



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

“El Antiguo Egipto a través de un escape room. Una propuesta de Gamificación para la enseñanza de la Historia en 4º de Primaria.”

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR/A: MARÍA MUÑOZ GETINO

TUTOR: RUBÉN GARCÍA RUIZ

Valladolid, enero 2026

RESUMEN

Una de las cosas importantes en Educación Primaria es desarrollar caminos para que el aprendizaje se realice de forma dinámica, participativa, de tal manera que se incremente la motivación y la participación de los alumnos/as favoreciendo la adquisición de un conocimiento significativo. Para ello es importante que los alumnos estén motivados, trabajen y participen en su propio proceso de aprendizaje y así conseguir la obtención de nuevos contenidos útiles para su vida, fomentando la creatividad y la curiosidad por seguir descubriendo nuevos conocimientos, a través de la adquisición de diferentes competencias. La idea de este TFG es desarrollar una propuesta educativa innovadora y motivadora que se aleje de las metodologías tradicionales basadas en la exposición directa de los contenidos, algo que es completamente diferente a lo que se está acostumbrado a ver en las aulas de Educación Primaria. En el trabajo se apuesta por el uso de una metodología basada en la gamificación, trabajada a través de un escape room donde los contenidos se trabajan desarrollando un Escape Room basado en el Antiguo Egipto. Las características y contenidos más relevantes de esta época se trabajarán a lo largo de retos y pruebas que los alumnos deberán de superar, trabajando así la creatividad y el interés por seguir conociendo más a cerca de este tema, además a lo largo de este proceso los alumnos desarrollarán una serie de competencias clave y específicas que se señalarán con posterioridad.

Palabras clave: gamificación, escape room, nuevas metodologías, propuesta educativa.

ABSTRACT

One of the important things in primary education is to develop ways for learning to take place in a dynamic, participatory manner, so as to increase pupils' motivation and participation, thereby promoting the acquisition of meaningful knowledge. To this end, it is important for students to be motivated, to work and participate in their own learning process, and thus to acquire new content that is useful for their lives, fostering creativity and curiosity to continue discovering new knowledge through the acquisition of different skills. The idea behind this TFG is to develop an innovative and motivating educational proposal that moves away from traditional methodologies based on the direct presentation of content, something that is completely different from what we are used to seeing in primary school classrooms. The project focuses on the use of a gamification-based methodology, developed through an escape room where the content is worked on by creating an Escape Room based on Ancient Egypt. The most relevant characteristics and content of this period will be worked on through challenges and tests that students must overcome, thus developing their creativity and interest in learning more about this topic. In addition, throughout this process, students will develop a series of key and specific skills that will be outlined later.

Keywords: gamification, escape room, new methodologies, educational proposal.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	JUSTIFICACIÓN.....	6
3.	OBJETIVOS	8
3.1	OBJETIVOS GENERALES	8
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
5.	PROPUESTA DIDÁCTICA	11
5.1	JUSTIFICACIÓN	11
5.2	CRONOGRAMA	12
5.3	METODOLOGÍA	13
5.4	OBJETIVOS DIDÁCTICOS	18
5.5	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	19
5.5.1	SESIÓN N°1	19
5.5.2	SESIÓN N°2.....	22
5.5.3	SESIÓN N°3.....	26
5.5.4	SESIÓN N°4.....	30
5.5.5	SESIÓN N°5.....	34
5.5.6	SESIÓN N°6.....	38
5.5.7	SESIÓN N°7.....	41
5.5.8	SESIÓN N°8.....	45
5.6	EVALUACIÓN: INSTRUMENTOS.....	49
6.	CONCLUSIONES	50
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
8.	ANEXOS.....	57
8.1	Materiales para la sesión n°1.....	57
8.2	Materiales para la sesión n°2.....	57
8.3	Materiales para la sesión n°3.....	57
8.4	Materiales para la sesión n°4.....	58
8.5	Materiales para la sesión n°5.....	58
8.6	Materiales para la sesión n°6.....	58
8.7	Materiales para la sesión n°7.....	58
8.8	Materiales para la sesión n°8.....	58

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la Historia en el contexto educativo presenta ciertas dificultades, ya que los acontecimientos que han surgido a lo largo de los años se pueden interpretar de diferentes maneras según las diversas perspectivas, ideologías o intereses de los historiadores. Por ello, los maestros se enfrentan a un gran desafío al dar clase de Historia en el aula. En primer lugar, debe de respetar los contenidos fijados por el currículo educativo oficial y tratar los hechos del pasado de manera neutral y ayudando a los alumnos a comprenderlos sin influencias ideológicas.

El propósito de este TFG es enseñar al alumnado de primaria, concretamente al curso de 4º de primaria a través de una propuesta didáctica el conocimiento de la civilización egipcia.

Para alcanzar dicho propósito, se ha hecho una situación de aprendizaje donde se trabajan los contenidos del currículo de Educación Primaria y se trabajan los hechos relevantes del Antiguo Egipto, como tema principal. Además, en esta situación de aprendizaje se utilizan las metodologías más innovadoras para conseguir captar la atención y el interés de los alumnos.

El propósito de esta propuesta didáctica es que los alumnos comprendan que fue la civilización egipcia, donde se ubicaban y los acontecimientos más importantes y destacados de ese periodo, así como su legado en el mundo actual. Con este trabajo se pretende que los alumnos aprendan de manera más dinámica y participativa, fomentando la implicación del alumnado a través de metodologías activas como el trabajo en equipo y con el uso de materiales motivadores que despierten su interés por seguir aprendiendo acerca de este tema.

2. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema permite poner en práctica la técnica didáctica del escape room para que los alumnos se acerquen a conocer esta nueva cultura, ya que les permite trabajar y entender sus características y aspectos más importantes. El tema elegido es bastante amplio por eso permite crear una gran cantidad de actividades de diferentes temas, como, por ejemplo, actividades de manipulación, de investigación, de pensamiento lógico, de exploración, etc.

En primer lugar, me centraré en analizar el origen del escape room ya que surge en Japón en los años 80, pero no fue hasta el año 2008 cuando se abrió por primera vez una Sala de Escape. Los escapes room tienen su origen con el videojuego Behind Closed Doors, un juego en el que era imprescindible utilizar la agilidad mental para resolver diferentes pruebas o enigmas para así poder pasar a la siguiente sala o a la siguiente pista y así poder salir de la habitación. En el año 2006 ingenieros de Silicon Valley crearon un juego basado en una famosa novela policiaca de la escritora Agatha Christie, fue a partir de ahí donde dio comienzo a los juegos de escape rooms que conocemos ahora y que es uno de los temas principales de este TFG.

Fue en el año 2011 donde los juegos de escape rooms llegaron a Europa y también a España abriendo la primera sala de este tipo de juegos en Barcelona. Desde hace unos años este tipo de actividades han pasado a ser parte del ámbito educativo, no siendo necesario salir de una sala, si no creando juegos con fines didácticos donde se incluyen pruebas, acertijos y enigmas que los alumnos deberán de resolver en grupo para conseguir un objetivo único y común. Esta herramienta permite trabajar en las aulas de Educación Primaria diferentes competencias y además ofrece varios beneficios educativos para los alumnos.

Estos beneficios aplicados al mundo de la educación pueden concretarse en: que el alumno consiga por sí mismo conocer la historia a través de su propia experiencia, trabajando el aprendizaje por descubrimiento tal y como propone Bruner (1961) trabajando también la competencia aprender a aprender siguiendo los fundamentos del constructivismo planteado por Piaget (1970) y Vygotsky (1978). Además, el uso de escape rooms permiten trabajar diferentes habilidades para que los alumnos aprendan a trabajar en equipo y fomenten la cooperación, aspectos estudiados por Johnson y Johnson (1999) en el aprendizaje cooperativo. Promueve la habilidad de resolver problemas y gestionar el tiempo en base a sus necesidades, en relación con las propuestas de aprendizaje basado en problemas de Barrows (1986). Trabajar con escapes rooms desarrolla la mejora de la autoestima del alumno y sus habilidades, tal y como señala en sus teorías motivacionales Bandura (1997) sobre el desarrollo de las distintas habilidades cognitivas. Además, se trabaja la motivación del alumnado favoreciendo nuevas habilidades de aprendizaje y se mejora en parte la comunicación lingüística, como apuntan los enfoques

socioculturales de Vygotsky (1978). Por último, trabajar con este tipo de metodología, en concreto con los escapes rooms favorece el trabajo de memoria, atención y concentración y la creatividad.

