfatiza la importancia del refuerzo para ayudarlo a completar tareas, como la capacidad de alcanzar el nivel más alto en un videojuego y las recompensas que gana por completar un cierto nivel.

Un estudio de la Universidad de Castilla-la-Mancha liderado por Rodríguez y Gutiérrez (2016) mostró que los videojuegos son lo suficientemente atractivos como para atraer al alumnado a la investigación y estudio de las Ciencias Sociales, se sintieron motivados y comprometidos.

Los videojuegos ofrecen muchas oportunidades de enseñanza en el ámbito de las Ciencias Sociales, muchos videojuegos permiten vivir otros períodos de la historia, como puede ser *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), otros juegos como *Civilization VI* (MicroProse, 2016) y *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) trabajan el mantenimiento de la concentración y la motivación de los estudiantes (Delgado, 2018).

Sedeño (2010) aborda los mitos y realidades sobre los efectos de los videojuegos en los niños y adolescentes. Aunque existen preocupaciones sobre los posibles efectos negativos, como la anulación de la personalidad y la confusión entre la realidad y la ficción, los estudios no han demostrado estos efectos. El único riesgo real es la falta de dedicación a otras actividades sociales. Por otro lado, los videojuegos también tienen beneficios, como fomentar la sociabilidad, la reflexión, la concentración y el razonamiento estratégico. Además, pueden mejorar las habilidades espaciales y el procesamiento de palabras.

Desde una perspectiva educativa, los videojuegos tienen varias ventajas y pueden usarse para facilitar el proceso de aprendizaje, y muchos investigadores han demostrado su uso en el aprendizaje. Así, por ejemplo, Ferrer y Ruiz (2005) mencionan que el uso correcto de los videojuegos puede ser un buen complemento en la formación de los jóvenes, beneficiándose: mejorando la autoestima, fortaleciendo las relaciones sociales, e incluso como forma de comunicación social.

#### **4.5.2 Los videojuegos como elemento socializador**

Los videojuegos son dispositivos culturales capaces de transmitir valores e ideologías. Por un lado, los videojuegos pueden ser herramientas promover el pensamiento crítico, el cambio sociocultural y el empoderamiento cívico, pero, por otro lado, también pueden contribuir a la reproducción del statu quo y la proliferación de narrativas hegemónicas. Los videojuegos constituyen prácticas culturales que concilian valores, ideologías, normas sociales y estereotipos, y se configuran como universos de sentido marcados por el conflicto, al igual que el propio orden social (Marengo, Imhoff, Godoy, Cena, & Ferreira, 2021).

Autores como Vida y Hernández (2005) demuestran entre las claves del éxito de los videojuegos algunas de las características sociales que les confieren su actual atractivo y potencial educativo. Estas teclas incluyen funciones que permiten al jugador moverse constantemente para competir con otros usuarios o equipos y superar diversos desafíos; nos permiten adquirir conocimientos; y la posibilidad de jugar solo, aunque muchos videojuegos permiten jugar con otros jugadores. La mayoría de las personas prefiere hacer

esto. Gracias a los nuevos soportes (internet, videoconsolas portátiles, etc.), también podemos jugar en cualquier lugar.

Los videojuegos cuentan con una gran importancia social, se trata de un mecanismo cultural, así como de un medio masivo, es necesario revisar las impresiones cognitivas, así como el lenguaje multimedia dentro de la teoría del conocimiento y la educación (Gros, 2007). Cabe a destacar la importancia de la adquisición de la alfabetización mediática para conocer su profundidad, el alcance de los efectos de los videojuegos y así poder potenciar sus valores positivos (Silverstone, 1999).

Es bien sabido que la interacción social juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje ya que facilita el conflicto cognitivo a través de la discusión y el intercambio de opiniones. Esto a su vez estimula la reflexión y promueve el cambio cognitivo. Al interactuar con personas con diferentes niveles de conocimiento, se pueden generar programas de aprendizaje individualizados y adaptados a cada individuo (Carretero, 2004).

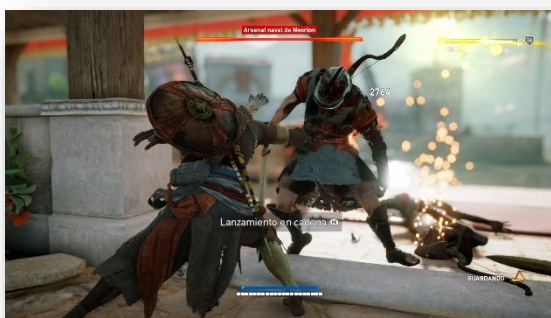
Sin embargo, es importante señalar que el trabajo en grupo por sí solo no garantiza el aprendizaje colaborativo. Es necesario crear un ambiente adecuado y utilizar métodos apropiados que cumplan con cinco principios básicos: 1) interdependencia positiva, 2) interacción cara a cara, 3) responsabilidad individual y de equipo, 4) desarrollo de habilidades sociales y 5) continuidad Revisión del proceso del equipo. Barberá (2004). Siguiendo estos principios, se puede fomentar un entorno propicio para la colaboración eficaz y el aprendizaje compartido.

## 5. Propuesta de intervención

### 5.1 Introducción

La presente propuesta de intervención está destinada al alumnado de cuarto curso de Educación Primaria, para la asignatura de Ciencias Sociales. Preferiblemente para un aula que cuente con un número de entre veinte y veinticinco alumnos aproximadamente.

A través de esta propuesta, el alumnado se sumergirá en un viaje al Antiguo Egipto, mediante el uso del videojuego *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017). Este, cuenta con el modo Discovery, el cual es puramente educativo, pues se muestra como un tour por el Antiguo Egipto, tanto de forma libre, como guiada, además, podremos utilizar personajes históricos como Carlo Magno o Cleopatra para movernos durante nuestros recorridos. Se trata de una experiencia única e inmersiva, puesto que podremos recorrer grandes regiones como Alejandría, visitar las pirámides y conocer sus secretos, conocer cómo eran sus mercados, navegar por el río Nilo... Se debe tener en cuenta que debemos utilizar únicamente el modo Discovery, puesto que el videojuego en sí contiene lenguaje obsceno y violencia explícita, no adecuada a las edades a las que va dirigida la propuesta. Para una mejor comprensión del funcionamiento del modo Discovery se recomienda escanear los códigos QR facilitados en anexos 2, 3, 4 y 5.



*Ilustración 3. Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017). Modo normal.*



*Ilustración 2. Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017). Modo Discovery.*

Durante la propuesta, se realizarán distintas actividades, tanto para recoger y sintetizar información, llevar a la práctica lo aprendido y reflexivas, donde el alumnado deberá construir sus propias ideas y conclusiones. Además, la mayor parte del tiempo los estudiantes trabajarán en pequeños grupos, fomentando de esta forma el trabajo en equipo y cooperativo.

Es importante desarrollar el conocimiento histórico, especialmente del antiguo Egipto, y promover el patrimonio cultural y artístico por varias razones. Primero, el estudio de la historia nos permite entender nuestras raíces y conectarnos con nuestro pasado. El antiguo Egipto, una de las civilizaciones más antiguas y fascinantes de la humanidad, ofrece información sobre cómo evolucionaron las sociedades a lo largo del tiempo.

Además, nos sumergimos en una cultura rica y diversa al explorar la historia del Antiguo Egipto. La apreciación y la comprensión de los diferentes estilos de vida, creencias y prácticas de esa época pueden fomentar la tolerancia y el respeto por otras culturas que existen en el mundo de hoy. Además, nos ayuda a darnos cuenta de la importancia de

conservar el patrimonio artístico y cultural que se ha ido transmitiendo a lo largo de los siglos.

El antiguo Egipto tenía un rico patrimonio artístico, desde imponentes pirámides y templos hasta jeroglíficos, esculturas y pinturas. Fomentar el conocimiento de este patrimonio permite reconocer su importancia histórica y concienciar sobre la necesidad de preservarlo para las generaciones futuras.

Además, el estudio de la historia del antiguo Egipto desarrolla habilidades críticas en los estudiantes. Las habilidades de investigación, análisis de fuentes, interpretación de datos y debate son habilidades esenciales que se desarrollan a través de este tipo de investigación. Estas habilidades son esenciales para el proceso de aprendizaje y para el desarrollo de seres humanos críticos y reflexivos.

