



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**La gamificación como recurso educativo en
el área de las Ciencias Sociales.**

Presentado por Patricia García Requejo

Tutelado por: Carlos Munilla Garrido

Soria, 20 de junio de 2024

Resumen / Abstract

RESUMEN El Trabajo Fin de Grado se enfoca en la gamificación como herramienta y método innovador para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales en Educación Primaria, destacando su capacidad para desarrollar y generar un aprendizaje significativo. De la misma manera, se resalta la importancia de la gamificación para combatir la falta de atención en el aula mediante recompensas y feedback de manera inmediata, motivando así al alumnado y fomentando el aprendizaje y la colaboración entre ellos.

ABSTRACT The Final Degree Project focuses on gamification as a tool and innovative method for teaching and learning of Social Sciences in Primary Education, highlighting its ability to develop and generate meaningful learning. In the same way, it highlights the importance of gamification to combat the lack of attention in the classroom through immediate rewards and feedback, thus motivating students and encouraging learning and collaboration among them.

Palabras claves / Key words

PALABRAS CLAVES Gamificación / Aprendizaje Basado en Juegos / Ciencias Sociales / Educación Primaria / Situación de Aprendizaje / Edad Media

KEY WORDS Gamification / Game-Based Learning / Social Sciences / Primary Education / Learning Situation / Middle Ages

ÍNDICE

Resumen / Abstract	2
Palabras claves / Key words.....	2
INTRODUCCIÓN.....	4
Justificación y planteamiento del tema elegido.....	6
OBJETIVOS.....	8
MARCO TEÓRICO.....	9
La gamificación como estrategia de aprendizaje	9
El juego como elemento central del aprendizaje	10
Didáctica de las Ciencias Sociales	14
Utilización de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de las CCSS en primaria ...	15
CONTEXTUALIZACIÓN	17
Características del entorno	17
Descripción del centro.....	17
Características del alumnado.....	17
PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE AULA	19
Título.....	19
Fundamentación legislativa curricular.....	19
Destinatarios.....	19
Objetivos didácticos.....	19
Saberes básicos	19
Competencias clave y competencias específicas.....	20
Metodología.....	22
Temporalización	23
Sesiones y/o actividades.....	23
Organización de espacios de aprendizaje	43
Recursos humanos y materiales	43
Medidas de atención a la diversidad e inclusión/Diseño Universal para el Aprendizaje	44
Instrumentos de evaluación	44
CONCLUSIONES.....	45
CONSIDERACIONES FINALES	46
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS.....	49

INTRODUCCIÓN

El tema elegido para la defensa de mi Trabajo de Fin de Grado es la utilización de la gamificación como eje central de las clases de Ciencias Sociales en las aulas de Primaria. Las Ciencias Sociales son una de las asignaturas más importantes a nivel cultural, por ello es necesario que el alumno experimente un aprendizaje significativo, haciendo así que recuerde todo lo impartido y lo conecte con futuros contenidos o experiencias. Por ello, es importante que la enseñanza de esta asignatura sea llamativa, para que el alumnado muestre mayor interés y así aumentar de manera indirecta su motivación por aprender.

El trabajo desarrolla una propuesta didáctica con el objeto de mostrar de manera práctica la importancia de la gamificación sobre el aprendizaje.

En la actualidad, debemos admitir que nos enfrentamos a un serio problema, como es la falta de atención del alumnado en las aulas. Los niños están sometidos a tantos estímulos diarios que, al estar en el aula y tener que enfocarse en una única información, les resulta muy difícil ignorar toda la información que hay en su entorno.

Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez (2009) afirman que, las personas actúan pensando en sus deseos y objetivos, sin embargo, en un determinado espacio de tiempo esto se ve alterado haciendo que las personas actúen únicamente porque deban hacerlo en lugar de porque quieran realmente hacerlo. Además, reiteran que “los psicólogos conductistas sostienen que el estímulo inicial está asociado a un esfuerzo positivo que surge en el ambiente como consecuencia de una conducta” (p.6), es por esto que la gamificación, es clave en este aspecto, ya que les da un feedback y recompensas inmediatas.

Por otro lado, explican la existencia de diferentes motivaciones que generan aprendizaje, como son el interés por el tema que se trabaja, el aprendizaje cooperativo, crear un sentimiento de competencia, que cada alumno sienta un proyecto personal y que vean ayuda tanto del profesor como de los compañeros (Carrillo et al., 2009). La gamificación toca todos estos puntos de los que habla este artículo, ya que da la oportunidad de poder trabajar en equipo, teniendo en cuenta el proyecto personal de cada uno, creando además ese efecto de competencia y sentimiento de ser ayudados y guiados en el aprendizaje.

El juego puede ser una herramienta muy valiosa para el aprendizaje de los alumnos, ya que es algo que les gusta por lo que mostrarán interés. Actualmente la metodología de la gamificación y del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) están muy demandados tanto por el equipo docente como por los alumnos. En cierta medida, parecen dos metodologías muy similares que tienen el

mismo objetivo, siendo este que el alumnado pueda mejorar y progresar el aprendizaje de manera que desarrolle la motivación y el interés por el contenido dado. Sin embargo, tienen ciertas diferencias muy importantes que señalar:

El ABJ se refiere a la “utilización de recursos como apoyo en los procesos de aprendizaje con competencias planificadas” (Ayén 2017, p.11). en esta metodología se usa material lúdico para potenciar de esta manera la motivación y el aprendizaje. Existen dos tipos de juegos; por un lado está el juego libre, donde son los propios alumnos quienes dirigen el juego, siendo ellos además de participante los protagonistas, y por otro lado, el juego guiado, este es aquel que tiene un adulto que indica ciertas normas y les guía para que la actividad se desarrolle de manera adecuada.

Esta metodología hace que el alumnado se anime a explorar y descubrir por sí solo construyendo así su propio conocimiento dando lugar a un aprendizaje significativo. Además, con esto el alumnado progresará a su ritmo y será su propio guía y protagonista de su aprendizaje. Para el maestro también es una fuente de información valiosa ya que, con ello, mediante la observación directa, podrá identificar las destrezas y capacidades de sus alumnos. El ABJ usa el juego como método de aprendizaje, pudiendo crear un ambiente competitivo ya que existe ganadores y perdedores a lo largo de las actividades.

La gamificación se refiere a “herramientas diseñadas para motivar al estudiante, aprendiendo un determinado tema de forma innovadora, haciendo uso de las nuevas tecnologías.” (Ramos & Álvarez, 2020, p.232; citado en Ayén 2017, p 12). Esta metodología usa los puntos, logros y premios para poder medir el avance y crear un ambiente de motivación en el alumnado queriendo seguir aprendiendo y poniendo más interés en el contenido. Normalmente los puntos se pueden hacer públicos, algo que hará que el propio alumnado trabaje para poder seguir avanzando y retándose a sí mismos. La gamificación adapta el temario a un sistema gamificado poniendo diferentes normas y mecánicas con el objetivo de influir en el comportamiento de cada alumno. Creará un ambiente colaborativo, ya que no hay ganadores ni perdedores, si no que deben de ayudarse a seguir progresando en las diferentes actividades para superarlas.

Evidentemente el ABJ y la gamificación tienen varias diferencias, aunque tienen un mismo objetivo, ya que los dos trabajan para que el alumnado siga aprendiendo de manera dinámica y activa. Trabajar con las dos metodologías sería la clave para un gran desarrollo del aprendizaje, ya que las dos estrategias tienen puntos muy favorables para el mundo educativo.

Sin embargo, voy a centrarme en la gamificación ya que es una metodología más completa.

Justificación y planteamiento del tema elegido

Las sociedades avanzan, y con ello debería de avanzar el mundo educativo. Son muchos los estudios que afirman que el alumnado conseguirá un mayor rendimiento académico si puede verse identificado en las metodologías y la didáctica de las asignaturas, al igual que si estas se hacen de manera que llamen la atención de los alumnos.

Entre estos estudios, están:

- Teoría del aprendizaje social de Bandura: defiende la existencia de una situación social donde hay dos participantes, el modelo y el sujeto. El modelo realiza una conducta y el sujeto la repite, teniendo un aprendizaje por imitación. Cuando un niño está motivado, se le hace más fácil imitar esa conducta, y por lo tanto tener un mayor aprendizaje. (Mori, 2017)
- Teoría del procesamiento de la información es una teoría que normalmente lo comparan fácilmente con los ordenadores. Al recibir una información, lo primero que sucede es una introducción de datos, más tarde los procesamos y por último los analizamos. Defienden que las habilidades cognitivas pueden mejorar si se entrenan y se trabajan con regularidad. Por ello, es evidente que si el alumno trabaja repetidamente ciertos contenidos e informaciones que se les da de una manera más atractiva para ellos, el aprendizaje será mayor e insistirán para repetirlos. (Meece, J.L, 2001)
- Teoría de la autodeterminación de Deci & Ryan, es una teoría sobre la motivación humana que se basa en la idea de que las personas actúan de forma más óptima y satisfactoria cuando pueden satisfacer tres necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la competencia y la relación. La autonomía se refiere a la capacidad de elegir y regular las propias acciones de acuerdo con los propios valores e intereses. La competencia se refiere a la capacidad de dominar y afrontar los desafíos y las tareas que se les presentan. La relación se refiere a la capacidad de establecer y mantener vínculos afectivos y de apoyo con los demás. Por ello, metodología de la gamificación es un método que garantiza grandes resultados, ya que interviene y apoya en la autonomía, la competencia y la relación de los alumnos (Castillero, 2018).