Como he comentado antes en los últimos años se han ido introduciendo nuevas metodologías poco a poco, por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, gamificación, entre otros. Metodologías como la gamificación resultan ser más motivadoras para los alumnos. Para la maestra de Educación Primaria Clara Cordero un escape room es “Una experiencia lúdica inmersiva de resolución de problemas”. Según explica la maestra la experiencia lúdica motiva, y la resolución de problemas que ofrecen los escapes rooms permiten al alumno adquirir nuevas competencias y habilidades (Cordero, 2019).

Al crear un escape room hay que tener en cuenta que este tenga una buena estructura educativa, para que los alumnos trabajen las diferentes competencias, criterios de evaluación, etc. y el profesor pueda ver cómo funciona el grupo. Un escape room trata de un aprendizaje dividido en diferentes fragmentos donde los alumnos aprenden poco a poco según avanza el juego. Según explica Cordero, la experiencia de trabajar con escapes rooms hace que “el cerebro vaya ampliando miras y se vaya adquiriendo más conocimientos donde conectes las ideas que tienes con el contexto que estas aprendiendo” (Cordero, 2019), en el caso de la propuesta de este TFG sería con el Antiguo Egipto.

Al trabajar con escapes rooms también se trabaja con “Soft Skills” o “Habilidades Blandas”, que consisten en competencias o habilidades que se adquieren diariamente permitiendo al alumnado integrarse en los diferentes ambientes de trabajo que puedan surgir en una clase.

Estas “Soft Skills” es importante trabajarlas en el ámbito de la Educación Primaria, ya que se trabajan habilidades importantes para los alumnos como, por ejemplo, la capacidad de resolver problemas donde el alumno se tiene que adaptar a la situación y crear diferentes soluciones (De Bono, 1991). También se trabaja la inteligencia emocional, fundamental para el desarrollo personal y social del niño respaldada por las aportaciones de Daniel Goleman (1995). Además, se potencia la capacidad de asumir responsabilidades y el trabajo en equipo, donde se pone en práctica la capacidad de colaboración con los compañeros como destaca la perspectiva socioconstructivista de Vygotsky (1978) y los beneficios del aprendizaje cooperativo, la comunicación, el reparto de tareas descritos por Johnson & Johnson (1999). De este modo, el desarrollo de la comunicación y la cooperación entre los compañeros conecta con la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1993).

Mi propuesta para este TFG es trabajar la temática del Antiguo Egipto mediante un escape room, por todo lo mencionado anteriormente donde, se pone en práctica el trabajo en equipo y se

fomenta la comunicación entre compañeros, además, se ejercita la mente utilizando la creatividad y la lógica para poder pasar los diferentes acertijos.

El trabajar con esta metodología mejora la autoestima de los alumnos ya que a veces se sentirán la pieza clave o la pieza más importante en ese momento dentro de su equipo, y eso siempre les motiva. Los alumnos pueden estrechar relaciones con sus compañeros, a la hora de saber organizarse o ser lo más eficiente posible. Al trabajar con escape rooms su capacidad de atención mejora ya que es importante prestar mucha atención para poder resolver los enigmas de manera correcta y poder superar la prueba lo antes posible, además los alumnos obtienen conocimientos de manera lúdica.

Los alumnos refuerzan los conocimientos de los temas al trabajar con escape rooms, ya que es una mezcla entre lo divertido y lo académico, haciendo que los alumnos se sientan más motivados al participar en estas actividades.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GENERALES

- Promover la comprensión, el respeto por otras culturas y el conocimiento del Antiguo Egipto en el aula de Educación Primaria, a través de un escape room de manera lúdica, cooperativa y motivadora.
- Analizar la importancia del Escape Room en el aprendizaje del alumnado de Educación Primaria.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer elementos fundamentales e importantes de la civilización del Antiguo Egipto.
- Reconocer las principales aportaciones de Egipto a la historia de la humanidad.
- Identificar los restos del Antiguo Egipto en la actualidad (arte, arquitectura, escritura, cultura...)
- Localizar Egipto en el mapa y reconocer sus principales elementos geográficos.
- Relacionar hechos del pasado con la vida cotidiana actual, desarrollando una visión cronológica de la historia.
- Utilizar el escape room como estrategia educativa para fomentar el aprendizaje y el pensamiento crítico del alumno.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Hoy en día los escapes rooms se han apoderado del mundo del entretenimiento, y su gran popularidad no deja de crecer de tal manera que han surgido los escape room en el ámbito educativo. No solo están destinados a la diversión y el entretenimiento de los niños, sino que están repletos de beneficios en cuanto a la educación de ellos.

Uno de los beneficios más destacados es su capacidad de fomentar el desarrollo de habilidades sociales. Los alumnos al enfrentarse por grupos aprenden la importancia que tiene la comunicación entre ellos, el trabajo colaborativo y el tomar decisiones todos juntos. También se estimula la imaginación, ya que los alumnos en los escapes rooms se sumergen en historias y en las temáticas de las salas, gracias a ello los estudiantes abren sus mentes y desarrollan su capacidad para crear soluciones. Estimular la imaginación no solo es divertido, sino que sienta las bases para un pensamiento creativo y una resolución de problemas más eficaz en el futuro.

Los alumnos no solo resuelven los enigmas para poder llegar al objetivo final, sino que también aprenden conocimientos de manera lúdica. Este enfoque educativo hace que el aprendizaje se haga más efectivo y fácil de recordar para ellos.

Uno de los mayores problemas en las aulas de primaria es mantener la atención y el interés de los alumnos durante la sesión lectiva. Es por ello por lo que la educación busca cada vez más maneras innovadoras y atractivas de enseñar y de trabajar las habilidades con los alumnos, por ejemplo, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el respeto, la tolerancia...

Por tanto, es importante desarrollar técnicas y estrategias que ayuden a diseñar actividades en el ámbito educativo para dar respuesta a las necesidades. No solo eso, sino que también ayuden a tratar el tema de la inclusión como un proceso de transformación de la escuela, en la que no existan barreras y en la que la diversidad y la diferencia se vuelvan marcas de originalidad y autenticidad de cada persona por individual conformando entre todos y toda una comunidad educativa, cooperativa en vez de competitiva (Prados, 2009).

Por otra parte, innovar en técnicas de aprendizaje y metodologías educativas cada vez más innovadoras va ganando terreno progresivamente al aprendizaje más tradicional. Así pues, la teoría constructivista del aprendizaje un enfoque más contemporáneo donde el objetivo principal es conseguir que los alumnos sean participantes de su proceso de enseñanza – aprendizaje y donde se conviertan en los protagonistas de la generación de su propio conocimiento (Chen, 2003).

Para desarrollar correctamente un escape room el juego debe de seguir un patrón que o puede ser lineal (seguir una serie de retos que te llevan al final) o puede ser abierto (donde los retos pueden no seguir un orden concreto, pero el reto final será un “metapuzle”, que se resolverá con todas las soluciones conseguidas anteriormente) o también puede ser multilineal (los retos pueden surgir a

la vez y pueden requerir tener otros resueltos para poder continuar) (Wiemker, Elumir, Clare, 2016)

En el ambiente educativo el diseño de un escape room tiene que estar relacionado con conseguir objetivos de aprendizaje específicos en un ambiente de cooperación entre todos los alumnos. Todos los acertijos, pistas o enigmas que tenga el escape room tienen que estar relacionados con un objetivo de aprendizaje. A continuación, se comentarán algunos de los ejemplos de escape room en diferentes áreas y situaciones:

- En la Universidad de Toulouse se diseñó un escape room donde los estudiantes practicaron y asociaron conceptos básicos de química como la tabla periódica, el balanceo de ecuaciones química y el cálculo de moles, a través de diferentes acertijos y enigmas que aumentaron la motivación y el trabajo en equipo durante la sesión (Dietrich, 2018).
- En la facultad de Medicina de la Universidad de Kentucky, los estudiantes tienen que aprenden los fundamentos de las enfermedades infecciosas para lo cual, necesitan memorizar una gran cantidad de información sobre patógenos, antibióticos, pacientes, y así como la reacciones entre los tres. Para ello diseñaron un escape room para fomentar el sentido crítico y las habilidades para buscar soluciones entre todos y trabajar la cooperación para encontrar diferentes diagnósticos (Jeffres y Biehle, 2018).
- En la University of Ss, Cyril and Methodius en Trnava, Eslovaquia, crearon un estudio en el que se desarrolló un escape room para repasar los conceptos de programación y redes computacionales en nivel preparatoria. Los estudiantes diseñaron diferentes enigmas o acertijos con un tema educativo de programación y redes computacionales para el cual se le asignó una tarea específica durante el juego a cada grupo de estudiantes (Huraj, Hrmo y Sejutová Hudáková 2022).