El conocimiento de la historia y el patrimonio artístico de Egipto también puede ser una fuente de inspiración y creatividad. Las referencias culturales del antiguo Egipto han influido en disciplinas tan diversas como el arte, la literatura, la arquitectura y el cine. Comprender estas influencias culturales puede estimular la creatividad y desarrollar habilidades estéticas en los estudiantes.

Finalmente, conocer la historia y la cultura propias puede fortalecer el sentido de identidad y pertenencia. Al aprender sobre el Antiguo Egipto, los estudiantes aprenden y aprecian su patrimonio cultural y el impacto de esta civilización en el desarrollo humano. Esto ayuda a entendernos mejor a nosotros mismos y a la sociedad en la que vivimos.

## **5.2 Objetivos**

Objetivo principal.

- Conocer y comprender la historia, civilización y cultura del Antiguo Egipto.

Objetivos secundarios.

- Introducir la dinámica de aprendizaje a seguir durante el desarrollo de la propuesta.
- Aprender a manejar los controles básicos del mando inalámbrico de Xbox.
- Contextualizar el Antiguo Egipto.
- Observar las principales regiones del Antiguo Egipto.
- Conocer las principales características del Antiguo Egipto
- Sintetizar información para hacer resúmenes.
- Averiguar el origen y las funciones de las pirámides en el Antiguo Egipto.
- Comprender el enigma que supone la construcción de las pirámides.
- Conocer la Gran Pirámide de Guiza y su importancia histórica.
- Verificar el nivel de conocimiento adquirido por parte del alumnado.
- Aprender sobre la fauna y flora, jeroglíficos, ágora y termas, monumentos y la arena de los gladiadores del antiguo Egipto a través del videojuego Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017).
- Desarrollar habilidades de síntesis y recopilación de información.

- Fomentar la apreciación por la cultura y la historia del antiguo Egipto.
- Trabajar habilidades de comunicación y presentación a través de la exposición de los materiales creados por cada equipo y la explicación de la información recogida.
- Desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo del alumnado.
- Fortalecer la autoconfianza del alumnado al asumir roles de guías y compartir sus conocimientos con otros.
- Fomentar la reflexión del alumnado acerca del patrimonio artístico, cultural y arquitectónico y su importancia en nuestra sociedad.
- Reflexionar y debatir de forma crítica, formando herramientas para el aprendizaje y la construcción del conocimiento.

### 5.3 Contenidos

En este apartado se presentan los contenidos trabajados en las distintas actividades.

*Tabla 1 Actividades y contenidos de la propuesta de intervención. Elaboración propia.*

<b>Actividad 1</b>	No se trabajan contenidos puesto que se trata de una actividad de introducción.
<b>Actividad 2</b>	La importancia del río Nilo en la historia y cultura de Egipto.  El proceso de crecida y decrecida del río Nilo y su impacto en la vida de los antiguos egipcios. Las diferentes regiones geográficas de Egipto y sus características.
<b>Actividad 3</b>	Historia de las Pirámides de Giza: origen, construcción, propósito e importancia de estas estructuras arquitectónicas. Civilización egipcia: su cultura, religión y sociedad. Exploración y resolución de problemas en videojuegos: cómo los estudiantes pueden explorar, aprender y resolver problemas de manera efectiva utilizando los recursos proporcionados por los videojuegos.
<b>Actividad 4</b>	La importancia del río Nilo en la historia y cultura de Egipto. El proceso de crecida y decrecida del río Nilo y su impacto en la vida de los antiguos egipcios. Las diferentes regiones geográficas de Egipto y sus características. Historia de las Pirámides de Giza: origen, construcción, propósito e importancia de estas estructuras arquitectónicas. Civilización egipcia: su cultura, religión y sociedad.
<b>Actividad 5</b>	La fauna y flora de la región, incluyendo las especies de animales y plantas que habitaban en el antiguo Egipto y su relación con la cultura y la sociedad egipcias. Los jeroglíficos, sistema de escritura utilizado en el antiguo Egipto, y su relación con la cultura y la religión egipcias. El ágora y las termas, áreas de reunión y ocio en la antigua Grecia y Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia. Los monumentos, las pirámides y las esfinges, y su relación con la religión y la cultura egipcias. La arena de los gladiadores, lugar donde se celebraban combates y espectáculos en la antigua Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.
<b>Actividad 6</b>	La fauna y flora de la región, incluyendo las especies de animales y plantas que habitaban en el antiguo Egipto y su relación con la cultura y la sociedad egipcias. Los jeroglíficos, sistema de escritura utilizado en el antiguo Egipto, y su relación con la cultura y la religión egipcias. El ágora y las termas, áreas de reunión y ocio en la antigua Grecia y Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia. Los monumentos, las pirámides y las esfinges, y su relación con la religión y la cultura egipcias.



	La arena de los gladiadores, lugar donde se celebraban combates y espectáculos en la antigua Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.
<b>Actividad 7</b>	Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio. Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero. Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes. Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.
<b>Actividad 8</b>	Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio. Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero. Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes. Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.
<b>Actividad 9</b>	Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio. Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero. Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes. Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.
<b>Actividad 10</b>	El antiguo Egipto y su cultura. El patrimonio artístico, cultural y arquitectónico del antiguo Egipto. La importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico. La relación entre la historia, la cultura y la identidad de un pueblo. La importancia del conocimiento histórico para la comprensión del presente y la construcción del futuro.

Los contenidos elegidos para la propuesta relacionada con el Antiguo Egipto se basan en varias razones fundamentales. Primero, es importante que el contenido sea históricamente relevante y refleje aspectos clave de la historia y la cultura egipcias. Esto permite a los estudiantes obtener información sobre los eventos históricos, las tradiciones culturales y las contribuciones significativas de esta antigua civilización.

Además, deben interesar y motivar a los estudiantes. Al elegir temas como faraones, pirámides, jeroglíficos y la vida cotidiana en el antiguo Egipto, estamos diseñando una propuesta para captar la atención de los estudiantes y estimular su curiosidad por aprender más sobre el tema. Los contenidos deben estar relacionados con el plan de estudios y los objetivos educativos establecidos. Esto asegura que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios y aborden temas relevantes en el marco del curso. Asimismo, deben adaptarse al nivel de comprensión y edad de los alumnos. Presentar información y conceptos de una manera accesible es fundamental para que los estudiantes puedan relacionarse con el contenido y construir conocimiento de manera efectiva. Su selección, busca cubrir una variedad de temas, para explorar diferentes aspectos del Antiguo Egipto, como la historia política, la religión, la arquitectura, la vida cotidiana y la economía. Esto proporciona una visión más completa y global de la civilización egipcia. A través de esta selección de contenidos se intenta resaltar la importancia y relevancia del antiguo Egipto en la sociedad actual. Esto incluye explorar el impacto de la civilización egipcia en el arte, la arquitectura, la medicina, la astronomía y otros campos, así como su legado perdurable en la cultura mundial. En resumen, los contenidos

seleccionados en estas actividades se basan en su relevancia e historia cultural, capacidad para captar el interés de los estudiantes, alineación con el plan de estudios y metas educativas, adaptabilidad al nivel de comprensión de los estudiantes, variedad de temas y su relevancia en la actualidad social. Estos temas hacen posible brindar una rica e importante experiencia educativa sobre el antiguo Egipto.

#### **5.4 Metodología**

Para la realización de las actividades realizadas para la propuesta, se emplean diversas metodologías pedagógicas que fomentan la participación activa de los estudiantes y promuevan un aprendizaje significativo. Estas metodologías son:

- Aprendizaje basado en proyectos: el alumnado trabaja en proyectos relacionados con el Antiguo Egipto, donde investigan, exploran y crean productos que demuestran su comprensión de los contenidos. Esto les permite desarrollar habilidades de investigación, trabajo en equipo y presentación de resultados.
- Aprendizaje cooperativo: el alumnado se distribuye en grupos para realizar las actividades. De esta forma se fomenta la colaboración, la comunicación y la responsabilidad compartida, permitiendo que cada miembro del grupo aporte sus fortalezas y se beneficie del conocimiento de los demás.
- Aprendizaje lúdico: se incorporan elementos de juego y dinámicas divertidas en las actividades, como desafíos, competencias o roles. Esto crea un ambiente motivador y estimulante, donde los estudiantes aprenden de forma activa y participativa.
- Aprendizaje basado en el uso de tecnología: Se aprovecha el uso de recursos tecnológicos, como son los videojuegos, para enriquecer el aprendizaje y brindar experiencias más inmersivas y realistas sobre el Antiguo Egipto.
- Aprendizaje experiencial: se fomenta la experiencia directa y práctica de los contenidos, a través de las visitas guiadas, réplicas de artefactos, experimentos o recreaciones de aspectos de la vida en el Antiguo Egipto. Esto permite al alumnado conectar con los contenidos de manera vivencial y significativa.
- Aprendizaje reflexivo: se promueve la reflexión y el diálogo sobre los contenidos aprendidos, a través de discusiones en gran grupo, debates, preguntas reflexivas o la elaboración del diario de aprendizaje. Esto ayuda a los estudiantes a consolidar su comprensión y relacionar los conocimientos adquiridos con su propia experiencia y realidad.