Es evidente que el alumnado actual ha nacido alrededor de la tecnología, no obstante, en ocasiones el abuso de ella nos puede hacer pensar que esto es algo negativo, sin reparar en los aspectos positivos. La tecnología en un ámbito lúdico y educativo es una gran herramienta con la cual nos podemos acercar a los alumnos aprovechando esa gran conexión que suelen tener en la mayoría de los casos. Existen diferentes mitos sobre este uso, Héctor Ruiz Martín ha destacado alguno de ellos en su libro “Edumitos: Ideas sobre el aprendizaje sin respaldo científico” (2023). Estos edumitos son:

- La tecnología está haciendo que usemos menos la memoria, y en consecuencia que esta se atrofie. Ruiz explica que las personas tienden a olvidar antes diferentes conceptos porque saben que a través de las tecnologías podrán volver a conocer las respuestas, pero sin las tecnologías, habríamos perdido mucha información y con ellas hemos conseguido diversas oportunidades de aprendizaje y desarrollo cognitivo. Por lo tanto, el uso de la tecnología no es algo negativo, ya que se puede ampliar más información de la que conocemos.
- La tecnología digital está provocando que los jóvenes tengan menos capacidad de prestar atención. El autor defiende que “la clave para sostener la atención en clase depende fundamentalmente de la motivación” (p.360) por ello es importante acercarse a los gustos motivacionales del propio alumnado, que actualmente, es todo lo relacionado a las tecnologías, por lo que, si hacemos un buen uso educativo de ellas, los alumnos prestarán más atención a lo expuesto.
- Los “nativos digitales” razonan y aprenden de un modo distinto a sus antecesores. Ruiz recomienda no basar la educación en la supuesta categoría de los nativos digitales, sino en las evidencias sobre los procesos cognitivos y las prácticas educativas que favorecen el aprendizaje. Actualmente los alumnos buscan una relación en todo su entorno con las tecnologías y los videojuegos, por ello hacerles sentir parte de un videojuego es una estrategia muy favorecedora para su aprendizaje.

Con esto, podemos observar que muchas personas piensan negativamente ante las tecnologías, pero realmente pueden ser un apoyo muy grande para los docentes, ya que es una forma muy sencilla de acercarnos a nuestros alumnos.

En conclusión, los edumitos son ideas sobre el aprendizaje que no tienen respaldo científico, pero que son muy conocidas y aceptadas en el ámbito educativo. Por ello, es importante contrastar estas ideas con la evidencia que aportan las ciencias cognitivas, que son las que estudian los procesos mentales implicados en el aprendizaje.

OBJETIVOS

- Analizar la literatura científica sobre gamificación.
- Analizar la literatura científica sobre la aplicación de la gamificación a la educación.
- Diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Sociales en alumnos de educación primaria.
- Identificar las ventajas y los desafíos de la gamificación como estrategia didáctica para las Ciencias Sociales.

MARCO TEÓRICO

La gamificación como estrategia de aprendizaje

El aprendizaje debe estar siempre adaptado a las necesidades y gustos del alumnado, ya que hay diferentes momentos y situaciones de la sociedad donde prefieren una forma de aprender u otra, por ello, es importante que los maestros aprendan a distinguir que tipo de metodología debería usarse con su grupo. A día de hoy, lo más llamativo para los alumnos son los videojuegos y los juegos, ya que pasan horas jugando a ellos, por esto, la gamificación es una estrategia muy llamativa que hará que el alumnado se sienta cómodo y esté atento a las explicaciones, ya que se sentirán un protagonista de su propio juego.

Existen diversas definiciones que se le ha dado a la metodología de la gamificación, Teixes (2015) en su libro Gamificación: motivar jugando, la definió como “la aplicación de recursos propios de los juegos (diseños, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (p.18), es decir, que la gamificación es el uso de juegos en entornos diferentes, como es el aula, donde con ello se conseguirá a través de diferentes misiones y actividades, aprender de manera entretenida el contenido explicado.

Por otro lado, Virginia Gaitán (2013) define la gamificación como “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas” (p.1), esto quiere decir que se absorbe diferentes elementos de los juegos o videojuegos y se trasladan a un entorno educativo con el objetivo de facilitar a los alumnos el aprendizaje haciéndolo así más atractivo.

Marín-Díaz, V. (2015) explica que la gamificación “potencia los procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos” (p.1), por lo tanto, esta metodología convierte el aprendizaje en una experiencia similar a la de un juego, siendo más dinámica y participativa, consiguiendo así obtener mejores resultados.

Todas las definiciones que podemos encontrar se refieren realmente a lo mismo, por lo que podemos definir la gamificación como un recurso educativo donde se seleccionan diferentes elementos de los videojuegos o los juegos para adaptarlos a una situación educativa, haciendo que

los alumnos estén más motivados y aprendan de manera autónoma y entretenida los diferentes contenidos que se les da.

La gamificación en estos momentos es una metodología clave para conseguir que el alumnado mantenga toda la atención y se concentre en lo que deben aprender, consiguiendo además un aprendizaje significativo, pudiendo así enlazarlo con la información anterior que tuviese y la próxima información que deba aprender.

La gamificación es una buena estrategia de aprendizaje, los alumnos ven con esto una oportunidad en la que pueden jugar y completar misiones en su propio aprendizaje. Ellos tienen la sensación de estar en un juego continuo. Hoy en día el gran interés de un alto porcentaje de niños son los videojuegos. Tal y como lo afirma Rideout, V. J., Foehr, U. G., y Roberts, D. F. (2010) en su artículo Generación M, en un día cualquiera el 60% de los niños de entre 8 y 18 años de edad, pasan la tarde jugando a videojuegos en una media de dos horas diarias. Las cifras han aumentado desde 1999 hasta ahora, donde hay un 20% más de niños que juegan diariamente a videojuegos. Por otro lado, también explican a qué tipo de juegos prefieren jugar los jóvenes, siendo estos aquellos de roles donde puedan llevar ellos mismos el control como “Grand Theft Auto”

Dada esta premisa, el juego presenta un nuevo enfoque de enseñanza que da a los alumnos un cierto control sobre su propio progreso y pueden superarse día a día y experimentar similitudes con un videojuego, por ello es probable que se sientan atraídos por los contenidos y muestren mayor interés en participar en el proceso de aprendizaje.

El juego como elemento central del aprendizaje

En el apartado anterior se ha desarrollado que la gamificación es una buena estrategia además de innovadora para la enseñanza en el aula, transformando el aprendizaje y creando una mayor interacción en el alumnado. Por otro lado, como se integra ciertos elementos lúdicos en el aprendizaje, los alumnos lo ven de una manera más llamativa y cercana. Por ello, vamos a analizar el origen de esta metodología y como se debe plantear para que el desarrollo y el aprendizaje sea el correcto.

A lo largo de estos años han sido muchas las definiciones que se han sumado a la gamificación, Werbach, K., & Hunter, D. (2012) explican en su libro For the Win, que la gamificación se remonta al año 1980 donde comienzan las referencias a esta. Más tarde, Richard Bartle, profesor de la Universidad de Essex, explicó que la palabra originalmente se refería a convertir algo que no es un juego en un juego. En 2003 comenzó su uso con la definición tal y como la conocemos actualmente, fue Nick Pelling, un desarrollador de juegos británicos quien lo difundió. Más tarde

este término cayó en desuso y los años posteriores, diferentes diseñadores de juegos como Amy Jo Kim, Nicole Lazzaro, entre otros, e investigadores como Ian Bogost o James Paul Gee comenzaron a desarrollar la idea de la importancia y el potencial que tenían los videojuegos. Sin embargo, hasta 2010 no se conoció el término de gamificación como el que utilizamos ahora.

Los juegos, incluyendo los videojuegos, ejercen una influencia en el comportamiento de quienes lo juegan consiguiendo que busquen diferentes estrategias para poder conseguir superar ciertos niveles. La motivación principal que encuentran en ellos, es conseguir superar niveles cada vez más complicados, por ello trabajan y se esfuerzan en pensar de qué manera podrá superar el siguiente nivel. Indirectamente están afectando a su comportamiento haciendo que se comporten de manera diferente para poder superar el nivel. Werbach y Hunter (2012), desarrollaron en su sector empresarial la gamificación para aumentar de esta manera la productividad dentro de la organización en la empresa de Microsoft obteniendo resultados positivos a través de sus empleados. Con esto consiguió que los empleados se preocupasen por ser mejores que sus compañeros y de convertirse conjuntamente en el mejor sistema operativo posible, influyendo en el comportamiento de estos, haciendo que se esforzasen más para poder ser mejor que los demás y, por lo tanto, conseguir mayor productividad que anteriormente y potenciar el trabajo en equipo.