Viendo estos ejemplos, podemos sacar la conclusión de que los escapes rooms no solo favorecen al aprendizaje de conceptos en Educación Primaria, sino que también se trabajan con ellos en diferentes áreas y en diferentes niveles académicos.

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica me he centrado en el curso de 4º de primaria, donde los alumnos tienen entre 9 y 10 años. El escape room diseñado en este TFG cuenta con 8 sesiones de 1 hora de duración, donde en cada sesión se trabaja y se trata un área diferente del Antiguo Egipto trabajando en equipo.

Mediante estas sesiones diseñadas para el grupo de 4º de primaria, se trabajan todos los aspectos posibles para tratar y aprender sobre el Antiguo Egipto, de manera cooperativa y lúdica.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 JUSTIFICACIÓN

Hay varias razones y beneficios para tratar el antiguo Egipto mediante un escape room en primaria, ya que el tema de faraones, momias y dioses es un mundo que atrae mucho a los alumnos y genera interés por aprender más sobre ello. La historia antigua ofrece a los estudiantes aprender más sobre las civilizaciones que gracias a ellos crearon nuestro mundo actual. Cuando los alumnos aprenden sobre el Antiguo Egipto no solo memorizan los datos, sino que descubren como vivían o gobernaban. Enseñar la historia antigua, en este caso el Antiguo Egipto mediante un escape room, hace que los alumnos conecten con el pasado y aprendan a desarrollar el pensamiento crítico.

“Cuando damos vida a la historia antigua en el aula de primaria, no solo enseñamos sobre el pasado: ayudamos a los niños a comprender su mundo actual”, explica Michelle Connolly, consultora educativa con más de 16 años de experiencia.

Los alumnos trabajan mejor cuando pueden aplicar el conocimiento de clase a situaciones de la vida real, ya sea recreando herramientas antiguas, diseñando canales para la mejora del funcionamiento del agua o representando la vida en un mercado egipcio.

Al aprender sobre historias nuevas, los alumnos son capaces de desarrollar una mayor apreciación por los logros humanos conseguidos a lo largo de la historia. Los alumnos comprenden como las civilizaciones antiguas desarrollaron sistemas de escritura, matemáticas y gobierno pueden comprender mejor como estos “descubrimientos” afectan a nuestro mundo actual. Esta conexión entre la historia del pasado y la actual hace que la historia sea más relevante para los estudiantes.

Aprender sobre la historia antigua ofrece a los alumnos de primaria diferentes oportunidades sobre el aprendizaje, ya que van mucho más de fechas o de hechos. Al aprender sobre las civilizaciones antiguas, los niños son capaces de desarrollar habilidades esenciales y conectan los logros del pasado con su vida cotidiana.

Aprender sobre las diferentes civilizaciones del Antiguo Egipto despierta la curiosidad de los alumnos, ya que al hablarles de las pirámides o de las diferentes formas de vida que tenían, se les abren las puertas a mundos muy diferentes al suyo. Este aprendizaje ayuda a los alumnos a reflexionar sobre cómo vivían los habitantes de Egipto.

“Como educadora con más de 16 años de experiencia en el aula, he visto como la historia antigua crea momentos mágicos en el aula. Cuando los niños descubren como funcionaban los jeroglíficos egipcios o como jugaban los niños romanos con sus juguetes, sus ojos se iluminan de autentica maravilla” dice Michelle Connolly, fundadora y consultora educativa.

Tratar temas y aprender sobre los temas de la historia antigua ofrece nuevas oportunidades para el aprendizaje basado en proyectos, donde los alumnos pueden recrear materiales o pueden representar escenarios históricos, como, por ejemplo, el mercado egipcio.

Trabajar con diferentes relatos históricos sirve de gran ayuda a los alumnos ya que comprenden que la historia no es sencilla. Esto desarrolla su capacidad para evaluar y considerar diferentes fuentes y perspectivas y habilidades importantes para su aplicación en la vida real.

La enseñanza de la historia en primaria proporciona una base para que los alumnos comprendan como se ha desarrollado la historia a lo largo del tiempo, ayudando a situarse dentro de la historia.

Como conclusión, la historia antigua ayuda a los alumnos a comprender como se forma, funcionan y en ocasiones, se desintegran las sociedades, lo que proporciona un contexto importante y valioso para comprender nuestro mundo actual. Diferentes estudios fomentan la alfabetización cultural y ayudan a los niños a vivir diferentes experiencias mediante el aprendizaje del Antiguo Egipto.

5.2 CRONOGRAMA

Este proyecto se hará a lo largo de un mes. La propuesta cuenta con un total de 8 sesiones. Contando con que hay dos horas semanales de la asignatura, se harán dos sesiones por semana. La organización temporal se debe a que el proyecto sigue una coherencia para que así los alumnos puedan mantener el hilo y las ideas. Además, trabajar de este modo es enriquecedor para los alumnos, ya que así se genera una mayor motivación e interés por el producto final de esta situación de aprendizaje.

De esta manera, evitamos que los alumnos pierdan el ritmo, ya que si espaciamos más las sesiones podría generar desmotivación y sería más difícil que los alumnos siguieran la dinámica, ya que entre sesión y sesión podrían perder los conocimientos ya aprendidos en las sesiones anteriores y se perdería lo ya trabajado.

Por ello, se plantea este cronograma dependiendo de cuando se realice la situación de aprendizaje. Todo el planteamiento depende de que mes se haga y de cuando estén distribuidas las sesiones de Ciencias Sociales.

Por ejemplo:

ABRIL						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7 Sesión Nº1	8	9 Sesión Nº2	10	11	12
13	14 Sesión Nº3	15	16 Sesión Nº4	17	18	19
20	21 Sesión Nº5	22	23 Sesión Nº6	24	25	26
27	28 Sesión Nº7	29	30 Sesión Nº8			

5.3 METODOLOGÍA

En cuanto a las metodologías utilizadas en esta situación de aprendizaje el núcleo de la actividad se basa en un escape room, donde los alumnos deben de superar varias pruebas para poder salir de la pirámide y ayudar a la investigadora Kathleen Martínez.

El escape room es una metodología basada en una estrategia de gamificación que convierte el aula en un entorno de juego. El objetivo es que los alumnos consigan superar una serie de pruebas para poder lograr el objetivo final. El escape room no es solo una actividad si no que es el hilo conductor de las ocho sesiones planteadas.

Además, también se trabajan otras metodologías como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos.

- **Aprendizaje cooperativo:** es una estrategia educativa que busca potenciar el aprendizaje de los alumnos mediante la comunicación entre ellos. El aprendizaje cooperativo a diferencia del aprendizaje individual les enseña a trabajar juntos y a lograr objetivos comunes entre ellos. En este enfoque los alumnos forman pequeños grupos de trabajo, donde cada uno tiene una responsabilidad individual, pero se trabaja en conjunto para el beneficio de todos. Cada alumno tiene que cumplir su rol para así entender como su contribución afecta al grupo.

Este tipo de aprendizaje tiene varios beneficios, como el desarrollo de habilidades sociales donde los alumnos aprenden a comunicarse, resolver conflictos, y otras habilidades que son vitales para la sociedad de hoy en día. Al trabajar en grupo cada alumno tiene la oportunidad de explicarse a su manera y de escuchar los argumentos de los demás compañeros. Al trabajar con esta metodología también se trabaja la motivación, ya que los alumnos se sienten parte de un equipo y que su aportación es muy importante para todos.

Los alumnos desarrollan habilidades sociales cuando trabajan mediante el aprendizaje cooperativo. Estas habilidades hacen referencia a la comunicación, ya que cada uno se expresa a su manera y expresa sus ideas según lo que cada uno piense, de esta manera los alumnos también escuchan activamente las opiniones de los demás. Se fomenta el trabajo en equipo donde aprenden la importancia de cada miembro del grupo, la resolución de conflictos a la hora de que se genere un desacuerdo, donde el aprendizaje cooperativo les enseña a resolverlo de manera pacífica y constructiva. La última habilidad sería la empatía, donde comparten responsabilidades y desarrollan una mayor comprensión hacia los demás.