Es importante seleccionar y combinar las metodologías de acuerdo con los objetivos de cada actividad, las características del alumnado y los recursos disponibles. Además, es recomendable brindar un ambiente inclusivo, donde se fomente la participación de todos los estudiantes y se adapte el enfoque pedagógico a sus necesidades y estilos de aprendizaje.

## 5.5 Recursos

Para la realización de esta propuesta de intervención contamos con distintos recursos y espacios.

- Espacio: contamos con un aula amplia de entre veinte y veinticinco alumnos, también podemos realizarla en un aula de informática o similar.
- Recursos humanos: un docente.
- Recursos digitales: videojuego Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017). Una consola u ordenador donde poder jugarlo, pizarra digital o proyector donde visualizarlo y un control inalámbrico para poder manejarlo, en nuestro caso utilizaríamos el mando de la consola Xbox.
- Recursos escolares: Tijeras, pegamento y otros materiales de manualidades. Papel y lápices para la toma de notas en el diario de aprendizaje. Material decorativo para el aula, como, por ejemplo, telas, hojas de palma, cartulinas, cartones, papeles de colores, objetos que simulen piedras o columnas, etc.
- Diario de aprendizaje: cuaderno en el que el alumnado recogerá información, reflexionará, realizará las actividades pertinentes.

## 5.6 Temporalización

En este apartado se recoge el tiempo que deben ocupar las distintas actividades.

*Tabla 2 Desarrollo de la temporalización de las actividades. Elaboración propia.*

Número de actividad.	Título de la actividad.	Duración.
1	¿Cuál será nuestra próxima aventura?	1 sesión de una hora.
2	Adentrándonos en el Antiguo Egipto.	1 sesión de una hora.
3	Las pirámides, un enigma que persiste.	1 sesión de una hora.
4	¿Qué habéis aprendido? ¡Demostradlo!	1 sesión de una hora.
5	Convirtiendo nuestra clase en el Antiguo Egipto. Parte I.	1 sesión de una hora.
6	Convirtiendo nuestra clase en el Antiguo Egipto. Parte II.	1 sesión de una hora.
7	Egipcios, ¿Cuál es vuestro oficio? Parte I.	1 sesión de una hora.
8	Egipcios, ¿Cuál es vuestro oficio? Parte II.	1 sesión de una hora.
9	Sean bienvenidos al Antiguo Egipto	1 sesión de una hora.
10	Nada es verdad, todo está permitido.	1 sesión de una hora.

## 5.7 Evaluación

Para realizar la evaluación del alumnado, recurriremos a las siguientes técnicas e instrumentos:

- Observación sistemática, esta técnica nos ayudará a obtener información sobre la conducta y el comportamiento, así como el análisis de las producciones de los mismos. Se llevará a cabo mediante dos instrumentos. Por un lado, el registro anecdótico, consiste en fichas para recoger comportamientos no previsibles antemano y que pueden aportar una información significativa para evaluar carencias o actitudes positivas.
- Diario de aprendizaje, donde los alumnos reflejarán las actividades realizadas en el aula, a través del cuaderno podremos recoger una gran cantidad de información para evaluar al alumnado. Este diario será evaluado a través de una rúbrica de evaluación, la cual nos ofrecerá información objetiva sobre el proceso de aprendizaje del alumnado en distintas áreas. También permitirá proporcionar comentarios detallados sobre el progreso de cada estudiante, lo que ayuda a identificar áreas de mejora. Esto, a su vez, promueve la autonomía de los estudiantes al brindarles una comprensión clara de lo que se espera de ellos y cómo pueden alcanzar estos estándares. (Ver rúbrica de evaluación en Anexo 1)
- Pruebas específicas, se realizarán pruebas objetivas, interpretación de datos, con el fin de comprobar que se saben los contenidos dados en el aula. También se evaluará a través de la exposición de un tema, mediante el cual se podrá medir el nivel de conocimiento de los alumnos, su implicación con la asignatura y sus capacidades en hablar de cara al público, una característica muy importante a trabajar en educación primaria.
- Intercambios orales con el alumnado, a través de instrumentos como diálogos o puestas en común, podremos evaluar el asentamiento del conocimiento, el desarrollo del sentido crítico, las buenas actitudes en el aula, el desarrollo de comunicaciones asertivas entre el alumnado. Estos instrumentos serán complementarios al registro anecdótico, puesto que nos servirá para registrar día a día estas actitudes.

## 5.8 Descripción de actividades

Tabla 3. Actividad 1. Elaboración propia.

Título actividad	Número actividad	Temporalidad
¿Cuál será nuestra próxima aventura?	1.	60 minutos.
Objetivos	Contenidos	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducir la dinámica de aprendizaje a seguir durante el desarrollo de la propuesta.</li> <li>2. Aprender a manejar los controles básicos del mando inalámbrico de Xbox.</li> <li>3. Contextualizar el Antiguo Egipto</li> </ol>	No se trabajan contenidos puesto que se trata de una actividad de introducción.	
Descripción actividad		
<p>Esta actividad se utilizará para contextualizar el resto de actividades que vamos a realizar. Introduciremos la sesión lanzando preguntas para conocer el punto de partida del alumnado. Posteriormente nos aseguraremos de que todos son capaces de manejar el videojuego, fijándonos en los alumnos que tengan mayor soltura para que puedan ayudar a los compañeros con mayor dificultad.</p> <p>A continuación, formaremos grupos de 4 a 5 alumnos, que se mantendrán fijos en el resto de actividades, dentro de cada grupo cada alumno asumirá distintos roles (mediador, portavoz, ayudante, encargado...)</p> <p>Por último, explicaremos al alumnado que cada uno de forma individual tendrá que realizar un cuaderno de aprendizaje, donde deberán recoger información, reflexionar y reflejar su aprendizaje.</p>		
Espacio y agrupamiento	Recursos	
<p>La actividad se desarrollará en el aula de referencia.</p> <p>Comenzaremos en gran grupo, pero estableceremos grupos de trabajo de 4 a 5 alumnos.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017).</p> <p>Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
Instrumentos de evaluación		
<p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación.</p>		

**Tabla 4.** Actividad 2. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Adentrándonos en el Antiguo Egipto.	2	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar las principales regiones del Antiguo Egipto.</li> <li>2. Conocer las principales características del Antiguo Egipto</li> <li>3. Sintetizar información para hacer resúmenes.</li> </ol>	<p>La importancia del río Nilo en la historia y cultura de Egipto.                      El proceso de crecida y decrecida del río Nilo y su impacto en la vida de los antiguos egipcios.                      Las diferentes regiones geográficas de Egipto y sus características.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>Comenzaremos nuestro tour por el Antiguo Egipto, realizando las dos primeras partes de nuestro recorrido, Grandes regiones de Egipto y El río Nilo, fuente de vida. Para realizarlo, el control del videojuego irá pasando por los distintos grupos, los cuales tienen la responsabilidad de decidir sus propios turnos.</p> <p>Los grupos deberán sintetizar y recoger la información propuesta en las dos partes del recorrido, claves para su aprendizaje, pues contextualizan dónde nos encontramos. Cada grupo deberá recoger esta información en un cuaderno que servirá como diario de aprendizaje. El encargado será el responsable de vigilar que todos han recogido información.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017).</p> <p>Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación.</p> <p>Otro aspecto a evaluar, sería la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan sintetizado de forma correcta la información proporcionada.</p>		