No debemos olvidar que tanto las futuras generaciones como las actuales, han nacido alrededor de la tecnología, y su día a día se basa en ella. La mayoría de los niños que hay en una escuela saben manejar desde una corta edad todo lo que tenga relación con los diferentes dispositivos electrónicos. Por ello es esencial que, si nos queremos adaptar a esta nueva realidad, lo hagamos desde la forma más fácil, la tecnología. Con ello conseguiremos acercarnos a estas generaciones, haciendo que les aumente la motivación por el aprender. Teixes (2019), contempló las necesidades actuales afirmando que al estar entre la generación Y, la cual ha nacido entre 1980 y el siglo XXI, debemos apreciar que han crecido alrededor de los videojuegos, por lo que están acostumbrados a un feedback inmediato, donde se les dé, de la misma manera, recompensas constantes. Además, son nativos digitales, por lo que también han crecido alrededor de diversa tecnología y redes sociales, por lo que es idóneo el uso de la gamificación en el ámbito escolar, ya que el aprendizaje para ellos será más atractivo y dinámico.

La gamificación no incide solo a un cambio de comportamiento y una mejoría de actitud y conocimiento, sino que afecta a otros aspectos. A través de las misiones, por ejemplo, podemos conseguir que un alumno aprenda a gestionar sus emociones cuando carezca de conocimientos necesarios para superar un nivel, trabajando de esta manera la frustración. Además, también se consigue que el alumnado sea su propia guía de su aprendizaje, y que este lleve su ritmo de trabajo, ya que aprenderá al buscar nuevas estrategias. Para explicar todo el potencial que puede llegar a

tener la gamificación y entender de qué manera es mejor plantearlo, Lee y Hammer (2011) desarrollan tres áreas principales donde la gamificación puede intervenir, estas son:

- **Cognitivos:** Los juegos favorecen el aprendizaje cognitivo al hacer que el propio alumnado experimente y descubran por sí mismos qué deben hacer para poder superar ese nivel y poder así avanzar y seguir con el siguiente. Por ello, Lee y Hammer afirman que la gamificación hace que el alumnado mejore el rendimiento y se centre en completar las misiones aprendiendo de manera entretenida y divertida en contextos educativos.
- **Emocionales:** Los juegos consiguen producir una serie de emociones intensas que los alumnos deben de aprender a gestionar, haciendo de esto una gran oportunidad para aprender a gestionar la frustración. Lee y Hammer creen que la gamificación es una oportunidad para trabajar la ansiedad y aumentar la resiliencia en contextos educativos.
- **Sociales:** Los juegos dan la oportunidad de que el alumnado experimente diferentes roles, y por lo tanto observen diversas personalidades, por ello, Lee y Hammer proponen la gamificación como una manera de que el alumnado potencie una identidad escolar positiva, haciéndoles sentir capaces y comprometidos con el aprendizaje.

Con todo esto, podemos ver como la gamificación es una gran estrategia educativa, que, además de aprender de manera rápida y divertida, consigue abarcar otros puntos muy importantes como son los emocionales o los sociales, haciendo que el alumnado siga aprendiendo a gestionar sus emociones y se descubra así mismo mientras avanza en el desarrollo del juego y sigue desarrollando habilidades para trabajar tanto en equipo como individualmente.

En cuanto a los participantes, es importante saber que existen diferentes tipos de participantes en un sistema gamificado, cada uno se distingue por diferentes acciones, aunque siempre van a poder aprender diversos valores si se les hace ser un participante diferente a cada uno. Además, cada alumno se sentirá mayormente identificado con alguno de estos tipos de participantes según vaya avanzando el reto, y, por lo tanto, esto ayuda a los docentes, quienes pueden observar rápidamente la personalidad de cada alumno y que estrategias puede seguir usando con cada uno de ellos de manera individual para que el aprendizaje sea lo más eficaz posible.

Dentro de todo el entramado didáctico del que se compone la gamificación, cobra especial importancia los participantes. Existen varias teorías en cuanto al tipo de participantes en sistemas gamificados. Desarrollaremos el esquema de Andrzej Marczewski, explicado en el libro Gamificación, motivar jugando de Ferran Teixes (2015) (p.43-44), Marczewski explica que hay dos tipos de participantes, los jugadores (players), quienes tienen su motivación únicamente lúdica y buscan el mayor número de recompensas, y los disruptores (disruptors), que quieren

cambiar o destruir el sistema, estos dos tipos de participante son completamente opuestos. Por otro lado, hay otro tipo de usuarios, estos son los socializadores (socialisers), que tienden a relacionarse con los demás, los espíritus libres (free spirits), quienes quieren explorar y crear en el sistema, los conseguidores (achievers), estos quieren aprender cosas nuevas y mejorar y los filántropos (philantropists) que ayudan a los demás participantes. Es esencial conocer el tipo de participantes que predominan en el aula para que el sistema gamificado funcione de manera correcta.

En el libro de Gamificación: fundamentos y aplicación (2014) escrito también por Ferran Teixes, explica que Marczewski desarrolla de manera más explícita a estos últimos participantes teniendo los relacionadores (networkers), quienes contactan con otros usuarios únicamente para aumentar sus recompensas y acrecentar su perfil, los explotadores (exploiters) que quieren obtener recompensas por cualquier medio, además de incrementar sus elementos solo para venderlos, los consumidores (consumers), quieren recompensas por sus acciones por lo que participan y aprenderán solo por tener algo a cambio y los autobuscadores (self seekers) quienes buscan recompensas por sus acciones con otros participantes, favoreciendo así la cantidad antes que la calidad.

Los docentes comprobarán que tipo de participante es cada uno, y podrán ir ajustando según vaya avanzando la gamificación. Esta parte es muy importante ya que es necesario que todos los participantes se sientan cómodos para poder seguir avanzando en ello y seguir aprendiendo.

La gamificación es una buena estrategia y un buen recurso educativo en el que los alumnos pueden adquirir conocimientos significativos de forma efectiva. Sin embargo, esto es algo complicado, ya que requiere una planificación metódica y actualizada para que no pueda llevar a la monotonía. La gamificación como cualquier otra metodología también puede fallar y presentar limitaciones, por eso es importante que el docente comprenda y entienda las necesidades, gustos y motivaciones de sus alumnos. Foncubierta y Rodríguez (2014), sostienen que el objetivo de la gamificación es enriquecer la tarea de aprendizaje y motivar a los alumnos, sin embargo, la gamificación también puede fallar, ya que depende de un buen diseño que tenga en cuenta los aspectos pedagógicos, la funcionalidad y la usabilidad de los recursos. De lo contrario, se puede producir efectos negativos como el aburrimiento, la frustración o la falta de aprendizaje. Evidentemente es muy importante escuchar a los alumnos y hacer los cambios necesarios para que el alumnado esté cómodo y crear así un clima adecuado donde los alumnos aprendan de manera divertida y rápida y puedan expresarse en un lugar de confianza.

Didáctica de las Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales son unas de las asignaturas más valiosas donde proporcionan a los estudiantes una concepción del mundo en el que viven, por esto es muy importante que la didáctica este bien estructurada al igual que impartida. Los alumnos deben tener un aprendizaje significativo ya que es crucial que recuerden ciertos contenidos como la historia o la geografía. Para que los alumnos recuerden esta información, hay que dársela de manera atractiva y visual, ya que normalmente es cuando mejor recuerdan la información. Existen tres tipos de estilos de aprendizaje, donde cada alumno recibir y comprende la información de mejor manera, siendo estos visual, kinestésica y auditiva. Navarro Espejo, A. (2016) desarrolla que el 40% de los alumnos son visuales, el 30% son auditivos y el otro 30% son kinestésicos. Estos tienen diferentes formas de recordar la información, las personas visuales lo hacen de manera que rememoran imágenes, los alumnos que tienen un estilo auditivo tienden a escuchar y organizar la información con sus ideas iniciales, y los kinestésicos lo recuerdan más si experimentan con los datos. Para que los alumnos tengan un aprendizaje integral, es importante saber que estilo de aprendizaje tienen, y darles el temario de esa manera.

Una vez comprendido los diferentes estilos de aprendizaje que existen, es muy importante que sean considerados a la hora de planificar la clase de Ciencias Sociales para que ninguno esté apartado de las explicaciones, intentando que el docente lo explique de tal manera que todos los alumnos puedan comprenderlo. Muchas veces los docentes se centran en explicar detalladamente lo que ocurrió, si hablamos de historia, o como se estructura la sociedad, haciendo que muchos de los alumnos se descuelguen de las explicaciones. Monteagudo-Fernández J., Escribano-Miralles, A. y Gómez-Carrasco, C.J. (2018) afirman que la historia es fundamental para comprender el pasado y el presente de la humanidad, pero muchas veces los docentes se limitan a contar un relato estructurado del relato histórico sin fomentar la participación activa de los estudiantes. Si apoyamos el relato con diferentes imágenes y videos, el alumnado visual podrá respaldarse en ello para recordarlo aún mejor, además de que podrá empatizar y comprender de esta manera mejor el contexto. Hay varios estudios que avalan que el aprendizaje de las CC.SS utilizando como apoyo las imágenes mejoran el rendimiento y la comprensión de los alumnos, uno de estos estudios es el de Rigo, D.Y. (2014), quien realizó una experiencia educativa en la que utilizó recursos icónicos en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, los resultados obtenidos fueron favorables, los alumnos explicaron que “aprender con imágenes les permitió acceder con mayor facilidad al contenido y su comprensión” (p.6) Además, también comentaron que las clases se les hacía más amenas y entretenidas cuando se usaba recursos icónicos para respaldar la información que les proporcionaba el profesor.