Esta metodología mejora el rendimiento académico y favorece el desarrollo personal. Al trabajar por grupos los estudiantes pueden tener diferentes opiniones, por ello, esto enriquece su comprensión sobre un tema. Además, los alumnos se apoyan mutuamente cuando se trata de superar dificultades y entender conceptos que les pueda resultar difíciles o complicados de entender. Por último, se trabaja la responsabilidad, no con uno mismo, si no con todo el grupo ya que los alumnos sienten un mayor compromiso con sus tareas en el grupo.

- **Gamificación:** es una técnica que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos. Por eso, es muy importante que los alumnos comprendan correctamente las dinámicas de los juegos que se van a realizar para poder trabajar la gamificación en clase. Gracias a la gamificación se consigue una mayor implicación y por lo tanto se alcanzan los objetivos señalados.

A través de esta metodología se intenta potenciar las habilidades de los estudiantes por medio de la experimentación y el juego ya que, a través de una experiencia motivadora y divertida, se fijan mejor los conocimientos.

Los objetivos principales que podemos encontrar en esta gamificación se encuentran, crear un vínculo lúdico de compromiso entre los alumnos y el proceso educativo que se esté dando, ser una herramienta que motive y que sea efectiva para llamar la atención de

los alumnos y que luche contra el aburrimiento y los anime a aprender conocimientos nuevos, entre otros.

Esta metodología cada vez es más común en las aulas y está extendida en las diferentes etapas, desde infantil hasta niveles post-obligatorios. Esto permite al alumno aprender de una manera significativa, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación por aprender y participar.

Es una metodología que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndolo de una manera más atractiva, ya que utiliza dinámicas propias del juego en entornos que al principio no se conciben como lúdicos, como por ejemplo el aprendizaje en el área de matemáticas.

La gamificación empezó a ser conocida a partir del año 2008 en el ámbito del marketing como un conjunto de varios elementos que persiguen un fin, y en el caso de la enseñanza sería conseguir resultados beneficiosos para el aprendizaje de los alumnos en diferentes tareas o actividades.

La Asociación mundial de Educadores Infantiles (2020) señala que gamificar no consiste en usar un juego, si no en “utilizar sus mecánicas, dinámicas y elementos para construir una narrativa dentro de un proyecto, donde lo fundamental es que el docente también disfrute de la experiencia y que los alumnos se sientan parte de ella”.

Trabajar con gamificación es beneficiosos ya que ofrece numeras ventajas tanto para los estudiantes como para los docentes. Las más destacadas son: incremento en la retención de conocimientos ya que ayuda a los alumnos a retener y a comprender mejor los conceptos, fomento de la autonomía y autogestión ya que los estudiantes se vuelven más responsables de su propio aprendizaje y gestionan su progreso motivándose para superar nuevos retos sin necesidad de una supervisión del profesor, la estructura de los juegos que se utilizan ayuda a los alumnos a desarrollar su mentalidad frente a los diferentes obstáculos ya que a menudo implica superar fracasos y aprender de los errores cometidos. En conclusión, la gamificación es una herramienta muy favorecedora que puede cambiar el proceso educativo. Además de hacerlo de manera más atractiva y divertida es muy útil para los alumnos, ya que los preparas para el mundo real, dándoles a conocer nuevas habilidades y una actitud positiva hacia el aprendizaje.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos:** aunque no es una situación de aprendizaje basada proyectos que duran meses, el hilo conductor de este escape room (ayudar a Kathleen Martínez y la creación de un cuaderno del explorador) ayuda a los alumnos a sintetizar lo aprendido a lo largo de las diferentes sesiones diseñadas.

El Aprendizaje Basado en Proyectos permite a los alumnos a participar en algo que les motiva y que al mismo tiempo aprenden contenidos curriculares.

Por eso, el profesor les plantea una pregunta-desafío basada en un contexto real que los alumnos conozcan perfectamente, esto despertará su interés y además aprenderán nuevos conceptos. Los alumnos deberán de darle solución a la pregunta planteada por el profesor realizando una investigación, donde trabajaran diferentes actividades de aprendizaje y trabajaran de manera colaborativa y prácticamente autónoma. Al acabar compartirán con sus compañeros su producto final.

Las principales características de esta metodología es que es posible trabajar diferentes asignaturas a la vez y esto depende del tema que se escoja como tema principal. Se trata de una metodología en la que el profesor y el alumno comparten el mismo protagonismo, ya que está pensado para que los estudiantes adquieran un mayor nivel de protagonismo en su proceso aprendizaje en comparación con el que ya tenían de la enseñanza tradicional.

El profesor ahora es quien crea los diferentes escenarios de aprendizaje adecuados a las capacidades y conocimientos de los alumnos, de esta manera también ejerce como guía y orientador mientras los alumnos desarrollan el proyecto planteado. Gracias a esto los alumnos tienden a ser más participativos y que su implicación cada vez sea mayor.

Esta metodología da la oportunidad de saber que diferentes ritmos de aprendizaje hay en una clase y por tanto atender a ello con diferentes propuestas de actividades que abarquen varios grados de complejidad.

Además de las diferentes metodologías utilizadas para esta situación de aprendizaje se utilizan también diversas técnicas para el aprendizaje:

- **Enseñanza Directa/Exposición:** es un método educativo que se centra en la transmisión de los contenidos por parte del profesor a los alumnos de manera directa. Es el profesor el que asume un rol activo explicando a los alumnos. Es un proceso que está muy bien organizado y que ofrece muchas oportunidades para practicar.

Según Eggen y Kauchak (2005) es un modelo que se organiza en cuatro etapas:

1. **Introducción:** el profesor revisa que los alumnos lo hayan aprendido anteriormente, les explica las metas y los objetivos de la sesión, además, les motiva mostrando la utilidad y el propósito sobre el contenido nuevo.
2. **Presentación:** el profesor explica a los alumnos los conceptos nuevos.
3. **Práctica guiada:** el profesor ofrece a los alumnos nuevas oportunidades para practicar esta destreza, clasificando ejemplos relacionados con los conceptos presentados.

- 4. Práctica independiente:** se les pide a los alumnos que practiquen lo aprendido por sí mismos.

Este modelo está centrado en el que el profesor es el guía y el que ocupa un papel primordial en la estructuración del contenido, en la explicación y en el uso de diferentes ejemplos para facilitar la comprensión a los alumnos. Esto no quiere decir que los alumnos ocupen un papel de pasivos, ya que, si se actúa correctamente, los alumnos son comprometidos a diversas preguntas, ejemplos y prácticas.

- **Aprendizaje Visual y Contextualización:** es un método que se centra en el uso de la vista para retener y analizar información. Se distingue por fomentar la observación atenta, las estrategias visuales, y la utilización de contenido de comprensión universal. El aprendizaje visual se adquiere a través de estímulos visuales, como imágenes, pictogramas, mapas conceptuales, etc. El objetivo de este tipo de aprendizaje es al mismo tiempo un método de enseñanza para los alumnos, ya que se trata de un método focalizado en la visión y a la vez la memoria visual.

Este aprendizaje ofrece muchas ventajas, ya que muchos alumnos tienen el sentido de la vista muy desarrollado y procesan la información más fácilmente, ya que se les da mejor estudiar por esquemas o imágenes. Por otro lado, este tipo de aprendizaje ayuda a identificar mejor la información de manera mucho más rápida y fácil para los alumnos. El aprendizaje visual resulta beneficioso para los alumnos porque potencia la memoria visual y permite trabajar con alumnos con dificultades en otras áreas, por ejemplo, alumnos con ciertas discapacidades intelectuales.

- **Aprendizaje kinestésico:** este aprendizaje está centrado en las experiencias del propio cuerpo, en sus sensaciones y movimientos. El cuerpo de los alumnos va aprendiendo para actuar en consecuencia de los diferentes retos que se proponen. Nace de las sensaciones y vivencias que el alumnado va adquiriendo en su proceso de asimilación y conocimiento de los contenidos. A esta enseñanza se le puede llamar también táctil, ya que lo es fundamental el tacto que obtienen de los diferentes objetos, materiales o herramientas que se utilicen en el aula. Este aprendizaje está relacionado con la experimentación práctica y es especialmente importante en las primeras etapas educativas. Las características de este aprendizaje en relación con la propuesta de este TFG serían la experiencia física directa, donde los conceptos no se entienden solo a nivel teórico, sino que también a través de la manipulación de objetos y la experimentación. En cuanto a la experimentación el ensayo y error es una técnica habitual de este aprendizaje, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que también participan probando, ajustando y corrigiendo sus acciones hasta alcanzar el objetivo y resultado deseado.