**Tabla 5. Actividad 3. Elaboración propia.**

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Las pirámides, un enigma que persiste.	3	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Averiguar el origen y las funciones de las pirámides en el Antiguo Egipto.</li> <li>2. Comprender el enigma que supone la construcción de las pirámides.</li> <li>3. Conocer la Gran Pirámide de Guiza y su importancia histórica.</li> <li>4. Fomentar el cuidado y el conocimiento del patrimonio artístico y arquitectónico.</li> </ol>	<p>Historia de las Pirámides de Giza: origen, construcción, propósito e importancia de estas estructuras arquitectónicas.</p> <p>Civilización egipcia: su cultura, religión y sociedad.</p> <p>Exploración y resolución de problemas en videojuegos: cómo los estudiantes pueden explorar, aprender y resolver problemas de manera efectiva utilizando los recursos proporcionados por los videojuegos.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>En esta actividad continuaremos recogiendo información a través del videojuego Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017). Pediremos a los estudiantes que exploren el juego y se centren en las partes del recorrido denominadas como Origen de las pirámides y La Gran Pirámide de Guiza.</p> <p>El alumnado, a medida que va realizando los recorridos deberá sintetizar y recoger la información más destacable en los diarios de aprendizaje, es importante que el docente sirva como guía en este proceso.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017).</p> <p>Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación.</p> <p>Otro aspecto a evaluar, sería la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan sintetizado de forma correcta la información proporcionada.</p>		

**Tabla 6.** Actividad 4. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
¿Qué habéis aprendido? ¡Demostradlo!	4	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluar la comprensión de los contenidos trabajados.</li> <li>2. Verificar el nivel de conocimiento adquirido por parte del alumnado.</li> <li>3. Identificar posibles áreas de mejora.</li> </ol>	<p>La importancia del río Nilo en la historia y cultura de Egipto. El proceso de crecida y decrecida del río Nilo y su impacto en la vida de los antiguos egipcios. Las diferentes regiones geográficas de Egipto y sus características. Historia de las Pirámides de Giza: origen, construcción, propósito e importancia de estas estructuras arquitectónicas. Civilización egipcia: su cultura, religión y sociedad.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>En esta actividad, retaremos a los grupos a realizar un cuestionario a modo de “concurso”, los grupos se enfrentarán los unos a los otros. En el inicio de la sesión, los grupos deberán pensar en torno a 7-8 preguntas para hacer al resto de grupos, que se recogerán en los diarios de aprendizaje. Posteriormente, el docente guiará el “concurso”, diciendo que grupo pregunta y que grupo responde. Cada pregunta acertada serán minutos que ganará cada grupo para explorar de forma libre el videojuego, lo cual favorece que el alumnado pueda aprender aspectos de su interés dentro del Antiguo Egipto.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia. Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017). Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación. Otro aspecto a evaluar, sería la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan formulado preguntas de forma correcta.</p>		



**Tabla 7** Actividad 5. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Convirtiendo nuestra clase en el Antiguo Egipto. Parte I	5	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprender sobre la fauna y flora, jeroglíficos, ágora y termas, monumentos y la arena de los gladiadores del antiguo Egipto a través del videojuego Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017).</li> <li>2. Desarrollar habilidades de síntesis y recopilación de información.</li> <li>3. Fomentar la apreciación por la cultura y la historia del antiguo Egipto.</li> </ol>	<p>La fauna y flora de la región, incluyendo las especies de animales y plantas que habitaban en el antiguo Egipto y su relación con la cultura y la sociedad egipcias.</p> <p>Los jeroglíficos, sistema de escritura utilizado en el antiguo Egipto, y su relación con la cultura y la religión egipcias.</p> <p>El ágora y las termas, áreas de reunión y ocio en la antigua Grecia y Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.</p> <p>Los monumentos, las pirámides y las esfinges, y su relación con la religión y la cultura egipcias.</p> <p>La arena de los gladiadores, lugar donde se celebraban combates y espectáculos en la antigua Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>El docente explicará, asignando a cada grupo una temática específica que se corresponde con distintos recorridos del videojuego (fauna y flora, jeroglíficos, ágora y termas, monumentos y la arena de los gladiadores).</p> <p>Cada equipo, por turnos, realizará sus recorridos y recogerá información de relevancia. Mientras un grupo explora el videojuego, el resto de grupos irá realizando materiales para decorar el aula, relacionado con su tema.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017).</p> <p>Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación.</p> <p>Otro aspecto a evaluar, sería la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan recogido información de calidad.</p>		

**Tabla 8. Actividad 6. Elaboración propia.**

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Convirtiendo nuestra clase en el Antiguo Egipto. Parte II.	6	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aprender sobre la fauna y flora, jeroglíficos, ágora y termas, monumentos y la arena de los gladiadores del antiguo Egipto a través del videojuego Assassin's Creed: Origins (Ubisoft, 2017).</li> <li>2. Desarrollar habilidades de síntesis y recopilación de información.</li> <li>3. Fomentar la apreciación por la cultura y la historia del antiguo Egipto.</li> </ol>	<p>La fauna y flora de la región, incluyendo las especies de animales y plantas que habitaban en el antiguo Egipto y su relación con la cultura y la sociedad egipcias.</p> <p>Los jeroglíficos, sistema de escritura utilizado en el antiguo Egipto, y su relación con la cultura y la religión egipcias.</p> <p>El ágora y las termas, áreas de reunión y ocio en la antigua Grecia y Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.</p> <p>Los monumentos, las pirámides y las esfinges, y su relación con la religión y la cultura egipcias.</p> <p>La arena de los gladiadores, lugar donde se celebraban combates y espectáculos en la antigua Roma, y su influencia en la cultura y la sociedad egipcia.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>Ahora que el alumnado ha recogido la información necesaria, la clase se decorará, ambientándola en el Antiguo Egipto.</p> <p>El docente establecerá distintos espacios o estaciones, donde cada grupo ambientará en base a su temática. Cada elemento que incluya el alumnado, deberá incluir un pequeño tablón informativo que explique en qué consiste.</p> <p>El alumnado deberá recoger en su diario de aprendizaje el proceso creativo que ha seguido su grupo.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Tijeras, pegamento y otros materiales de manualidades.</p> <p>Papel y lápices para la toma de notas en el diario de aprendizaje.</p> <p>Material decorativo para el aula, como, por ejemplo, telas, hojas de palma, objetos que simulen piedras o columnas, etc.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>Se evaluará la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos.</p> <p>Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan recogido información de calidad.</p>		

**Tabla 9. Actividad 7. Elaboración propia.**

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Egipcios, ¿Cuál es vuestro oficio? Parte I.	7	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar habilidades de investigación y sintetizar la información obtenida de los videojuegos.</li> <li>2. Fomentar el interés por la cultura y la historia del antiguo Egipto.</li> </ol>	<p>Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio.</p> <p>Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero.</p> <p>Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes.</p> <p>Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>esta actividad incluirá la creación de un mercado egipcio en clase, basado en la ruta Medicina, Cuero y Lino (Equipo 1), Moda (Equipo 2), Artesanía (Equipo 3 y 4) y Cerámica (Equipo 5). Se investigará a través del videojuego Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017). Cada equipo se turnará para explorar el videojuego, recopilar y sintetizar información sobre el tema asignado.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Xbox con mando inalámbrico y Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017).</p> <p>Pantalla digital o similar donde proyectar el videojuego.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>Se evaluará la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan recogido información de calidad.</p> <p>En esta actividad, tendremos que evaluar la predisposición del alumnado a realizar estas actividades, mostrando una actitud activa, que será evaluado a través de la observación.</p>		

**Tabla 10.** Actividad 8. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Egipcios, ¿Cuál es vuestro oficio? Parte II.	8	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los miembros del grupo.</li> <li>2. Desarrollar habilidades creativas y manuales a través de la creación de materiales decorativos.</li> <li>3. Fomentar el interés por la cultura y la historia del Antiguo Egipto.</li> <li>4. Trabajar habilidades de comunicación y presentación a través de la exposición de los materiales creados por cada equipo y la explicación de la información recogida.</li> </ol>	<p>Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio.</p> <p>Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero.</p> <p>Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes.</p> <p>Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>Tras recoger información, ahora el alumnado elaborará un mercado, cada grupo de la temática que le corresponde, utilizando cartones, plásticos, botes de vidrio, material reciclado...</p> <p>Cada grupo expondrá sus productos con tablillas informativas explicando qué es lo que venden o exponen y por qué era importante en el Antiguo Egipto.</p> <p>El alumnado deberá recoger en su diario de aprendizaje el proceso creativo que ha seguido su grupo.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Tijeras, pegamento y otros materiales de manualidades.</p> <p>Papel y lápices para la toma de notas en el diario de aprendizaje.</p> <p>Material decorativo para el aula, como, por ejemplo, telas, hojas de palma, objetos que simulen piedras o columnas, etc.</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>Se evaluará la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que hayan recogido información de calidad.</p>		