Desde este punto, ya tendríamos a los alumnos visuales y auditivos con un mejor aprendizaje, pero, sin embargo, no hemos adaptado ninguna enseñanza para los alumnos kinestésicos. Como se ha explicado con anterioridad, estos alumnos aprenden más cuando experimentan ellos mismos con la información dada. Para que ellos tengan un aprendizaje eficaz, la gamificación sería la clave, ya que conseguiríamos que ellos mismos sean quienes experimenten con la información que se les facilita, teniendo que superar misiones, e incluso llegando a representar las imágenes y el contexto dado junto al relato que proporciona el docente mediante juegos de roles en la propia gamificación. Para entender mejor lo explicado, hablaremos de Rojas Soler, L., & Amber, D. (2022), quienes hicieron un estudio mixto en el que participaron 193 alumnos del cuarto curso de Educación Primaria sobre la gamificación en el área de las Ciencias Sociales, desarrollaron dos contenidos diferentes donde en uno de ellos usaron una metodología gamificada y en la otra no para posteriormente hacer unos cuestionarios sobre lo que recordaban. Los resultados fueron bastante desiguales, ya que las preguntas que hicieron sobre el contenido gamificado obtuvieron mejores resultados que en el otro, pudiendo demostrar que “los refuerzos académicos apoyados en las TIC y con el foque en la gamificación, permiten afianzar con más efectividad los aprendizajes del aula”. Con este último enfoque, se ha demostrado que es posible que todos los alumnos independientemente del estilo de aprendizaje que tengan pueden mejorar su conocimiento.

La gamificación es una gran estrategia didáctica en la que los alumnos pueden aprender, empatizar y comprender los contenidos que les proporciona el profesor, de manera que los sean sus propios protagonistas del aprendizaje, haciendo de esta manera que aumente la motivación y las ganas de aprender.

Utilización de la gamificación en la enseñanza aprendizaje de las CCSS en primaria

Como se ha remarcado anteriormente, la educación debe estar en una continua evolución, tanto de estrategias como de contenido. Estos últimos años las Ciencias Sociales han disminuido a nivel motivacional entre el alumnado porque les resulta monótono y complejo. Por ello, la gamificación es una respuesta que puede dar resultados eficaces, haciendo que el alumnado salga de esa monotonía al aprender de manera diferente cada día y siendo participes de un juego adaptado a los contenidos, aprendiendo de esta manera los contenidos a tratar. Implantar la gamificación en la hora de explicar y realizar las actividades, puede hacer que las notas de los alumnos aumenten al comprenderlo mejor que con otra metodología, Quintanal (2016), demostró en su investigación que en el comienzo del curso aprobó su asignatura un 84%, y el 97% de estos consiguieron superar la asignatura con calificaciones más altas que las anteriores. Esto afirma que la metodología de

gamificación da resultados eficaces al hacer que los alumnos mejoren sus calificaciones y por tanto su rendimiento.

Los docentes de Educación Primaria que imparten esta asignatura, tienen como objetivo, además de que el alumnado aprenda los conocimientos básicos para superar la asignatura, que el alumno disfrute de los contenidos llegando a interesarse por las Ciencias Sociales en su tiempo libre. El método de enseñarlo es muy importante para que el alumno sienta esa necesidad por saber y documentarse más, la gamificación puede hacer esto posible tal y como lo dice Fernández y Cols (2017) “la gamificación puede ayudar a motivar y a “enganchar” a estudiantes que no se sienten atraídos por las metodologías de enseñanza-aprendizaje tradicionales y que, de otro modo, no serían capaces de alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados” (p.59). También añaden que muchos alumnos muestran desinterés por el papel pasivo que desarrollan en metodologías más tradicionales, por lo que la gamificación puede ser una gran respuesta ante esto. Los maestros tienen un papel muy importante al poder desarrollar las Ciencias Sociales de un modo que impacte a los alumnos y les motive aprender más, por eso deben arriesgarse e iniciar nuevos métodos de enseñanza aprendizaje que a los alumnos les pueda interesar más, adaptándonos a sus necesidades.

Para finalizar, hay que recalcar que, para poder cumplir con estas expectativas, es muy importante que el docente esté formado y sea consciente de que es una metodología muy metódica en la que todo debe ir perfectamente hilado, aunque siempre puede haber cambios si algo no funciona bien, pero sobretodo, tiene que ser una cuestión de funcionamiento de la clase, donde quieran participar en todo momento y entiendan que significa que se adapte el contenido a un sistema gamificado. Como bien dice Collazos, Revelo & Jiménez (2018), “atraer y retener a los estudiantes implica un compromiso y una satisfacción a nivel individual, de equipo y de clase” (p.39).

Un sistema gamificado en el área de las Ciencias Sociales puede ser clave para superar las expectativas que todo docente tiene en su clase al iniciar el curso, por ello se debe explicar a la perfección en que va a consistir y como se puntuará y se evaluará, dejando siempre que los alumnos puedan opinar y dar ideas para el buen funcionamiento.

CONTEXTUALIZACIÓN

Características del entorno

El entorno donde está situado el colegio, es una zona en la que se puede observar una notable diversidad socioeconómica. Se encuentra en un barrio que se caracteriza por la presencia de edificaciones antiguas de bajo coste, donde es común encontrarse una población diversa, incluyendo personas extranjeras o familias con recursos limitados. Sin embargo, en los últimos años se ha incrementado nuevas edificaciones con un coste mayor. Además, cerca de esta zona se encuentra nuevos barrios con infraestructuras más modernas y completas. Por consiguiente, es un barrio donde nos podemos encontrar mucha multiculturalidad.

El entorno ofrece diferentes servicios, abarcando parques infantiles cercanos al colegio, varios restaurantes y paradas de autobuses que conectan esta zona con el centro de la ciudad y sus áreas periféricas.

Descripción del centro

El centro ofrece servicios educativos desde Educación Infantil hasta Educación Primaria. En Educación Infantil, dispone de 6 unidades, mientras que en Educación Primaria cuentan con 14 unidades. En conjunto, alberga un total de 445 alumnos, quienes reciben una enseñanza de parte de los 42 maestros.

El centro cuenta con un certificado de competencia digital de nivel 5, “CoDiCe TIC”, por lo que se ha reconocido el uso e integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo, haciendo que los estudiantes puedan tener un aprendizaje interactivo desarrollando sus habilidades digitales.

Los maestros que dan la enseñanza a los alumnos, se forman continuamente actualizándose así de las nuevas metodologías y estrategias didácticas existentes, teniendo en cuenta cuales pueden aumentar el éxito escolar de cada alumno

Características del alumnado

El aula donde se llevará a cabo la Situación de Aprendizaje, está formada por 25 alumnos, de los cuales son 13 niños y 12 niñas. Existe una diversidad cultural, ya que hay alumnos de diferentes nacionalidades, donde predomina la nacionalidad española, pero también enriquecido con alumnos de nacionalidad ecuatoriana y de diversas comunidades musulmanas.

En esta aula no existen deficiencias de aprendizaje, sin embargo, hay una riqueza de estilos y capacidades, ya que cada alumno trabaja y aprende a un ritmo diferente. Lejos de considerar esto como una dificultad, se ve como una oportunidad en la que se podrá desarrollar y mejorar el aprendizaje colectivo. Por ello, se tiene en cuenta estos ritmos de aprendizaje diferente, trabajando con recursos y estrategias didácticas esenciales para una aprendizaje integral y significativo de cada uno de los estudiantes.

PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE AULA

Título

El título que se le da a la Situación de Aprendizaje es el siguiente: “De vuelta a la Edad Medieval.”

Fundamentación legislativa curricular

La Situación de Aprendizaje está abordada por la ley estatal actual de España, siendo esta la Ley orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006. Del 3 de mayo, de Educación, conocida como la LOMLOE. Esta ley entró en vigor el 19 de enero de 2021 derogando la anterior Ley Orgánica.

Por otro lado, también se tomará como referencia la normativa actual que regula el mínimo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, siendo esta el Decreto 28/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria.

Destinatarios

El curso que recibirá esta Situación de Aprendizaje es 5º de Educación Primaria, teniendo estos una edad de entre 10 y 12 años.

Objetivos didácticos

- Aumentar la motivación y el interés del alumnado por la historia, mediante mecánicas de juego con retos y recompensas.
- Desarrollar pensamiento crítico mediante actividades que se necesite hacer toma de decisiones.
- Facilitar la comprensión del aprendizaje de la historia haciendo que ellos mismos sean quien la simule para mejorar su conocimiento.

Saberes básicos

A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

a) Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).

b) Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

B. Tecnología y digitalización.

1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

- a) Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- b) Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
- c) Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.
- d) Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- e) Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital. Entornos Virtuales de Aprendizaje seguros.
- f) Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.

C. Sociedades y territorios.

2. Sociedades en el tiempo.

- a) Temas de relevancia en la historia (Edad Medieval) el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos. Características sociales, políticas, económicas y culturales en la Edad Medieval.
- b) Iniciación a la investigación y a los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la edad Medieval.
- c) Las expresiones artísticas y culturales medievales y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo medieval.

Competencias clave y competencias específicas

Competencia específica 1.