Gracias a todas estas metodologías y a las diferentes técnicas de aprendizaje los alumnos no solo aprenden que fue el Antiguo Egipto, sino que también practican como utilizar ese conocimiento para poder resolver diferentes problemas por muy complejos que sean.

5.4 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Para esta guía didáctica se establecen una serie de objetivos didácticos teniendo en cuenta la importancia que tiene la enseñanza de la Historia en Educación Primaria y el trabajo en equipo.

- Aprender acerca del Antiguo Egipto, incluyendo su geografía, sociedad, economía, religión, escritura, arte y cultura, para entender cómo se organizaban y cómo funcionaba.
- Desarrollar competencias cognitivas, como el análisis, observación, resolución de problemas, el razonamiento lógico y capacidad para superar las pruebas y retos del escape room.
- Promover la creatividad y la expresión artística, mediante diferentes actividades prácticas.
- Fomentar competencias sociales y de colaboración, como la cooperación y comunicación, el trabajo en equipo para lograr las metas de cada prueba.
- Estimular la motivación y la participación, a través de una metodología lúdica e interactiva que ayude a incentivar la curiosidad, la implicación y el aprendizaje significativo.

5.5 DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

5.5.1 SESIÓN N°1

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°1)		
Título		
En busca de la tumba de Cleopatra.		
Contextualización		
Los alumnos deberán de ayudar a Kathleen Martínez a resolver el misterio de la tumba de Cleopatra, para ello tendrán que pasar diferentes pruebas relacionadas con la geografía, la sociedad y la cultura del Antiguo Egipto.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2 y 5.	2.1, 2.2, 2.3, 5.1	CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CC1, CC4, CD1, CD4, CPSAA5
Indicadores de logro		
Competencia específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Formula preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias. Criterio de evaluación 2.2: - Identifica y selecciona fuentes de información adecuadas y seguras para la investigación. - Busca información en diferentes fuentes de forma autónoma o guiada. Criterio de evaluación 2.3: - Interpreta los datos obtenidos de diferentes fuentes para responder preguntas sobre sociedades y territorios. - Formula posibles respuestas o explicaciones basadas en la información analizada. - Compara los resultados de la investigación con sus predicciones iniciales, identificando similitudes y diferencias. Competencia específica 5. Criterio de evaluación 5.1: - Reconoce hechos y acontecimientos relevantes de la época. - Ordena cronológicamente acontecimientos de la Edad Antigua utilizando nociones de sucesión temporal.		

Objetivos de etapa
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones
Contenidos de materia
Bloque C. Sociedades y territorios 2. Sociedades en el tiempo. - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos. - La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua.
Contenidos de carácter transversal
Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas. - Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos. - Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.
Aprendizaje interdisciplinar
Ciencias Sociales: - Geografía del Antiguo Egipto. - Análisis de mapas y localización espacial. - Contexto histórico y civilización del Nilo. - Investigación histórica y trabajo con fuentes. - Comprensión de la figura de Cleopatra y su relevancia.

Lengua Castellana:

- Leen una carta de Kathleen Martínez.
- Comprenden instrucciones y narración del escape room.
- Escriben y recogen información en el cuaderno del explorador.
- Desarrollan una expresión oral al debatir y trabajar en equipo.
- Trabajan vocabulario histórico específico.

Matemáticas:

Aunque no hay operaciones directas, si se trabajan elementos clave:

- Interpretación de mapas (orientación espacial)
- Organización de información en un espacio físico (mapa).
- Resolución lógica de pruebas dentro del escape room.

Educación Artística:

- Los alumnos elaboran y personalizan su cuaderno del explorador.
- Representan visualmente el mapa, símbolos, dibujos o pistas.
- Se introducen en la iconografía del Antiguo Egipto.

Descripción de la actividad

Introduciremos a los alumnos de que Kathleen Martínez, la investigadora de la tumba de Cleopatra necesita nuestra ayuda para seguir descubriendo nuevos hallazgos en la investigación por descubrir dicha tumba. Para ello pondremos a los alumnos en la situación de que nos encontramos en una pirámide de Egipto, pero de repente nos caemos a una habitación que no se había descubierto antes pero que no tiene salida. Al no tener salida tenemos que buscar la solución para poder salir de ahí con vida.

Al acabar la introducción, explicaré en que consiste un escape room y que poco a poco nos iremos encontrando pruebas que tendremos que superar para poder salir de la pirámide. Les pondré una presentación del Antiguo Egipto para que los alumnos se vayan introduciendo en el tema y se vayan poniendo en contexto. La presentación tratará temas como la geografía de Egipto, la importancia que tuvo, su contexto histórico...

Una vez que acabe la presentación encontrarán una carta de Kathleen pidiéndoles ayuda para que descubran juntos nuevos hallazgos sobre la tumba de Cleopatra. Los alumnos formarán grupos de 4 personas y se les entregará un cuaderno del explorador donde tendrán que ir guardando pruebas y pistas para ayudar a Kathleen.

Al final de la sesión se les repartirá un trozo de mapa que será su primera pista, en el que tendrán que situar diferentes poblados, el desierto, ciudades... para comprender la geografía y el entorno del Antiguo Egipto. Además, tendrán que situar en el mapa su localización ya que previamente les diremos que iremos de investigación con Kathleen.

Recursos
- Profesorado, alumnado y aula. - Pantalla digital para la presentación. - Carta de Kathleen Martínez. - Cuaderno del explorador. - Mapa de Egipto, por cada grupo.
Instrumentos de evaluación
- Observación directa. - Lista de cotejo. - Diario del docente.

5.5.2 SESIÓN N°2

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°2)		
Título		
Comerciantes del Antiguo Egipto.		
Contextualización		
Los alumnos deberán de descubrir cómo funcionaba la economía en el Antiguo Egipto superando una serie de pruebas. Para ello aprenderán sobre los oficios, los productos y el comercio de la época relacionando cada profesión con sus intercambios y creando un mural final que les permitirá descubrir la palabra clave para pasar de prueba.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3 y 5.	2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 5.1	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, CC1, CC3, CC4, CD1, CD4, CE1, CE2, CCEC1, CPSAA4
Indicadores de logro		
Competencias específica 2		
Criterio de evaluación 2.1:		
- Formula preguntas relacionada con el entorno social y cultural cercano de manera clara y comprensible. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones. - Muestra curiosidad ante hechos, tradiciones o situaciones del contexto social y cultural.		

Criterio de evaluación 2.2:

- Busca información de distintas fuentes.
- Extrae información relevante para responder a una pregunta o desarrollar una actividad.

Criterio de evaluación 2.3:

- Interpreta la información obtenida de diferentes fuentes para responder a las preguntas.
- Propone respuestas o explicaciones con la información que se ha dado durante la presentación.
- Compara los datos obtenidos con las predicciones iniciales, identificando semejanzas y diferencias.

Competencia específica 3**Criterio de evaluación 3.1:**

- Identifica los elementos que forman parte del medio social y cultural.
- Analiza las características, organización y relaciones entre esos elementos o sistemas.

Competencia específica 5.**Criterio de evaluación 5.1:**

- Reconoce hechos relevantes del entorno social y cultural de la Edad Antigua.
- Explica relaciones de causalidad entre eventos históricos.

Objetivos de etapa

- Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

Contenidos de materia**Bloque C. Sociedades y territorios****2. Sociedades en el tiempo.**

- Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.

- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua. 3. Alfabetización cívica. - Compromisos y normas para la vida en sociedad.
Contenidos de carácter transversal
- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas. - Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos. - Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.
Aprendizaje interdisciplinar
Ciencias Sociales: - Conocimiento de la organización económica y social del Antiguo Egipto. - Identificación de oficios, productos y formas de comercio. - Conexión entre economía, sociedad y vida cotidiana. Lengua castellana: - Comprensión lectora. - Interpretación de instrucciones y vocabulario histórico. - Producción escrita al elaborar el mural y organizar la información. - Expresión oral al debatir en grupos y justificar las relaciones entre oficios y productos. Matemáticas: - Clasificación lógica y categorización de los elementos. - Relación causa-efecto entre bienes y producción. - Interpretación de sistemas económicos como cadenas o redes de intercambio. Educación Artística: - Diseño del mural final. - Representación visual de oficios y productos. - Uso creativo de símbolos egipcios (jeroglífico).
Descripción de la actividad
En la 2ª sesión el objetivo es aprender sobre la economía, los diferentes trabajos que había y cómo funcionaba el comercio.