**Tabla 11.** Actividad 9. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad.</b>
Sean bienvenidos al Antiguo Egipto.	9	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar lo aprendido durante la propuesta.</li> <li>2. Desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo del alumnado.</li> <li>3. Fortalecer la autoconfianza del alumnado al asumir roles de guías y compartir sus conocimientos con otros.</li> </ol>	<p>Historia egipcia: antiguo Egipto, dinastía faraónica, arquitectura, vida cotidiana, economía y comercio.</p> <p>Artesanías egipcias: tejido, confección de ropa, alfarería, joyería, tallado en piedra y fabricación de artículos de cuero.</p> <p>Comercio y mercados: la importancia del comercio en el antiguo Egipto, los productos intercambiados, el funcionamiento de los mercados y la vida de los comerciantes.</p> <p>Tecnología y medicina: técnicas usadas para crear objetos y herramientas, medicina del antiguo Egipto, medicina y prácticas médicas e instrumentos utilizados en la curación.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>Ahora sí que sí, nuestra aula se ha convertido en toda una región del Antiguo Egipto, por lo que invitaremos a otras clases a pasar y que puedan experimentar un día en nuestra región.</p> <p>Cada grupo deberá permanecer en su estación y explicar a los visitantes lo que ven.</p> <p>El docente observará si los grupos son capaces de explicar de forma correcta la información, el alumnado puede apoyarse en las tablillas que han realizado durante las actividades.</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
<p>La actividad se desarrolla en el aula de referencia.</p> <p>Agruparemos al alumnado en los grupos formados en la actividad inicial.</p>	<p>Los recursos ya generados por el alumnado en las anteriores actividades, collares, vestidos, medicamentos, herramientas, alimentos, pieles de animales, flores...</p>	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>Mediante la observación y el registro anecdótico podremos recoger información relevante para evaluar al alumnado.</p>		

**Tabla 12.** Actividad 10. Elaboración propia.

<b>Título actividad</b>	<b>Número actividad</b>	<b>Temporalidad</b>
Nada es verdad, todo está permitido.	10	60 minutos.
<b>Objetivos</b>	<b>Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluar el aprendizaje del alumno sobre el antiguo Egipto, en base a lo trabajado en las actividades anteriores.</li> <li>2. Fomentar la reflexión del alumnado acerca del patrimonio artístico, cultural y arquitectónico y su importancia en nuestra sociedad.</li> <li>3. Reflexionar y debatir de forma crítica, formando herramientas para el aprendizaje y la construcción del conocimiento.</li> </ol>	<p>El antiguo Egipto y su cultura.                      El patrimonio artístico, cultural y arquitectónico del antiguo Egipto.                      La importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.                      La relación entre la historia, la cultura y la identidad de un pueblo.                      La importancia del conocimiento histórico para la comprensión del presente y la construcción del futuro.</p>	
<b>Descripción actividad</b>		
<p>Se trata de la actividad final, en primer lugar, daremos un tiempo al alumnado para que escriba en su diario de aprendizaje lo que ha aprendido, por qué es importante y si le ha gustado o no la propuesta.                      Posteriormente, en gran grupo debatiremos sobre los puntos fuertes de la propuesta, aspectos mejorables, tanto de la propuesta como de su trabajo realizado, dificultades que han surgido durante la realización...</p>		
<b>Espacio y agrupamiento</b>	<b>Recursos</b>	
Se realizará en el aula de referencia, sin agrupación específica, la habitual en el aula.	Diarios de aprendizaje.	
<b>Instrumentos de evaluación</b>		
<p>Observación: el docente puede observar el desarrollo de la tertulia o debate y tomar nota de la participación y las explosiones de los estudiantes, así como de la calidad de los argumentos y la capacidad de escucha y respeto hacia las opiniones de los demás.                      Otro aspecto a evaluar, sería la realización del diario de aprendizaje por parte de los distintos grupos. Habrá que fijarse en que tenga una presentación correcta, buena ortografía y que ofrezcan reflexiones coherentes y bien fundamentadas.</p>		

## **6. Conclusiones**

### **6.1. Discusión de los resultados**

En este apartado se reflexiona en base a la consecución de los objetivos marcados al comienzo de la realización del presente Trabajo Fin de Grado.

Ampliar la cultura artística y el conocimiento histórico del alumnado utilizando *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico: En base a este objetivo, los resultados obtenidos muestran que el uso de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como herramienta educativa puede contribuir a ampliar el conocimiento artístico e histórico del alumnado. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar un entorno virtual que recrea de manera detallada el antiguo Egipto, lo que les ha permitido aprender sobre la cultura, la arquitectura, la vestimenta y otras manifestaciones artísticas de esa época. Se considera que los estudiantes pueden mostrar un aumento en su conocimiento y despertar un mayor interés en la cultura y la historia gracias a la experiencia inmersiva proporcionada por el videojuego.

Aportar información contra los prejuicios generados hacia los videojuegos a través de situaciones de aprendizaje: La discusión de los resultados revela que la utilización de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico ha contribuido a desafiar los prejuicios existentes hacia los videojuegos. Al proporcionar situaciones de aprendizaje basado en el videojuego, el alumnado puede tener la oportunidad de experimentar de primera mano cómo los videojuegos pueden ser herramientas educativas efectivas. Se ha observado un posible cambio en la percepción social hacia los videojuegos, reconociendo su potencial como medios para adquirir conocimiento y habilidades, y disipando los estereotipos negativos asociados a ellos, siempre y cuando se utilicen con fines educativos.

Mostrar los videojuegos como una fuente de conocimiento histórico: Los resultados obtenidos respaldan la idea de que los videojuegos, en particular *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), pueden ser considerados como una fuente de conocimiento histórico. El alumnado puede tener la oportunidad de interactuar con personajes históricos, eventos y escenarios a través del videojuego, lo que les ha permitido tener una comprensión más profunda de los contextos históricos. Además, se han realizado actividades y pruebas que demuestran que los estudiantes pueden adquirir conocimientos históricos relevantes a través de la experiencia de juego.

Fomentar el desarrollo de la socialización dentro del alumnado: La discusión de los resultados indica que el uso de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico ha contribuido al fomento de la socialización entre los estudiantes. Durante el proceso de juego y las actividades relacionadas, se han llevado a cabo dinámicas de trabajo en equipo, discusiones grupales y colaboración entre los estudiantes. Estos aspectos han promovido la interacción y el intercambio de ideas, mejorando las habilidades sociales y la capacidad de trabajar en equipo.

Buscar alternativas al libro de texto mediante el uso de nuevas tecnologías: Los resultados muestran que el uso de "*Assassin's Creed Origins*" como recurso didáctico ha proporcionado una alternativa efectiva al libro de texto tradicional. Los estudiantes han

mostrado un mayor nivel de compromiso y entusiasmo al aprender a través del videojuego en comparación con el enfoque basado únicamente en el libro de texto. La utilización de nuevas tecnologías enriquece la experiencia de aprendizaje, ofreciendo un enfoque más interactivo y motivador para los estudiantes.

Involucrar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de nuevas herramientas tecnológicas: Los resultados obtenidos respaldan la idea de que el uso de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) permite involucrar al alumnado de manera más activa en su propio proceso de aprendizaje. A través de la exploración del videojuego y la resolución de desafíos y problemas dentro de él, los estudiantes asumen un papel más activo y han adquirido un mayor sentido de responsabilidad en su proceso de aprendizaje. Esto ha llevado a una mayor autonomía y motivación intrínseca por parte de los estudiantes.

Aumentar la motivación del alumnado frente al aprendizaje de la historia: En base a este objetivo, los resultados indican que el uso de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico puede aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje de la historia. Los estudiantes muestran un mayor interés y entusiasmo al utilizar el videojuego como herramienta de enseñanza. Además, se puede observar un incremento en la participación activa de los estudiantes durante las actividades relacionadas con el videojuego, lo que indica un mayor compromiso y motivación en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales.