Utilizar dispositivos, recursos digitales y entornos personales y/o virtuales de aprendizaje de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital sobre las sociedades y los territorios de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CE3, CCEC4

Criterios de evaluación

1.1 Buscar, analizar y organizar información sobre las sociedades y territorios utilizando recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo, en entornos personales y/o virtuales de aprendizaje, de forma segura y eficiente. (CCL3, STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4)

1.2 Reelaborar y crear contenidos digitales sencillos sobre las sociedades y territorios, empleando aplicaciones y recursos digitales, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y/o en red. (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4)

1.3 Cooperar y colaborar activamente en la utilización de recursos digitales de forma responsable, respetuosa y cívica, indagando sobre las sociedades y los territorios. (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2)

Competencia específica 2.

Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas sobre las sociedades y los territorios, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio social y cultural.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, CP2, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CC4

2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el social y cultural, mostrando y manteniendo curiosidad, respeto y sentido crítico. (CCL1, STEM2, CPSAA4, CC4)

2.2 Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio social y cultural y adquiriendo léxico científico básico. (CCL2, CCL3, CD1, CD4)

2.3 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas sobre las sociedades y los territorios, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, comparándolos con las predicciones realizadas. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA5)

2.4 Comunicar los resultados de las investigaciones sobre el medio social y cultural, en diferentes formatos, adaptando el mensaje a la audiencia a la que va dirigido, utilizando el lenguaje científico y explicando los pasos seguidos. (CCL1, CP2, STEM2, STEM4, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5)

Competencia específica 3.

Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, compartiendo e intercambiando la información obtenida, para reconocer el valor del patrimonio cultural, conservarlo, mejorarlo, y emprender acciones para su uso responsable y contribuir a una cultura para la sostenibilidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CPSAA4, CC3, CC4, CE1, CCEC1.

3.1 Identificar y analizar críticamente las características, la organización y las propiedades de los elementos o sistemas del medio social y cultural a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados y compartiendo e intercambiando la información obtenida. (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1)

3.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos o sistemas del medio social y cultural mostrando respeto y comprensión de las relaciones que se establecen. (STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1)

Competencia específica 5.

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

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores operativos: CCL3, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CPSAA3, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1, CCEC2, CCEC4.

5.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio social y cultural de la Edad Media, situando cronológicamente los hechos. (CCL3, STEM2, STEM4, CPSAA4, CC1)

5.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de la sociedad de la Edad Media, incorporando la perspectiva de género, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en esta época de la historia, explorando diferentes fuentes y recursos. (CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1)

5.3 Comprender y valorar con actitud crítica los elementos culturales de la Edad Media a partir del acercamiento experiencial o virtual a museos, monumentos arquitectónicos y/o exposiciones y/u otros espacios. (CD3, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2)

5.4 Diseñar y elaborar producciones artísticas de forma creativa y colaborativa, relacionadas con la Edad Media usando técnicas plásticas, sonoras, visuales y audiovisuales. (STEM4, CD2, CPSAA3, CCEC4)

5.5 Analizar el pasado histórico, para interpretar al presente, asumiendo un compromiso responsable y de respeto a los retos del futuro. (CC3, CE2, CCEC1)

Metodología

Se utilizará una metodología activa en la cual los estudiantes sean el protagonista de su propio aprendizaje mediante la gamificación, donde deberán de completar diferentes niveles y misiones relacionadas con la unidad, haciendo de esta manera que el alumnado tenga mayor motivación por el aprendizaje.

Temporalización

Sesiones y/o actividades

Tabla 1. *Sesión 1. De vuelta a la edad media*

Título	De vuelta a la Edad Medieval		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Aumentar la colaboración y el trabajo en equipo al trabajar en grupos.</p> <p>Desarrollar habilidades y capacidades de investigación y pensamiento crítico mediante la investigación de la Edad Media.</p> <p>Mejorar la comunicación efectiva al presentar y desarrollar las ideas grupales encontradas.</p> <p>Mejorar la comprensión de la Edad Media mediante la investigación y discusión grupal.</p> <p>Aumentar las habilidades tecnológicas del alumnado usando diferentes aplicaciones.</p>		
Contexto	La actividad está diseñada para la enseñanza de la Edad Media a alumnos de 5° de Educación Primaria, donde deben investigar ideas principales sobre esta para general una lluvia de ideas y dar comienzo a la unidad.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1,2,3,5	1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2	A. Cultura científica. 1.a, 1.b B Tecnología y digitalización 1.a, 1.b, 1.c, 1.d C. Sociedades y territorios.

			2.a, 2.b
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Mapa de misiones Pase de misiones Sellos Monedas de la sabiduría Lista de recompensas Ordenadores		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
<p>En la primera sesión, se explicará en qué consistirá la gamificación que se empleará en la unidad de la Edad Media. Los alumnos recibirán un mapa que contendrá 5 zonas marcadas, cada una de estas se relaciona con una misión que deben de completar (Anexo 1, figura 1) Por otro lado, en cada una de las misiones, habrá una misión extra que podrán hacer, siendo estas no obligatoria, para que los propios alumnos lleven la cuenta de cuantas misiones extras han realizado, se les dará un pase de misiones que se les irá sellando según vayan haciendo las misiones extras. (Anexo 1, figura 2)</p> <p>A medida que los alumnos vayan progresando las misiones y cumplan con las normas establecidas con anterioridad, se les recompensará con “monedas de la sabiduría” (Anexo 1, figura 3) Estas monedas se podrán intercambiar con diversas recompensas (Anexo 1, figura 4), y se obtendrán tanto por completar misiones obligatorias como las misiones extras, además de por seguir las normas de comportamiento. Pueden alcanzar un máximo de 22 monedas.</p>	5 grupos de 4 personas	Una sesión	

<p>Tras explicar el funcionamiento de la gamificación, se les detallará el método de evaluación, para que estos sepan en todo momento como se les evaluará.</p> <p>Una vez acabada esta explicación, se comenzará a desarrollar la primera misión. Esta consiste en una investigación sobre le Edad Media, donde los alumnos se organizarán en grupos de cuatro teniendo un ordenador por persona y comenzarán a buscar información sobre la Edad Medieval. Una vez que han buscado la información, deberán de introducirlas a la aplicación de Mentimeter, generando de esta manera una idea de lluvias conjunta. Cada grupo explicará que ideas ha puesto, en el caso de que hay dos ideas repetidas, lo explicaran los dos grupos de tal manera que se proporcione información diferente entre los dos grupos.</p> <p>Al finalizar la sesión, el docente dará dos monedas de la sabiduría a cada alumno, basándose en el cumplimiento de las normas y la realización adecuada de la misión.</p> <p>Como misión adicional, se les pedirá a los alumnos que escriban una redacción sobre uno de los personajes históricos relevante de la Edad Media, abordando su influencia y qué hizo.</p>		
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Sesión 2. Viaje por la sociedad feudal.

Título	Viaje por la sociedad feudal.		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Entender y comprender la estructura social de la sociedad feudal de la Edad Media.</p> <p>Observar las diferencias entre los diferentes grupos sociales y sus responsabilidades.</p> <p>Fomentar habilidades de investigación y análisis crítico.</p> <p>Desarrollar la expresión creativa y la colaboración grupal.</p>		
Contexto	Esta sesión está organizada para el 5° curso de Educación Primaria, donde el alumnado comprenderá las sociedades de la Edad Media mediante la investigación individual guiada siempre por el profesor.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5.	1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4, 5.5.	<p>A. Cultura científica.</p> <p>1.b</p> <p>B Tecnología y digitalización</p> <p>2.b, 2.c.</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a, 2.b, 2.c.</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones		

	<p>Mapa de misiones</p> <p>Ordenadores</p> <p>Monedas de la sabiduría</p>		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
<p>En esta sesión, el docente explicará la sociedad feudal de la Edad Media y la estructura social de esta. Tras ello, se explicará la segunda misión. Cada alumno asumirá un papel de un estamento social específico: reyes, nobles, caballeros, clérigos y campesinos. Se formarán grupos para que investiguen las responsabilidades, el lenguaje, los derechos y deberes, y las interacciones y vestimenta. La distribución de estos grupos será: dos reyes, tres privilegiados de la alta nobleza, tres privilegiados del alto clero, tres no privilegiados de la baja nobleza, tres no privilegiados del bajo clero, tres campesinos y tres siervos.</p> <p>El docente proporcionará diferente material para que el alumnado pueda expresarse libremente con diferentes recursos. Los grupos comenzarán a investigar sobre su clase social y como deben representarlo, para poder hacer una pequeña obra teatral, pudiendo ensayar durante esta sesión ya que lo representarán en la siguiente clase.</p> <p>Si el comportamiento ha sido el adecuado durante esta sesión, se le repartirá a cada uno una moneda de la sabiduría.</p>	<p>Parejas</p> <p>Tríos</p> <p>Gran grupo</p>	<p>Una sesión</p>	
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.		
Evaluación	Observación directa		

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Sesión 3. Viaje por la sociedad feudal 2.