Para ello explicaremos a los alumnos que ya nos encontramos dentro de la habitación secreta de la pirámide porque alguien de nosotros ha pisado un botón secreto y nos hemos caído. Les explicaremos la importancia de trabajar todos en equipo, cada uno con su grupo, pero colaborando con los demás para poder salir de ahí, ya que si no superamos todas las pruebas no saldremos y es cuestión de vida o muerte, por eso la participación y la colaboración de cada uno de los alumnos es importante.

Para ello encontrarán un mensaje escrito en la pared/pizarra en el que diga “En el mercado de Cleopatra, cada trabajador ofrecía su labor a cambio de lo que necesitaba. Solo quienes comprendan cómo funcionaba el comercio del Antiguo Egipto podrán abrir las puertas de esta sala”.

A continuación, explicaremos a través de una presentación como se organizaba la sociedad, haciendo referencia a los diferentes trabajos que había y los diferentes productos que se comercializaban, cuáles eran los más importantes, los más típicos...también la relación entre la economía, trabajo y vida cotidiana de los aldeanos y habitantes de Egipto.

Una vez explicada la teoría, les presentaremos a los alumnos varios jeroglíficos que tendrán que completar con diferentes productos, oficios, alimentos, por ejemplo, ganadero, vaca o escriba.

Los alumnos tendrán que ser capaces de relacionar los diferentes oficios y productos con sus intercambios económicos y formas de comercio.

Cuando tengan todos los productos y oficios correctamente relacionados tendrán que crear un mural con lo que han aprendido en esta sesión.

Ejemplo: los alumnos tendrán que relacionar el agricultor con el trigo, que luego dicho trigo intercambia con el panadero, y así diferentes oficios.

Una vez que todas las palabras hayan sido relacionadas correctamente, por detrás de cada jeroglífico habrá una palabra secreta que tendrán que descifrar con jeroglíficos, la palabra secreta será “Economía”, para poder abrir la siguiente habitación secreta de la pirámide.

Recursos

- Profesorado, alumnado y aula.
- Mensaje escrito en la pizarra.
- Pantalla digital para la presentación.
- Plantilla impresa de los jeroglíficos.

Instrumentos de evaluación
- Observación directa. - Lista de cotejo. - Rúbrica para el mural. - Diario del docente.

5.5.3 SESIÓN N°3

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°3)		
Título		
Salvando los cultivos del Nilo.		
Contextualización		
Los alumnos deberán de construir un canal que les permita llevar el agua del río Nilo a los campos y evitar las inundaciones, entendiendo la importancia del río y las obras hidráulicas para la agricultura y la vida de los antiguos egipcios.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3, 4 y 5.	2.1, 2.3, 3.2, 4.1, 4.2, 5.4	CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, STEM2, STEM4, STEM5, CC1, CC3, CC4, CD1, CD2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC1, CCEC4, CE1, CE3.
Indicadores de logro		
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Formula preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias Criterio de evaluación 2.3: - Interpreta los datos obtenidos de diferentes fuentes para responder preguntas sobre sociedades y territorios. - Formula posibles respuestas o explicaciones basadas en la información analizada. - Compara los resultados de la investigación con sus predicciones iniciales, identificando similitudes y diferencias.		

Competencia específica 3.**Criterio de evaluación 3.2:**

- Identifica elementos básicos que forman parte del medio social y cultural.
- Estable conexiones entre diferentes elementos del medio social.
- Muestra respeto y comprensión por las relaciones que se establecen.

Competencia específica 4.**Criterio de evaluación 4.1:**

- Identifica hábitos cotidianos relacionados con el cuidado del patrimonio cultural.
- Aplica comportamientos responsables y respetuosos de cuidado con el patrimonio cultural.

Criterio de evaluación 4.2:

- Identifica problemas ecosociales cercanos o globales relacionados con la intervención humana.
- Analiza las causas y consecuencias de dichos problemas.
- Participa de forma cooperativa en la investigación de problemas ecosociales.

Competencia específica 5.**Criterio de evaluación 5.4:**

- Realiza producciones artísticas inspiradas en el Edad Antigua utilizando diferentes técnicas.
- Participa de manera cooperativa en los proyectos artísticos grupales.
- Aplica creatividad y originalidad en la elaboración de producciones artísticas.

Objetivos de etapa

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contenidos de materia
Bloque A. Cultura científica. 1. Iniciación en la actividad científica. - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimento con control de variables...) - Instrumentos y dispositivos apropiados para realizar observaciones y mediciones precisas de acuerdo con las necesidades de la investigación. - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. Bloque C. Sociedades y territorios 2. Sociedades en el tiempo. - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.
Contenidos de carácter transversal
- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas. - Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos. - Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.
Aprendizaje interdisciplinar
Ciencias Sociales: - Estudio del río Nilo como eje vital de la civilización. - Conocer la importancia de la agricultura en la economía egipcia. - Conocimiento de las obras hidráulicas su función. - Identificación de alimentos y su cultivo. - Comparaciones entre el pasado y el presente. Ciencias Naturales: - Comprensión del ciclo del agua y el papel de los ríos. - Relación entre condiciones naturales y formas de vida.

- Conceptos de riego, inundación, fertilidad y riego.

Lengua Castellana:

- Lectura comprensiva del mensaje de la pizarra.
- Desarrollan una expresión oral al debatir y trabajar en equipo.
- Trabajan vocabulario histórico específico como, canal, inundación, riego...

Matemáticas:

Aunque no hay operaciones directas, si se trabajan elementos clave:

- Planificación del diseño del canal.
- Relación causa-efecto al controlar la trayectoria del agua.

Educación Artística:

- Creación de una maqueta.
- Representación simbólica de los paisajes típicos egipcios.

Descripción de la actividad

En la tercera sesión los alumnos entraran en una nueva sala donde el objetivo será aprender sobre los alimentos típicos, los cultivos, la gran importancia del río Nilo y las obras hidráulicas para controlar el río Nilo en la agricultura y la vida cotidiana de las diferentes aldeas o pueblos egipcios.

Los alumnos verán sobre las paredes pinturas de campos verdes, hombres trabajando en la tierra y cultivando alimentos y barcos de la época navegando sobre un gran río azul. A continuación, encontraran un mensaje en la pizarra en el que se les explicará que faraones antiguos mandaron construir canales para controlar las aguas del gran río Nilo. Solo los alumnos que sepan llevar el agua a los cultivos sin que el río se desborde, podrán continuar su camino hacia la salida de la pirámide.

Para ello compararemos los diferentes alimentos y productos que tenían en su época frente a los que tenemos ahora en nuestra vida cotidiana. Buscaremos diferencias y semejanzas. Una vez que los alumnos sepan cuales son los alimentos básicos, por ejemplo, el trigo, la cebada o las legumbres que utilizaban los egipcios, tendrán que hacer una maqueta del río Nilo donde tendrán que reconducir el agua para que los agricultores puedan seguir su trabajo y poder pasar a la siguiente cámara de la pirámide.

El objetivo de esta sesión será que los alumnos comprendan la importancia que tenía el río Nilo y las diferentes obras hidráulicas como canales, diques, acequias que hicieron y construyeron para llevar agua a los campos, evitando inundaciones y asegurando que los cultivos se regaban correctamente.

Los alumnos encontraran un mensaje oculto en el que se les pedirá que tendrán que construir un canal para poder salvar los alimentos de los habitantes, ya que están en peligro.

Con diferentes materiales, como, por ejemplo, plastilina, cartón, pajitas, etc. Los alumnos tendrán que crear un canal para que el agua llegue a todos los cultivos, no se utilizará agua real si no que se utilizarán canicas o piezas que rueden y que simulen la dirección del río (ver anexo). Una vez que los alumnos lo hayan conseguido, al final de la presentación encontrarán una pirámide con las diferentes clases sociales de Egipto.

Recursos
- Profesorado, alumnado y aula. - Pantalla digital para la presentación. - Mensaje en la pizarra. - Cartón para construir la maqueta. - Materiales para la maqueta: plastilina, goma eva, pajitas, canicas o bolitas que simulen el recorrido del agua... - Pista de la siguiente prueba.
Instrumentos de evaluación
- Rúbrica. - Observación directa. - Diario del docente.