En conclusión de los objetivos, los resultados obtenidos demuestran que el uso de *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) como recurso didáctico cumplen con los objetivos planteados en el presente Trabajo Fin de Grado, el cual contribuye a ampliar la cultura artística y el conocimiento histórico de los estudiantes, ha desafiado los prejuicios hacia los videojuegos, ha mostrado los videojuegos como una fuente de conocimiento histórico, ha fomentado la socialización, ha proporcionado una alternativa al libro de texto, ha involucrado al alumnado en su propio proceso de aprendizaje y fomenta la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la historia. Estos resultados respaldan la eficacia y el valor educativo de utilizar videojuegos como recursos didácticos en el contexto de la educación primaria.

Desde el punto de vista como futuro docente, el estudiante considera haber aprendido múltiples aspectos y facetas a través de la realización del presente TFG. En primer lugar, ha experimentado cómo integrar el videojuego *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera tanto efectiva como motivadora para fomentar en el alumnado el estudio y el interés por el estudio de la historia.

Además, la realización del presente trabajo ha desarrollado habilidades de planificación y diseño de actividades educativas. Al crear recorridos temáticos, dividir a los estudiantes en grupos y proporcionarles diferentes tareas y roles, demostrando su capacidad para organizar y estructurar el aprendizaje de manera efectiva.

A lo largo del desarrollo del presente documento, ha adquirido conocimientos más profundos sobre el Antiguo Egipto y ha explorado diferentes aspectos de su historia, cultura y patrimonio, permitiendo ampliar su propio bagaje de conocimientos y



convirtiéndole en un facilitador de aprendizaje más informado y competente en este tema en particular.

Además, ha observado de primera mano cómo el uso de enfoques pedagógicos activos y participativos, como los recorridos virtuales, la creación de materiales didácticos y las actividades prácticas, puede generar un mayor compromiso y motivación por parte de los estudiantes.

Por último, ha desarrollado habilidades de evaluación más holísticas y formativas. Al utilizar una variedad de herramientas de evaluación, como los diarios de aprendizaje, los quizzes y las observaciones directas, ha obtenido una visión más completa de los logros y el progreso de sus estudiantes. Ha aprendido a valorar tanto los aspectos cognitivos como los actitudinales, como la consideración hacia el patrimonio cultural y artístico.

En resumen, ha aprendido a integrar de manera efectiva los recursos tecnológicos en el aula, a diseñar y planificar actividades educativas motivadoras, a ampliar tus conocimientos sobre el Antiguo Egipto, a utilizar enfoques pedagógicos activos y participativos, ya evaluar de manera más holística y formativa. Estas experiencias le han permitido crecer como docente y enriquecer tu práctica educativa.

## **6.2. Limitaciones de la investigación**

Utilizar el videojuego *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) como base para una propuesta de intervención puede proporcionar un enfoque innovador y atractivo, pero tiene algunas limitaciones que es necesario considerar.

Una de las principales limitaciones es la accesibilidad. No todos los centros tienen acceso a videoconsolas u ordenadores con los requisitos técnicos necesarios para ejecutar juegos. Esto puede eliminar ciertos grupos de población y limitar la participación en las intervenciones propuestas.

Además, los costos asociados con el juego pueden ser una barrera para aquellos que no poseen el juego. Teniendo en cuenta que *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) tiene un costo y puede requerir contenido descargable adicional, el costo puede aumentar aún más, lo que dificulta su implementación en una comunidad con recursos limitados.

Otra limitación importante es la clasificación por edades del juego. Debido a su contenido violento y temas para adultos, *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) tiene una clasificación para adultos. Esto podría generar rechazo por parte de las familias o incluso del propio alumnado, aunque la parte del videojuego utilizada en esta propuesta de intervención no contiene contenido explícito de ningún tipo.

Personalizar el juego para objetivos específicos también puede ser un desafío. *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) proporciona una recreación detallada del antiguo Egipto que puede necesitar ser modificada y ajustada para adaptarse al propósito de la intervención. Esto implica crear contenido adicional o personalizar el juego, lo que puede ser complejo y requerir tiempo y recursos adicionales.

Además, seguir y evaluar los resultados de la propuesta puede ser complejo. La recopilación de datos y el seguimiento del progreso de los estudiantes puede ser más desafiante que los métodos tradicionales más estructurados. Esto puede dificultar la medición del impacto real de las actividades y sacar conclusiones fiables.

A pesar de estas limitaciones, el uso de Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017) como recurso proporciona una experiencia inmersiva y estimulante. Sin embargo, estas limitaciones deben considerarse cuidadosamente al diseñar una intervención para garantizar que sea accesible, adecuada para el propósito previsto y adecuada para el propósito. Hacerlo maximiza los beneficios que brindan los videojuegos en entornos educativos, terapéuticos o de desarrollo personal.

### **6.3. Prospectiva y líneas de investigación futuras**

Una vez realizada la presente propuesta de intervención, hay varias áreas que se podrían explorar para profundizar en el tema, algunas de estas son:

- Evaluación del impacto en Educación Primaria: desde el punto de vista del estudiante lo más interesante ahora sería llevarlo a cabo en un aula, de esta forma, podremos medir de forma cuantitativa la adquisición de conocimientos históricos, habilidades cognitivas, cambios de actitud y observar de forma palpable el efecto de esta propuesta de intervención, pudiendo comparar así la intervención basada en Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017) con otro tipo de enfoques educativos, diseñando un estudio que compare la efectividad de los distintos métodos de intervención.
- Adaptación de otros videojuegos: se podría investigar la inclusión de otros videojuegos similares a Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2017), incluso en otras materias o áreas. Tampoco se busca estructurar toda la educación en torno a los videojuegos, pero sería interesante buscar contextos en distintos cursos y asignaturas donde encajarlos, ya que se trata de un elemento sumamente motivador.

## 7. Referencias bibliográficas

### 7.1 Bibliografía

ACOSTA, C., & BERNAL, M. (2019). *Aplicación de los videojuegos en el ámbito educativo*. Revista vínculos: Ciencia, tecnología y sociedad, 16(1), 104-109.  
<https://doi.org/10.14483/2322939X.15465>

AEVI (2017). 2017 Anuario: *Anuario de la industria del videojuego*.  
[http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI\\_Anuario2017.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wpcontent/uploads/2018/07/AEVI_Anuario2017.pdf)

AGUADED, I., Y ORTIZ-SOBRINO, M. A. (2022). *La educación en clave audiovisual y multipantalla*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(1), pp. 31-39. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31454>

ALONSO, S.; GONZÁLEZ, S.; GONZÁLEZ, A.P.; GONZÁLEZ, M. (2010). *Didáctica de las Ciencias Sociales para la Educación Primaria*. Madrid: Pirámide.

ALSHAMMARI, M. T. (2020). *Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary School Students*. Tem Journal, (2), 806-813.  
<https://www.ceeol.com/search/articledetail?id=869916>

ALZATE PIEDRAHITA, M. V., Gómez, M., & Romero, F. (1999). *Textos escolares y Representaciones Sociales de la familia. Definiciones, dimensiones y campo de investigación*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira

ÁREA MOREIRA, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Pirámide.

ARRIETA, R, FLORES, M & MARTÍNEZ, O (2010). *Articulación Pedagogía – Tecnología: Un Medio para Mejorar las Competencias del Lenguaje y la Comunicación*. Barranquilla, Educosta. (11), 143-146.  
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/347>

BADIA ET AL. (2013). COOPER (2002), PAGÉS ET AL. (2010), Y POZO (1985) *Continuidad temporal*. Se analiza si hay conceptos vinculados al cambio social y al progreso, según las indicaciones.

BADURA, P., GECKOVA, A. M., SIGMUNDOVA, D., VAN DIJK, J. P. Y REIJNEVELD, S. A. (2015). *When children play, they feel better: organized activity participation and health in adolescents*. BMC public health, 15(1), 1-8.

BARBERÁ, E. (2004). *La enseñanza a distancia y los procesos autónomos de aprendizaje*. Mendoza (Argentina).

BARON, R. A. (1997). *Fundamentos de psicología*. Pearson educación.

BATES, D.G. Y F. PLOG. (1990). *Cultural Anthropology*. New York: McGraw-Hill, Beck, Ulrich.