Título	Viaje por la sociedad feudal 2.		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Entender y comprender la estructura social de la sociedad feudal de la Edad Media.</p> <p>Observar las diferencias entre los diferentes grupos sociales y sus responsabilidades.</p> <p>Fomentar habilidades de investigación y análisis crítico.</p> <p>Desarrollar la expresión creativa y la colaboración grupal.</p>		
Contexto	Esta sesión está organizada para el 5° curso de Educación Primaria, donde el alumnado comprenderá las sociedades de la Edad Media mediante la investigación individual guiada siempre por el profesor.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4, 5.5.	<p>A. Cultura científica.</p> <p>1.b</p> <p>B Tecnología y digitalización</p> <p>2.b, 2.c.</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a, 2.b, 2.c.</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones		

	<p>Mapa de misiones</p> <p>Monedas de la sabiduría</p> <p>Folio</p> <p>Vestuario y objetos</p>		
Actividades	Agrupamiento	N° sesiones	
<p>En esta sesión los alumnos harán la representación de las clases sociales. Los demás grupos deberán de estar atentos y apuntar en un papel cuales son los rasgos y comportamientos que les caracteriza a ese grupo social. Posteriormente, se realizará una puesta en común para analizar y discutir las observaciones. El docente explicará y resolverá todas las dudas que estos tengan, además de corregirles y darles un feedback.</p> <p>La representación se evaluará mediante una rúbrica creada por el propio docente (Anexo 1, tabla 1), en ella cada criterio tiene un valor máximo de 4 puntos, por lo que como mucho cada equipo tendrán 12 puntos. Aquellos grupos que tengan al menos 8 puntos, habrán pasado la misión y por tanto tendrán una moneda de la sabiduría. Además, si los alumnos han trabajado juntos y el comportamiento ha sido adecuado se les dará a cada uno otra moneda de la sabiduría.</p> <p>La misión extra consiste en una reflexión sobre la sociedad feudal centrándose en su perspectiva moral.</p>	<p>Parejas</p> <p>Tríos</p> <p>Gran grupo</p>	Una sesión	
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.		
Evaluación	Observación directa		
	Rúbrica		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Sesión 4. Al-Ándalus

Título	Al-Ándalus		
Curso	5º Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Fomentar la investigación histórica para la obtención de la información</p> <p>Potenciar el trabajo en equipo y resolución de conflictos de manera pacífica.</p> <p>Aumentar la creatividad mediante la construcción de maquetas.</p> <p>Comprender la importancia de Al-Ándalus en la historia y actualidad.</p>		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5º de Educación Primaria donde aprenderán y comprenderán lo que fue Al-Ándalus en la Edad Media.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	1.1,1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4	<p>B Tecnología y digitalización</p> <p>1.b</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1.a, 1.b, 1.c, 1.d</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	<p>Pase de misiones</p> <p>Mapa de misiones</p> <p>Ordenadores</p>		

	Material para la maqueta dado por el docente	
	Monedas de la sabiduría	
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones
<p>La sesión comenzara con una explicación detallada por parte del docente sobre Al – Ándalus. A continuación, se les explicará a los alumnos la siguiente misión. En ella construirán una maqueta de Al-Ándalus durante las siguientes 3 sesiones. Se realizará en 4 grupos de 5 integrantes cada uno, y cada grupo tendrá asignado un aspecto específico que debe investigar. El primer grupo explicará cómo era la religión y la importancia que tenía en ese momento, el grupo 2 cómo era sociedad diversa que habitaba en ella y el por qué, el tercer grupo desarrollará como era la vida en el campo en ese momento, y el último grupo, explicarán la vida en la ciudad. La maqueta será libre, la única norma que tiene es que esté relacionada con el tema asignado y con Al-Ándalus.</p> <p>Si el comportamiento es el adecuado se le dará a cada alumno una moneda de la sabiduría.</p>	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	
	Rúbrica	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Sesión 5. Al-Ándalus.

Título	Al-Ándalus
Curso	5º Educación Primaria
Objetivos didácticos	<p>Fomentar la investigación histórica para la obtención de la información</p> <p>Potenciar el trabajo en equipo y resolución de conflictos de manera pacífica.</p> <p>Aumentar la creatividad mediante la construcción de maquetas.</p>

	Comprender la importancia de Al-Ándalus en la historia y actualidad.		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5º de Educación Primaria donde aprenderán y comprenderán lo que fue Al-Ándalus en la Edad Media.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	1.1,1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4	B Tecnología y digitalización 1.b B. Tecnología y digitalización 1.a, 1.b, 1.c, 1.d C. Sociedades y territorios. 2.a
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones Mapa de misiones Ordenadores Material para la maqueta dado por el docente Monedas de la sabiduría		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
En esta sesión los alumnos tendrán la oportunidad de progresar con el proyecto de la misión 3, esperando que todos los participantes estén activos y trabajen de manera equitativa. Si el comportamiento ha sido el adecuado se les dará una moneda de la sabiduría a cada alumno.	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión	

Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.
Evaluación	Observación directa
	Rúbrica

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Sesión 6. Al-Ándalus.

Título	Al-Ándalus		
Curso	5º Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Fomentar la investigación histórica para la obtención de la información</p> <p>Potenciar el trabajo en equipo y resolución de conflictos de manera pacífica.</p> <p>Aumentar la creatividad mediante la construcción de maquetas.</p> <p>Comprender la importancia de Al-Ándalus en la historia y actualidad.</p>		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5º de Educación Primaria donde aprenderán y comprenderán lo que fue Al-Ándalus en la Edad Media.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	1.1,1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4	<p>B Tecnología y digitalización</p> <p>1.b</p> <p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1.a, 1.b, 1.c, 1.d</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones		

	Mapa de misiones Ordenadores Material para la maqueta dado por el docente Monedas de la sabiduría		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
En la sexta sesión, se les dejará que avancen con el proyecto como último día de preparación. Si el comportamiento ha sido el adecuado se les dará una moneda de la sabiduría a cada alumno.	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión	
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.		
Evaluación	Observación directa		
	Rúbrica		

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Sesión 7. Al-Ándalus.

Título	Al-Ándalus		
Curso	5º Educación Primaria		
Objetivos didácticos	Potenciar el trabajo en equipo y resolución de conflictos de manera pacífica. Aumentar la creatividad mediante la construcción de maquetas. Comprender la importancia de Al-Ándalus en la historia y actualidad. Mejorar la capacidad de realizar exposiciones orales.		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5º de Educación Primaria donde aprenderán y comprenderán lo que fue Al-Ándalus en la Edad Media.		
Área/Materia/Ámbito	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	1, 2, 3, 5	1.1,1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.4	B Tecnología y digitalización 1.b

			<p>B. Tecnología y digitalización</p> <p>1.a, 1.b, 1.c, 1.d</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	<p>Pase de misiones</p> <p>Mapa de misiones</p> <p>Ordenadores</p> <p>Material para la maqueta dado por el docente</p> <p>Monedas de la sabiduría</p>		
Actividades	Agrupamiento	N° sesiones	
<p>En esta sesión se hará la presentación del proyecto y la explicación del tema asignado. El docente responderá a las dudas que tengan los alumnos acerca de esto. Si el comportamiento ha sido adecuado durante la sesión, se les dará una moneda de la sabiduría a cada uno.</p> <p>La evaluación se hará mediante una rúbrica diseñada por el maestro (Anexo 1, tabla 2), en ella cada criterio tiene un valor máximo de 4 puntos, por lo que como mucho cada equipo tendrán 12 puntos. Aquellos grupos que tengan al menos 8 puntos, habrán pasado la misión y por tanto tendrán una moneda de la sabiduría. Además, si los alumnos han trabajado juntos y el comportamiento ha sido adecuado se les dará a cada uno otra moneda de la sabiduría.</p>	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión	

Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.
Evaluación	Observación directa
	Rúbrica

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Sesión 8. Un día en la Edad Media.

Título	Un día en la Edad Media		
Curso	5º Educación Primaria		
Objetivos didácticos	Entender la vida urbana y su organización de la Edad Medieval. Fomentar el trabajo en equipo y resolución de problemas de manera pacífica.		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5º de Educación Primaria, en la que comprenderán el funcionamiento y organización de las ciudades de la Edad Media.		
Área/Materia/ Ámbito	Ciencias Sociales		
	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	2, 3, 5	2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.4, 5.5	A. Cultura científica 1.b C. Sociedades y territorios. 1.a, 1.b
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones Mapa de misiones Recursos y objetos proporcionados por el docente.		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
Al comienzo de esta sesión, el docente explicará cómo era la vida en una ciudad cristiana. Una vez que esto	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión	

<p>está comprendido, se explicará la siguiente misión. En la misión cuatro se realizará entre todos “un día en la Edad Medieval”. El docente previamente habrá explicado la estructura de la ciudad destacando de esta manera los gremios, el mercado, la iglesia, etc.</p> <p>Tras esto, se crearán cuatro estaciones, donde cada estación representará un tema específico, haciendo de esta manera que entiendan la importancia que tiene cada una de ellas y cómo funcionaban. La primera estación es la del mercado, en ella existirá un comerciante, donde crearán su propio puesto vendiendo productos los cuales comprarán los clientes, estas compras se harán mediante monedas medievales proporcionadas por el docente. La segunda estación es la de artesanía, donde el artesano enseñará los productos realizados, dados por el docente, entre ellos habrá vasijas de arcilla y tejidos. La tercera estación es la de la Iglesia, en la que el clérigo enseñará los rituales y celebraciones religiosos, además deberá de representar una celebración. Por ultima, la estación del Ayuntamiento/juzgado, donde el juez y el alcalde solucionarán diferentes disputas que tenga la población, realizando de este modo juicios simulados. Para esta actividad se dejará un tiempo específico para que puedan buscar y recopilar información además de ensayar lo que van a hacer cada estación. La clase se dividirá en 4 grupos formados por 5 integrantes.</p> <p>Si el ritmo de trabajo y el comportamiento ha sido adecuado, se les dará a cada uno una moneda de sabiduría</p>		
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Sesión 9. Un día en la Edad Media 2.