5.5.4 SESIÓN N°4

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°4)		
Título		
Del campo al Palacio del Faraón.		
Contextualización		
Los alumnos deberán de reconstruir diferentes viviendas de distintas clases sociales del Antiguo Egipto y relacionarlas con los oficios y modos de vida de cada grupo.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3, y 5.	2.1, 2.2, 3.2, 5.2	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CC1, CC3, CC4, CD1, CD4, CE1, CE2, CCEC1, CPSAA4

Indicadores de logro
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Plantea preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Hace predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias Criterio de evaluación 2.2: - Identifica y selecciona fuentes de información adecuadas y seguras para la investigación. - Busca información en diferentes fuentes de forma autónoma o guiada. Competencia específica 3. Criterio de evaluación 3.2: - Identifica elementos básicos que forman parte del medio social y cultural. - Estable conexiones entre diferentes elementos del medio social. - Muestra respeto y comprensión por las relaciones que se establecen. Competencia específica 5. Criterio de evaluación 5.2: - Reconoce personas y grupos sociales relevantes de la Edad Antigua. - Describe formas de vida cotidianas en la Edad Antigua (alimentación, vivienda, trabajo...)
Objetivos de etapa
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
Contenidos de materia
Bloque C. Sociedades y territorios 2. Sociedades en el tiempo. - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y

la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.

- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua.
- Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Edad Antigua.

Contenidos de carácter transversal

- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas.
- Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.
- Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.

Aprendizaje interdisciplinar

Ciencias Sociales:

- Conocimiento de las clases sociales del Antiguo Egipto.
- Estudio de la vida cotidiana según el nivel económico de los diferentes grupos sociales.
- Identificación de oficios y roles sociales.
- Diferenciar las distintas viviendas, educación y distintos modos de vida.

Lengua Castellana:

- Comprensión del mensaje de la pizarra.
- Descripción oral de las diferentes imágenes.
- Vocabulario relacionado con sociedad, poder y vivienda.

Educación Artística:

- Reconstrucción de los planos de las viviendas mediante el rompecabezas.
- Representación visual de espacios y estilos de vivienda.
- Creación de las diferentes estancias mediante dibujos.

Descripción de la actividad

Como en la anterior sesión los alumnos se encontraron con una pirámide con las diferentes clases sociales, en esta sesión explicaremos como era su forma de vivir, las diferencias que

había entre las diferentes familias, que tipo de casa tenía cada uno dependiendo de su clase social y por último hablaremos del faraón ya que era la persona con el poder más alto que había.

Los alumnos se encontrarán con diferentes imágenes por la clase de personas trabajando en la tierra, artesanos en sus talleres, egipcios construyendo las pirámides, escribas escribiendo y la imagen de un faraón en una ceremonia importante. Los alumnos tendrán que ir diciendo las diferencias que puede haber entre ellos, como diferencias económicas, diferencias en base a la educación...

Al acabar de diferenciar todas las imágenes los alumnos se encontrarán con un mensaje escrito en el que Cleopatra les dirá que nadie puede pasar a la siguiente habitación sin antes saber cómo se organizaba y que orden tenía su reino. Solo podrán pasar las personas que comprendan como vivían, quien mandaba y quien era esclavo para seguir intentando salir de la pirámide.

A continuación, se les entregará un plano de una casa que estará recortado a modo de rompecabezas y en blanco, donde los alumnos tendrán que reconstruirlo y adivinar quien podría vivir en esa casa dependiendo de las diferentes estancias que tenía. Cada grupo tendrá un tipo de casa dependiendo de las diferentes clases sociales. Además de reconstruir el rompecabezas los alumnos tendrán que escribir las principales diferencias que hay entre los grupos sociales que hemos explicado en clase.

Una vez que todos los grupos tengan las casas correctamente diferenciadas, en la pizarra pondremos una pirámide donde tendrán que diferenciar los diferentes oficios y los diferentes modelos de casa que pudieran tener.

Detrás de cada rompecabezas habrá una palabra oculta que será “Dioses” que les hará pasar a la siguiente prueba.

Recursos

- Profesorado, alumnado y aula.
- Pantalla digital para la presentación.
- Mensaje en la pizarra.
- Rompecabezas de casas.
- Imágenes sobre los distintos tipos de clases sociales.
- Pista para la siguiente prueba.

Instrumentos de evaluación

- Rúbrica.
- Observación directa.
- Diario del docente.

5.5.5 SESIÓN N°5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°5)		
Título		
El secreto de los Dioses.		
Contextualización		
Los alumnos deberán de identificar los principales dioses egipcios, sus símbolos, rituales, resolviendo jeroglíficos y organizando un altar.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3, y 5.	2.2, 2.4, 3.1, 5.3, 5.4	CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CP2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CCEC1, CCEC2, CCEC4, CC1, CC3
Indicadores de logro		
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.2: - Identifica y selecciona fuentes de información adecuadas y seguras para la investigación. - Busca información en diferentes fuentes de forma autónoma o guiada. Criterio de evaluación 2.4: - Presenta los resultados de una investigación de forma clara y ordenada. - Utiliza vocabulario científico básico adecuado al tema investigado. - Explica de manera sencilla y coherente los pasos seguidos en su investigación. Competencia específica 3. Criterio de evaluación 3.1: - Identifica los elementos que forman parte del medio social y cultural. - Analiza las características, organización y relaciones entre esos elementos o sistemas. Competencia específica 5. Criterio de evaluación 5.3: - Identifica elementos culturales relevantes de la Edad Antigua. - Valora el patrimonio cultural antiguo como parte de la herencia histórica.		

Criterio de evaluación 5.4: - Realiza producciones artísticas inspiradas en el Edad Antigua utilizando diferentes técnicas. - Participa de manera cooperativa en los proyectos artísticos grupales. - Aplica creatividad y originalidad en la elaboración de producciones artísticas.
Objetivos de etapa - Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones. - Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
Contenidos de materia Bloque A. Cultura científica. 1. Iniciación en la actividad científica - Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, creación de modelos, investigación a través de búsqueda de información, experimento con control de variables...) - Fomento de la curiosidad, la iniciativa y la constancia en la realización de las diferentes investigaciones. Bloque C. Sociedades y territorios 2. Sociedades en el tiempo. - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos. - La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua.

- Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Edad Antigua.

Contenidos de carácter transversal

- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas.
- Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.
- Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.

Aprendizaje interdisciplinar

Ciencias Sociales:

- Conocimiento de la religión egipcia, politeísmo y creencias sobre la muerte.
- Comprensión de los diferentes rituales, festividades y símbolos religiosos.
- Conocimiento del libro de los muertos y la importancia cultural de la religión.

Lengua Castellana:

- Comprensión lectora de las pistas y de los mensajes escritos en la pizarra.
- Expresión oral al explicar las características de los dioses.
- Vocabulario específico sobre la sesión: dioses, rituales, momificación, ultratumba...

Educación Artística:

- Representación visual de dioses y símbolos.
- Elaboración de un mapa mental creativo sobre los dioses.
- Interpretación simbólica de las imágenes y jeroglíficos.

Descripción de la actividad

El objetivo de esta sesión será conocer las creencias y los dioses del Antiguo Egipto, los rituales, festividades y las creencias que tenían sobre la muerte donde los alumnos comprenderán la importancia que tenían para los egipcios.

Además, se tratarán temas como el politeísmo, la vida de ultratumba, la existencia del libro de los muertos, la creencia de la balanza del corazón y la pluma, la importancia de los animales de reencarnación, las fases de momificación...

La importancia de esta sesión es que los alumnos aprendan sobre la religión de los antiguos egipcios y las diferentes tradiciones y su importancia.

Para ello se pondrá una presentación de los diferentes dioses que había, donde los alumnos tendrán que coger apuntes sobre lo explicado en clase, explicando los diferentes símbolos, los diferentes dioses, etc. Al acabar los alumnos encontrarán por la clase diferentes símbolos misteriosos, imágenes de los dioses que previamente hayamos explicado y además encontraran en la pizarra un mensaje en el que diga que solo quien entienda los secretos del más allá podrá pasar a la siguiente cámara de la pirámide para poder salir y seguir la investigación con Kathleen.

A cada grupo se les repartirá un altar que está dividido en 5 escalones, cada uno de ellos dedicado a un dios. El problema es que los jeroglíficos se han mezclado y hay que ordenar correctamente a los dioses. Les repartiremos diferentes jeroglíficos que tendrán que resolver para saber el orden correcto de los dioses.

Se les repartirá diferentes sobres con jeroglíficos, en cada jeroglífico habrá una pista, ya sea una frase o un símbolo que tendrán que relacionar con un dios. Los alumnos deberán de relacionar correctamente cada símbolo o cada frase/adivinanza con un dios para poder ordenarlos correctamente en el altar. Si los alumnos superan la prueba aparecerá una palabra secreta como por ejemplo “Vida” para poder pasar a la siguiente prueba.