- BAZIN, G. (1969): *El tiempo de los museos*. Daimón. Barcelona.
- BERNAT CUELLO, A. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial Graó.
- BIEGER, G. y GLOCK, M. (1984-1985): «The information content of picture-text instructions», *Journal of Experimental Education*, vol. 53 (2), 63-6
- BROWN, J.S., COLLINS, A. & DUGUID, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning*. *Educational Researcher* 18, 32-42
- BURÓN, J. (1995). *Motivación y aprendizaje*. Bilbao: Mensajero
- CABERO, J., DUARTE, A., & ROMERO, R. (1995). Los libros de texto y sus potencialidades para el aprendizaje. En J. Cabero & L. M. Villar (Eds.), *Aspectos Críticos de una Refoma Educativa*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Secretariado de Publicaciones.
- CAICEDO, G. E. G., ÁLVAREZ, J. P., & CAMPOS, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 473-487.
- CALVANI, A. (1993). *Il bambino, il tempo, la storia*. Florencia: La Nuova Italia.
- CALVAS OJEDA, M. G., ESPINOZA FREIRE, E. E., & HERRERA MARTÍNEZ, L. (2019). Fundamentos del estudio de la historia local en las ciencias sociales y su importancia para la educación ciudadana. *Revista Conrado*, 15(70), 193-202. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- CAMPOS, F. (2008). Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, 287-293.
- CAPEL MASIP, N., TEJADA FERNÁNDEZ, J. Y BOSCO, A. (2017). Los videojuegos como medio de aprendizaje: Un estudio de caso en matemáticas en educación primaria. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 51, 133-150. <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i51.09>
- CARRETERO, M. (2004): *Psicología cognitiva y educación*. Posgrado en Constructivismo y Educación. Buenos Aires, FLACSO Argentina y UAM.
- CARRETERO, M., POZO, J., & ASENSIO, M. (1983). *Comprensión de conceptos históricos durante la adolescencia*. *Infancia y aprendizaje*. *Journal for the Study of Education and Development*, 6 (24). [https://cpalazzo.files.wordpress.com/2011/07/carretero\\_pozo\\_asensio-comprension\\_de\\_conceptos.pdf](https://cpalazzo.files.wordpress.com/2011/07/carretero_pozo_asensio-comprension_de_conceptos.pdf)
- CARVAJAL, D. (2014). *El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo*. En J. Sierra (Ed.), *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada* (pp. 163-178). Editorial Fragua. <https://doi.org/10.13140/2.1.1597.1527>

- CHEN, M. (2010) *Education Nation: Six Leading Edges of Innovation in Our Schools*. Jossey-Bass
- COLL, C. (2008). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*. Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, (72). <https://www.educ.ar/recursos/70819/aprender-y-ensenar-con-las-tic-expectativas-realidad-y-potencialidades>
- COMES, P. y TREPAT, C.A. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Barcelona: Graó.
- CORTI, K. (2006). Games-based Learning; a serious business application. *Informe de Pixel Learning*, 34(6), 1-20
- CRESCENZI LANNA, L. Y GRANÉ ORÓ, M. (2016). An analysis of the interaction design of the best educational apps for children aged zero to eight. *Comunicar. Media Education Research Journal*, 24(1), 76-85. <http://dx.doi.org/10.3916/C46-2016-08>
- DE LUQUE, S., DÍAZ, E., MORALEJO, E., PARDO, R. H., & RIVERA, S. (1997). *Metodología de las ciencias sociales*. Biblos.
- DELGADO, J., GARCÍA, C., GUAICHA, K., & PRADO, M. (2020). La Webquest como herramienta didáctica para potenciar el pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0,9(1), 49-55. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.96>
- DELGADO, E. J. (2018). Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley. Cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula. Clío: History and History Teaching, (44). <https://bit.ly/3aU0HWf>
- DURKHEIM, E. (1992): *Historia de la educación y de las doctrinas pedagógicas*. Madrid: La Piqueta.
- EGAN, K. (1991). *La comprensión de la realidad en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Ed. Morata.
- ESTALLO, J.A. (1995), *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*, Barcelona: Planeta
- ETXEBERRÍA BALERDI, F. (2001). Videojuegos y educación. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.
- ÉTHIER, M-A.; DEMERS, S.; LEFRANÇOIS, D. (2010). Las investigaciones en didáctica sobre el desarrollo del pensamiento histórico en la enseñanza primaria. Una panorámica de la literatura publicada en francés e inglés desde el año 1990. *Enseñanza de las ciencias sociales* 9, 61-74. <https://www.raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/191359>
- FARIÑAS LEÓN, GLORIA. (2010). Axiología y epistemología del enfoque histórico cultural: para una praxis humanista. Programa Galatea, Recuperado de <http://galatea.uacm.edu.mx/?p=1143>.

FERNANDEZ SALINAS, VICTOR. *Finalidades Del Patrimonio En La Educación*. Sevilla: Día, 2005.

FERRER, M. Y RUÍZ, J. A. (2005). Uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *ICONO 14: Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, nº 7. ISSN: 16978293. URL: <http://www.icono14.net/revista>.

FREITAS, S. DE (2007). *Informe sobre el uso de juegos en educación*. Octeto 2.0. Barcelona: Editorial Graó

GALTON, F. (1811-1911). [books.google.com.co/books?isbn=8498351928](https://books.google.com.co/books?isbn=8498351928)

GAMBOA, Y PORRAS, J. (2019). La creatividad, la recreación en la corporeidad educativa. *Revista Ímpetus*. 11(2), 67-77. <http://revistaimpetus.unillanos.edu.co/impetus/index.php/Imp1/article/view/205>

GARCÍA RUIZ, M. J. (1996). Informe Dearing: Review of Qualifications for 16-19 Years Old. Full Reppert.

GEE, J.P. (2003) *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. Pargrave MacMillan

GIBSON, D., OSTASHEWSKI, N., FLINTOFF, K., GRANT, S. & KNIGHT, E. (2013). *Education and information technologies*, 20, 403-410

GONZÁLEZ GONZÁLEZ, C. S., & BLANCO, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.

GONZÁLEZ, L. E. Q., JIMÉNEZ, F. J., & MOREIRA, M. A. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348.

GONZÁLEZ REY, FERNANDO. (2009). La cuestión de la subjetividad en un marco histórico-cultural Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n3/v2n3a03.pdf>

GONZÁLEZ-VARAS. (1999): *Conservación de bienes culturales. Teoría, historia, principios y normas*. Cátedra. Madrid.

GRAMIGNA, A. Y GONZÁLEZ-FARACO, J. C. (2009). Videojugando se aprende: Renovar la teoría del conocimiento y la educación. *Comunicar*, 17(33), 157-164. <http://doi.org/10.3916/c33-2009-03-007>

GROS, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12 , 1-11. 10.21556/edutec.2000.12.557

GROS, B. (2009). *Certezas e interrogantes acerca del uso de videojuegos para el aprendizaje*. Comunicación 1(7), 251-264. <https://bit.ly/3qcZlfo>

GUITERT, M (2001). "Los entornos de enseñanza y aprendizaje virtuales en la puertas del siglo XXI". En Trenchs (edit). *Nuevas tecnologías para el autoaprendizaje y la didáctica de las lenguas*. Lleida. España. Editorial Milenio

GULICK, R. M. (1979). *Cognitive and affective learning ...*

HERNÁNDEZ CARDONA, F.X. (2002). *Didáctica de las Ciencias Sociales, geografía e historia*. Barcelona: Graó.

HERNÁNDEZ, J. F. Y CANO, Á. P. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), 114-131. <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/267>

IBÁÑEZ, C. L., & EGOSCOZÁBAL, A. M. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista escuela de administración de negocios*, (64), 5-18.

IMBERNÓN, F. Y MARTÍNEZ BONAFÉ, J. (2008). Innovar en la teoría y en la práctica. *Cuadernos de pedagogía*, 385, 62-65.

IZQUIERDO-CASTILLO, JESSICA. "Distribución online de contenidos audiovisuales: análisis de 3 modelos de negocio". *El profesional de la información*, 2012, julio-agosto, v. 21, n. 4, pp. 385-390.

KAPP, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

LABRADOR, E., Y VILLEGAS, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 125-142.