Título	Un día en la Edad Media 2.		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	Entender la vida urbana y su organización de la Edad Medieval. Fomentar el trabajo en equipo y resolución de problemas de manera pacífica.		
Contexto	Esta actividad está diseñada para alumnos de 5° de Educación Primaria, en la que comprenderán el funcionamiento y organización de las ciudades de la Edad Media.		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	2, 3, 5	2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.4, 5.5	A. Cultura científica 1.b C. Sociedades y territorios. 1.a, 1.b
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones Mapa de misiones Recursos y objetos proporcionados por el docente. Cuestionario proporcionado por el docente		
Actividades	Agrupamiento	N° sesiones	
En la sesión nueve se les dejará terminar de representar y observar las estaciones ya que alguna no habrá dado tiempo de acabar. Una vez que estas hayan finalizado se les realizará un cuestionario individual, donde haya diferentes preguntas tipo test sobre las	4 grupos de 5 integrantes	Una sesión	

<p>diferentes estaciones, además habrá algunas preguntas abierta para que puedan escribir como se sentían, cual pensaban que era la más difícil, que cambios existe de la Edad Media con la actualidad, etc.</p> <p>Si las estaciones han salido correctamente, se les dará una moneda de la sabiduría, y si el comportamiento ha sido adecuado, se les dará otra moneda.</p> <p>Como misión extra, se les pedirá a los alumnos que hagan un diario de una hoja como mínimo donde expliquen cómo sería un día siendo una persona en la edad media según la estación que les haya tocado en la misión 4.</p>			
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.		
Evaluación	Observación directa		

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Sesión 10. La conquista de los 6 vales medievales.

Título	La conquista de los 6 vales medievales.		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Fomentar el trabajo en equipo resolviendo conflictos de manera pacífica.</p> <p>Comprender el legado histórico que ha dejado la Edad Media.</p> <p>Estimular el pensamiento crítico y la creatividad mediante la superación de las pruebas.</p>		
Contexto	La actividad está diseñada para alumnos de 5° de Educación Primaria en la cual deberán de superar diferentes pruebas relacionadas con el legado histórica de la Edad Media		
Área/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	2, 5	2.1, 2.2, 2.3, 5.1, 5.4, 5.5	A Cultura científica 1.b

			C. Sociedades y territorios. 2.a, 2.b
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	Pase de misiones Mapa de misiones Vales proporcionados por el docente Pruebas		
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones	
<p>El docente explicara el legado que ha dejado la Edad Media en la actualidad.</p> <p>Tras ello, se dividirá la clase en parejas para jugar a una Gymkana realizada por el tutor. En el patio habrá 6 puestos, cada puesto está relacionado con un tema en específico, siendo estos Idiomas, Cultura y Ciencia, Gastronomía, Mezquitas y Palacios, Universidades y Arte Románico y Gótico. Las parejas deberán de pasar por todas las diferentes zonas, teniendo que hacer una prueba para poder superar esta, una vez que lo hayan superado, avisarán al docente para que este lo compruebe, y si es correcto les entregará un vale medieval. En esta misión, para conseguir la moneda de la sabiduría, deberán de conseguir los 6 vales diferentes de cada prueba. Si el comportamiento ha sido el adecuado, se les dará una moneda de la sabiduría.</p> <p>Como misión extra, se les pedirá entregar un pequeño trabajo en el que expliquen e investiguen qué legado</p>	Parejas	Una sesión	

ha dejado la Edad Media, dando un poco de información de cada una que encuentren.		
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. *Sesión 11. El Trivial medieval final.*

Título	El Trivial medieval final		
Curso	5° Educación Primaria		
Objetivos didácticos	<p>Observar el conocimiento sobre la unidad trabajada.</p> <p>Fomentar la competitividad en un ambiente tranquilo.</p> <p>Gestionar los sentimientos de haber perdido</p>		
Contexto	La actividad está diseñada para alumnos de 5° de Educación Primaria, en la cual deberán de responder una serie de preguntas correctas para ganar el juego, siempre relacionadas con la Edad Media y lo dado durante las sesiones anteriores.		
Area/Materia/	Ciencias Sociales		
Ámbito	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	2, 3, 5	2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.5	<p>A Cultura científica</p> <p>1.a, 1.b</p> <p>C. Sociedades y territorios.</p> <p>2.a</p>
Temporalización	Una sesión de una hora.		
Metodología	Metodología activa usando la gamificación		
Recursos	<p>Pase de misiones</p> <p>Mapa de misiones</p> <p>Trivial medieval</p>		

Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones
<p>En esta misión se dividirá la clase en 5 grupos de 4 personas para realizar un trivial, en el que hay preguntas adaptadas por el profesor, relacionadas con todo lo dado sobre la Edad Media. Quien gane del grupo al final de la hora, se le recompensará con una moneda de sabiduría. Si el comportamiento ha sido el adecuado, se les entregará a cada uno una moneda de la sabiduría.</p> <p>Como misión extra, se les mandará entregar resúmenes del tema con todo lo dado, para que así ellos mismo puedan estudiar mientras los hacen.</p>	<p>Grupos de 4 integrantes.</p> <p>Individual</p>	Una sesión
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Sesión 12. Prueba escrita.

Título	Prueba escrita		
Curso	5º Educación Primaria		
Objetivos didácticos	Analizar los conocimientos del alumnado de la Edad Media.		
Contexto	La actividad está diseñada para los alumnos de 5º de Educación Primaria, donde deberán de responder a unas cuestiones para demostrar los conocimientos adquiridos durante esta unidad.		
Área/Materia/ Ámbito	Ciencias Sociales		
	Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Saberes básicos
	2, 3, 5	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 5.1, 5.2, 5.5	A. Cultura científica 1.a, 1.b C. Sociedades y territorios 2.a, 2.b, 2.c
Temporalización	Una sesión de una hora.		

Metodología	Metodología activa usando la gamificación	
Recursos	Prueba escrita proporcionado por el docente.	
Actividades	Agrupamiento	Nº sesiones
En esta última sesión se hará una prueba escrita donde el alumnado demostrará lo que ha aprendido durante la unidad. Al final de esta habrá unas preguntas en las que deberán poner cosas a mejorar sobre el proceso de la gamificación, si les ha gustado esta manera de dar la unidad, y qué les ha gustado más.	Individual	Una sesión
Medidas de inclusión y DUA	Se ha tenido presente en la elaboración de la sesión las medidas del Diseño Universal de Aprendizaje.	
Evaluación	Observación directa	
	Prueba escrita	

Fuente: elaboración propia

Organización de espacios de aprendizaje

El aula que se usará para esta Unidad Didáctica será el aula principal del curso de 5º de Educación Primaria. No se necesitará otra aula ya que tiene todo lo necesario para poder realizarla de manera adecuada. Sin embargo, para una actividad se usará el patio escolar, ya que al ser amplio se pueden hacer las seis pruebas con mayor comodidad.

Recursos humanos y materiales

Para el correcto desarrollo de la Situación de Aprendizaje, se necesitará un único profesor que les vaya guiando en las actividades y explicaciones para que los alumnos puedan superar los niveles y misiones que se les propone.

En cuanto a los recursos que se necesita para las sesiones, son el mapa de misiones, el pase de misiones extras, las monedas de la sabiduría, una lista con las recompensas, vestimenta proporcionada por el docente, al igual que los objetos para representar ciertas actividades y ordenadores para la investigación de la información.

Medidas de atención a la diversidad e inclusión/Diseño Universal para el Aprendizaje

Las sesiones están organizadas y estructuradas siguiendo los principios del Diseño Universal para el aprendizaje, ya que se ha adoptado un enfoque inclusivo y accesible creando un entorno educativo que acomode las necesidades de todos los alumnos independientemente del estilo y ritmo de aprendizaje.

Las actividades eran programadas de tal forma que ninguno de los estudiantes quede apartado del aprendizaje, habiendo hecho diferentes prácticas en las que se pueden expresar cada uno de diferente manera.

Instrumentos de evaluación

Para evaluar las actividades se usará mayormente la observación directa, viendo de esta manera el progreso que tiene cada alumno según evolucione la Situación de Aprendizaje. Además, también se hará uso de las rúbricas hechas anteriormente por el docente en dos actividades específicas para poder evaluar de manera justa. Por último, se hará una prueba escrita donde los alumnos puedan demostrar el conocimiento adquirido de la unidad.

Tabla 13: *Instrumentos de evaluación.*

Instrumento de evaluación	Tipo de evidencia
Observación directa	Respuestas orales
Rúbrica	Productos
Prueba escrita	Respuestas por escrito

Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

Los objetivos han sido superados con éxito, aunque siempre hay un margen para la mejora. La gamificación es una herramienta óptima para el aprendizaje, sin embargo, es posible que la gamificación se hubiese preparado con más recompensas, niveles u otro tipo de actividades. Asimismo, se podría haber puesto más misiones para aquellos alumnos que vayan más avanzados o quieran progresar e investigar más en su tiempo libre.

La reflexión y análisis de la gamificación y de la asignatura de Ciencias Sociales ha permitido identificar de qué manera puede ser más factible la enseñanza y aprendizaje de esta área, así como los elementos necesarios para crear un sistema gamificado efectivo. Por esto, se considera que los dos primeros objetivos propuestos se habrían superado.

El tercer objetivo se centra en el diseño de una propuesta didáctica gamificada en el área de las Ciencias Sociales, buscando que los alumnos mejoren su aprendizaje de manera diferente a la vez que divertida, amena y atractiva para ellos. Aunque la propuesta no se ha llevado a la práctica y por lo tanto, no se puede saber con certeza si los alumnos habrían mejorado los resultados, se prevé que es más atractiva y divertida para los alumnos que los métodos de aprendizaje más tradicionales.

Por último, el cuarto objetivo aborda el análisis de las ventajas y desafíos de implementar un sistema gamificado como herramienta para el área de las Ciencias Sociales. A lo largo del trabajo, se ha investigado y documentado diferentes beneficios y retos asociados a la estrategia de la gamificación en un contexto educativo, facilitando que los alumnos comprendan de manera diferente los conocimientos, superándose a ellos mismos con diferentes pruebas y niveles.

Por todo esto, los cuatro objetivos propuestos inicialmente, han sido abordados y desarrollado extensamente a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado

CONSIDERACIONES FINALES

Desde el inicio de mi formación en el Grado de Educación Primaria, me ha interesado la idea de aprender mediante juegos. Las actividades que desarrollé para los diversos proyectos que nos han propuesto entregar sobre Situaciones de Aprendizajes, se centraban en juegos mediante los cuales el alumnado se divertía aprendiendo. He tenido muy claro desde el principio que quería hacer el TFG sobre este tema, ya que me parecía esencial demostrar con evidencias y hechos que es posible la enseñanza donde los alumnos aprendan de distinta manera y más divertidas.

Mi entusiasmo y motivación en realizar este trabajo era muy alto, ya que quería profundizar y aprender más sobre la gamificación y las Ciencias Sociales, gracias a esto, he podido comprender diferencias sobre el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la Gamificación, además de aprender cómo implementarlas correctamente y descubrir datos relevantes sobre los resultados que se pueden obtener.

Por otro lado, el trabajo se ha desarrollado con una conciencia clara de los Objetivos del Desarrollo Sostenible. En primer lugar, se ha puesto mayor énfasis en el objetivo número cuatro, “la educación de calidad”, fomentando una educación equitativa para todos los alumnos. La gamificación hace el aprendizaje más atractivo, de esta manera se consigue aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos contribuyendo a la mejora de los resultados. También se relaciona con el objetivo número nueve, “industria, innovación e infraestructura”, al integrar estrategias innovadoras como la gamificación en educación, promoviendo la modernización del uso de tecnologías. Así mismo, el objetivo número diez, “reducción de las desigualdades”, está relacionado al proporcionar diferentes herramientas y metodologías en las que todos los alumnos acceden a una educación de calidad, independientemente del origen socioeconómico. Por último, al presentar la historia y comprender aquellos errores y puntos positivos que se hicieron, se consigue la no repetición de estos hechos, dando lugar a su relación con el número dieciséis, “paz, justicia e instituciones sólidas”.

Por todo esto, el trabajo contribuye al avance y progreso de los Objetivos del Desarrollo Sostenible, teniendo como futuro un mundo mejor.

REFERENCIAS

- Argilés, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC
- Arguilés, F. (2019). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Ayén, F. (2017). *¿Qué es la gamificación y el ABJ?*. Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia, (86), 7-15.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, MS (2009). *La motivación y el aprendizaje*. Alteridad. Revista de Educación, 4 (2), 20-32.
- Castillero, C (2018). *La teoría de la autodeterminación: que es y que propone*. Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/psicologia/teoria-autodeterminacion>
- Collazos, C; Revelo, O. & Jiménez, J. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura en Lámpsakos*, No. 19.
- España. Ministerio de Educacion y Formacion Profesional. (2020). *Ley Orgánica 3-2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es>
- Fernández Paradas, A. R., Fernández Paradas, M., & Gutiérrez Montoya, G. A. (2017). *Educación Histórica, patrimonios olvidados y felicidad en la Didáctica de las Ciencias Sociales*.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.
- Inteligencia Artificial Copilot. (2024). *Mapa de la Edad Media con zonas de retos [Imagen digital]*.
- Inteligencia Artificial Copilot. (2024). *Moneda de la sabiduría [Moneda digital diseñada para actividad educativa]*.
- José Monteagudo-Fernández, Ainoa Escribano-Miralles y Cosme J. Gómez-Carrasco (Eds.). (2018). *Educación histórica y competencias transversales: narrativas, TIC y competencia lingüística*. Murcia: Editum. (p. 216-249)

- Junta de Castilla y Leon. Consejería de Educacion (2022). *Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y Leon*. BOCYL núm. 185, de 30 de septiembre de 2022. BOCYL-D-30092022-2
- Lee, J.J & Hammer, J. (2011). *Gamification in Education: ¿Qué, cómo y por qué molestarse?* Academic Exchange Quarterly
- Marín-Díaz, V. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Digital Education Review.
- Meece, J.L (2001) *Child and Adolescent Development for Educators*. Editorial Mcgraw-Hill Collection.
- Navarro Espejo, A. (2016). *Los estilos de aprendizaje en primaria: visual, auditivo y kinestésico*. Publicaciones didácticas, 75, 21-46.
- Quintanal, F. (2016). *Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria*. Opción, 32(12)
- Rideout, VJ, Foehr, UG y Roberts, DF (2010). *Generación M 2: los medios en la vida de los jóvenes de 8 a 18 años*. Fundación de la familia Henry J. Kaiser .
- Rigo, D. Y. (2014). *Aprender y enseñar a través de imágenes*. Desafío educativo.
- Rojas Soler, L., & Amber, D. (2022). *Impacto de la gamificación con TIC en la enseñanza de las ciencias sociales en estudiantes de cuarto grado de primaria*. LS ducational esearch (MLSER), 6(2).
- Ruiz Martín, H. (2023). Tecnología y aprendizaje. En H. Ruiz Martín (Ed.), *Edumitos. Ideas sobre el aprendizaje sin respaldo científico* (pp. 354-375). International Science Teaching Foundation
- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press
- Yerlaque Mori, M.M. (2017). *Propuestas de Estrategias de Habilidades Sociales basada en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las Estudiantes Universitarias de la Especialidad de Educación Inicial-Lemm-Fachse-Unpgr-2017*

ANEXOS

Anexo 1: Recursos para la Situación de Aprendizaje, figuras.

Figura: Mapa de misiones



Fuente: IA

Figura: Pase de misiones.



Fuente: Elaboración propia.

Figura: Moneda de la sabiduría.



Fuente: IA

Figura: Recompensas.



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2: Recursos para la Situación de Aprendizaje, tablas.

Tabla. Rúbrica.

Criterio de evaluación	Puntuación	Descripción
Investigación y contenido	4	La investigación es profunda y la información es detallada y precisa.
	3	La información es correcta con algunos detalles interesantes.
	2	La información sobre su clase social es básica
	1	La información es incompleta o incorrecta.
Expresión y creatividad	4	Hay gran creatividad en la representación. Uso innovador de los materiales.
	3	Hay creatividad en su representación. Uso adecuado de los materiales.
	2	Muestran un esfuerzo mínimo en la creatividad y expresión
	1	Existe poca creatividad y uso limitado de los materiales.
Interacción y colaboración	4	Colaboran de manera excepcional, respetando los roles y contribuyendo todos.
	3	Colaboran y respetan los roles la gran parte del tiempo.
	2	Colabora y respetan los roles en ocasiones.
	1	Muestran poca colaboración y respeto por los roles.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla. Rúbrica

Criterio de evaluación	Puntuación	Descripción
Investigación y Contenido	4	El grupo ha investigado a fondo sobre su tema asignado y la información es detallada y precisa.
	3	La información es correcta con algunos detalles interesantes.
	2	La información es básica, pero podría profundizar más.
	1	La información es incompleta o errónea.
Creatividad y maqueta	4	La maqueta es creativa, bien diseñada y relacionada con el tema. Materiales utilizados de manera innovadora.

	3	La maqueta es adecuada y representa correctamente el tema asignado. Materiales utilizados de manera apropiada
	2	La maqueta es básica y podría mejorar en términos de creatividad y diseño.
	1	La maqueta es poco elaborada o no está relacionada con el tema asignado.
Colaboración y Roles	4	Existe colaboración y respeto en los roles asignados. Los miembros contribuyen equitativamente.
	3	Hay colaboración y respeto en los roles la mayoría del tiempo. Los miembros contribuyen de manera adecuada.
	2	El grupo colabora, pero algunos podrían participar más.
	1	La colaboración es insuficiente y algunos no cumplen con sus roles

Fuente: Elaboración propia.