LEITÃO, R., MAGUIRE, M., TURNER, S., Y GUIMARÃES, L. (2021). A systematic evaluation of game elements effects on students' motivation. *Education and Information Technologies*, 1-23. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10651-8>

LÓPEZ, J., CABRERA, M., & OCAMPO, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 6(EE-I-), 35-56.

LOWENTHAL, D. (1998): *El pasado es un país extraño*. Akal. Madrid.

MAESTRE SÁNCHEZ, AGAPITO. *Educación y Cultura*. México: Ed. Santillana, 2012. Impresión.

MANRIQUE, L. (2004). *El aprendizaje autónomo en la educación a distancia*. Consultado (14 de octubre de 2006) en: [[http://www.ateneonline.net/datos/55\\_03\\_Manrique\\_Lileya.pdf](http://www.ateneonline.net/datos/55_03_Manrique_Lileya.pdf)]

- MARENGO, L. G., IMHOFF, D., GODOY, J. C., CENA, M., & FERREIRA, P. D. (2021). Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (130), 151-168.
- MARÍN DÍAZ, V. Y GARCÍA, FERNÁNDEZ MD (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, 26, 113-119. <http://www.redalyc.org/pdf/368/36802609.pdf>
- MARTÍNEZ, F., & PRENDES, M. P. (2004). Nuevas tecnologías y educación. *Madrid España: Editorial*.
- MARTÍNEZ, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo*, 56(2), 1-21. <https://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/1165/2124>
- MARTÍNEZ, N., VALLS MONTÉS, R., & PINEDA, F. (2009). El uso del libro de texto de Historia de España en Bachillerato: diez años de estudio, 1993-2003, y dos reformas (LGE-LOGSE).
- MORALES CORRAL, E. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, (80), 7.
- MUNTANER GUASP, J. J., PINYA MEDINA, C., Y MUT AMENGUAL, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(1), 96-114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- MYERS D. (2005). *Psicología*. Buenos Aires: Panamericana
- NÚÑEZ-BARRIOPEDRO, E., SANZ-GÓMEZ, Y., & RAVINA-RIPOLL, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista electrónica EDUCARE*, 24(2), 240-257.
- PIAGET, J. (1975). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid: Siglo XXI, 1978.
- PLANO, Y. R., GONZÁLEZ, R. C., GONZÁLEZ, K. V., Y TORRES, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/727>
- PLUCKROSE, H. (1993). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia*. Madrid: Morata.
- POZO, I. (1985). *El niño y la historia*. Madrid: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia



- PRENSKY, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- PRENSKY, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Londres: Editorial SM.
- PRIETO ANDREU, J. M. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189–214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- PRODINGER (1926) (Número 94 - Biblioteca Digital CONEVyT). [bibliotecadigital.conevyt.org.mx/servicios/hemeroteca/.../educ94.pd](http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/servicios/hemeroteca/.../educ94.pd)
- QUIROZ, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, v. 13, n. 2, pp. 47-62.
- RIGNEY, JW (1978). Estrategias de aprendizaje: una perspectiva teórica. *Estrategias de aprendizaje*, 165-205.
- RODRÍGUEZ, M. A., & GUTIÉRREZ, D. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 72(2), 181-200. <https://doi.org/10.35362/rie722107>
- RODRÍGUEZ NAVARRO, E. (1999). El progresismo pedagógico y el libro de texto. *Revista complutense de educación*.
- SANDOVAL, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 24–31. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- SEDEÑO, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17(34), 183-189.
- SCHIAVO, E. (2007). Investigación científica y tecnológica en el campo de las TIC: ¿conocimientos técnicos, contextuales o transversales? *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad -CTS*, 3(9), 91-113. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=924/92430907>
- SEIXAS, P. y MORTON, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Toronto: Nelson.
- TAYLOR, T. y YOUNG, C. (2003). *Making History: A Guide for the Teaching and Learning of History in Australian Schools*. Carlton South Vic: Curriculum Corporation.
- TORRES SANTOMÉ, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el curriculum integrado*. Madrid, España: Morata.

TRUJILLO, L. S. (2004). Tecnología y educación. *Revista Paideia Surcolombiana*, (11), 8-12.

VALLEJO RUIZ, M., & MOLINA SAORÍN, J. (2011). Análisis de las metodologías activas en el grado de maestro en educación infantil: la perspectiva del alumnado. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*.

VÁZQUEZ-RAMOS, F. J. (2021). *Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game*. *Retos*, (39), 811-819.

VIDA, T. Y HERNÁNDEZ, T. (2005). Los videojuegos. *Revista Aula de Innovación Educativa*, n° 147, pp. 3540. <http://campusvirtual.unex.es/cala/editio52>

VIGOTSKY, LEV SEMIONOVICH. (1987). *Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores La Habana*: Editorial Científico Técnica.

VIÑAO FRAGO, A. (1994). Tiempo, historia y educación. *Revista complutense de educación*, n° 2(5), 9-46.

WILLIAMS, M. (2001). *Citizenship and democracy education. Geography's place: an international perspective*. In LAMBERT, D./MACHON, P. (ed.): *Citizenship trough secondary geography*. Lon-don&New York. Routledge Falmer; 31-41.

WINSLADE, J. M. (2015). Learning from Finland: A book review. *Wisdom in Education*, 5(2),

## **7.2 Ludografía**

Firaxis. (2016). *Civilización VI* [Versión 1.0]. Juegos 2K.

Mono Preocupado. (2016). *Stardew Valley* [Versión 1.0]. Pez risita.

Ubisoft Montréal. (2017). *Assassin's Creed: Origins* [Videojuego]. Ubisoft.

Ubisoft Montréal. (2009). *Assassin's Creed II* [Versión 2.0]. Ubisoft.

## **7.3 Webgrafía**

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/>

## 8. Anexos

### Anexo 1

**Tabla 13.** Rúbrica de evaluación de aprendizaje. *Elaboración propia.*

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
<b>CONTENIDO</b> (4 puntos)	Contiene todas las sesiones que se han realizado a lo largo de la propuesta recogidas. (4 puntos)	Faltan 1 o 2 sesiones realizadas a lo largo de la propuesta por recoger. (3 puntos)	Falta la mitad de las sesiones realizadas a lo largo de la propuesta. (1,5 puntos)	Falta más de la mitad de las sesiones realizadas a lo largo de la propuesta. (0 puntos)
<b>ORDEN</b> (1,5 puntos)	Las sesiones están recogidas en orden cronológico, de manera adecuada y con un título adecuado. (1,5 puntos)	La mayor parte de las sesiones están recogidas en orden cronológico, de manera adecuada y con un título adecuado. (1 punto)	La mitad de las sesiones están recogidas en orden cronológico, de manera adecuada y con un título adecuado. (0,5 puntos)	Menos de la mitad de las sesiones están recogidas en orden cronológico, de manera adecuada y con un título adecuado. (0 puntos)
<b>LIMPIEZA</b> (1,5 puntos)	La presentación está muy cuidada, márgenes correctos, letra legible, ausencia de tachones o manchas... (1, 5 puntos)	En general se ha cuidado la presentación del diario. (1 punto)	No se ha mostrado mucho interés en la presentación del diario, aparecen tachones, manchas... (0,5 puntos)	La presentación está muy descuidada, letra ilegible, presencia abundante de tachones y/o manchas... (0 puntos)
<b>CORRECCIÓN LINGÜÍSTICA</b> (2 puntos)	A penas aparecen errores ortográficos, morfosintácticos ni semánticos. (2 puntos)	Poca presencia de errores ortográficos, morfosintácticos y semánticos. (1,5 puntos)	Presencia considerable de errores ortográficos, morfosintácticos y semánticos. (1 punto)	Gran presencia de errores ortográficos, morfosintácticos y semánticos. (0 puntos)
<b>PRESENTACIÓN</b> (1 punto)	Es muy original y creativo en la presentación. (1 punto)	Es bastante original y creativo en la presentación. (0,75 puntos)	Es poco original y creativo en la presentación. (0,5 puntos)	No es original ni creativo en la presentación. (0 puntos)

Anexo 2



*Ilustración 4 Modo Discovery. Las Pirámides. Elaboración Propia.*

Anexo 3



*Ilustración 5 Modo Discovery. Río Nilo. Elaboración Propia.*

Anexo 4



*Ilustración 6. Modo Discovery. Agricultura. Elaboración propia.*

Anexo 5



*Ilustración 7. Modo Discovery. Mercado de Alejandría. Elaboración Propia.*