Una vez que han conseguido resolver el altar, los alumnos tendrán que hacer un mapa mental con cada uno de los dioses y sus características, sus símbolos más representativos, etc.

Recursos

- Profesorado, alumnado y aula.
- Pantalla digital para la presentación.
- Mensaje en la pizarra.
- Decoración en el aula de dioses, símbolos, jeroglíficos...
- Altar dividido en 5 escalones para ordenar a los dioses.
- Sobres con jeroglíficos y pistas de cada dios.
- Cartulinas para el mapa mental.
- Pista para la siguiente prueba.

Instrumentos de evaluación

- Rúbrica.
- Observación directa.
- Diario del docente.

5.5.6 SESIÓN N°6

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°6)		
Título		
Desciframos jeroglíficos		
Contextualización		
Los alumnos descubrirán la escritura de los antiguos egipcios y la importancia de los escribas. Además, aprenderán a relacionar los jeroglíficos con palabras y símbolos, comprenderán como se registraba la información sobre economía, religión y vida cotidiana y conocerán la importancia de la Piedra Rosetta.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3, y 5.	2.1, 3.1, 3.3, 5.3	CCL1, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CC1, CC3, CC4, CD1, CD3, CE1, CCEC1, CCEC2
Indicadores de logro		
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Formula preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias. Competencia específica 3. Criterio de evaluación 3.1: - Identifica los elementos que forman parte del medio social y cultural. - Analiza las características, organización y relaciones entre esos elementos o sistemas. Criterio de evaluación 3.3: - Reconoce diferentes manifestaciones del patrimonio cultural (monumentos, tradiciones, obras artísticas...) y explica su valor como bien común. - Muestra actitudes de respeto y cuidado hacia el patrimonio cultural en situaciones simuladas. - Describe acciones humanas que contribuyen a la conservación o deterioro del patrimonio cultural. Competencia específica 5. Criterio de evaluación 5.3: - Identifica elementos culturales relevantes de la Edad Antigua. - Valora el patrimonio cultural antiguo como parte de la herencia histórica.		

Objetivos de etapa
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones. - Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
Contenidos de materia
Bloque C. Sociedades y territorios 2. Sociedades en el tiempo. - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos. - La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua. - Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Edad Antigua.
Contenidos de carácter transversal
- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas. - Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.

- Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.

Aprendizaje interdisciplinar

Ciencias Sociales:

- Conocimiento de la escritura egipcia y los jeroglíficos.
- Rol de los escribas en la sociedad y su importancia.
- Descubrimiento de la Piedra Rosetta y su función en la escritura egipcia.

Lengua Castellana:

- Comprensión lectora de símbolos y mensajes.
- Traducción simbólica de letras y palabras.
- Desarrollo del vocabulario histórico de comunicación.

Matemáticas:

- Relacionar símbolos con letras o palabras siguiendo unos patrones.
- Razonamiento secuencial para descifrar las frases correctamente.

Educación Artística:

- Interpretación de símbolos y jeroglíficos como forma de expresión escrita.
- Comprensión de la relación entre arte y comunicación.

Descripción de la actividad

Tras superar la prueba anterior los alumnos pasaran a otra cámara de la pirámide. Encontraran la clase con diferentes símbolos y dibujos coloridos como ojos, aves, plumas...

Explicaremos la importancia de la escritura en el Antiguo Egipto, su función de registrar todos los acontecimientos, temas de economía, de religión, etc. también explicaremos que cada símbolo podía representar una palabra, una idea, una letra. Además, explicaremos la importancia de los escribas ya que eran personas importantes entre la sociedad al ser una persona clave.

Buscaremos diferencias con nuestro alfabeto, además mostraremos una imagen y explicaremos la importancia de la Piedra de Rosseta, ya que gracias a ella permitió descifrar el idioma egipcio. En la Piedra Rosseta aparecerá un mensaje de Cleopatra dirigido a los alumnos en el que dirá que solo los alumnos que sepan el lenguaje de los antiguos egipcios podrán leer un mensaje muy importante que hará que pasen a la siguiente prueba.

A continuación, les entregaremos jeroglíficos con símbolos, en los que tendrán que relacionar un símbolo con una letra de nuestro alfabeto para conseguir descifrar la frase que oculta, de esta manera los alumnos tendrán que relacionar símbolos con letras practicando la lógica.

A modo de gymkana los alumnos tendrán que descifrar los diferentes jeroglíficos, cada vez que resuelvan uno les mandará a un lugar distinto de la clase o colegio donde tendrán que seguir descifrando jeroglíficos para poder llegar a la ubicación final donde encontrarán la siguiente pista que los llevará a la siguiente cámara.

Al encontrar la última ubicación que tendrán que descifrar con los jeroglíficos anteriores, encontrarán un trozo de tela junto a un jeroglífico final en el que aparecerá la frase “Arte y cultura”, que se tratará en la siguiente sesión.

Recursos

- Profesorado, alumnado y aula.
- Decoración en el aula de símbolos y dibujos egipcios: aves, plumas, escarabajos...
- Pantalla digital para la presentación.
- Mensaje en la pizarra.
- Jeroglíficos impresos para descifrar.
- Tarjetas con las equivalencias de símbolos a letras.
- Trozo de tela y jeroglífico con la frase secreta.

Instrumentos de evaluación

- Rúbrica.
- Observación directa.
- Diario del docente.

5.5.7 SESIÓN N°7

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°7)		
Título		
Colores, símbolos y secretos del Antiguo Egipto.		
Contextualización		
Los alumnos aprenderán el arte, los símbolos y la cultura egipcia, aprendiendo como se expresaban a través de esculturas, templos, joyas, y mascararas funerarias. Además, los alumnos tendrán que decorar una máscara funeraria con todo lo aprendido en la sesión.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, 3, y 5.	2.1, 2.2, 3.1, 3.3, 5.3	CCL1, CCL2, CCL3, CCL4, STEM1, STEM2, STEM4, STEM5, CD1, CD3, CD4,

		CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2
Indicadores de logro		
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Formula preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias Criterio de evaluación 2.2: - Identifica y selecciona fuentes de información adecuadas y seguras para la investigación. - Busca información en diferentes fuentes de forma autónoma o guiada. Competencia específica 3. Criterio de evaluación 3.1: - Identifica los elementos que forman parte del medio social y cultural. - Analiza las características, organización y relaciones entre esos elementos o sistemas. Criterio de evaluación 3.3: - Reconoce diferentes manifestaciones del patrimonio cultural (monumentos, tradiciones, obras artísticas...) y explica su valor como bien común. - Muestra actitudes de respeto y cuidado hacia el patrimonio cultural en situaciones simuladas. - Describe acciones humanas que contribuyen a la conservación o deterioro del patrimonio cultural. Competencia específica 5. Criterio de evaluación 5.3: - Identifica elementos culturales relevantes de la Edad Antigua. - Valora el patrimonio cultural antiguo como parte de la herencia histórica.		
Objetivos de etapa		
- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. - Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan. - Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de		

personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contenidos de materia

Bloque C. Sociedades y territorios

2. Sociedades en el tiempo.

- Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.
- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua.
- Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Edad Antigua.

Contenidos de carácter transversal

- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas.
- Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.
- Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.

Aprendizaje interdisciplinar

Ciencias Sociales:

- Conocimiento del arte, la cultura y la religión egipcia.
- Significado de símbolos y amuletos en la vida cotidiana y funeraria.
- Valoración del arte como expresión social y religiosa.

Lengua Castellana:

- Comprensión lectora de instrucciones y símbolos.
- Uso del vocabulario histórico y artístico.

- Escritura de frases simbólicas con jeroglíficos aprendidos. Educación Artística: - Observación y análisis de técnicas, colores y símbolos del arte egipcio. - Creación de máscaras decoradas aplicando los conocimientos en la sesión. - Expresión creativa y artística en grupo.
Descripción de la actividad En esta sesión se trabajará y se aprenderá sobre el arte, la cultura y las vestimentas típicas egipcias, donde los alumnos trabajarán y aprenderán que el arte egipcio no era solo para decorar, sino una forma de expresarse, expresar su religión y vida. Al entrar en el aula se encontrarán la pizarra con un mensaje que les explique que quien entienda su arte y sus símbolos podrá seguir en la siguiente prueba para poder salir de la pirámide. Para empezar la sesión se pondrá un power point con diferentes imágenes del arte egipcio, como templos, máscaras, esculturas, joyas... Los alumnos aprenderán las diferentes técnicas que utilizaban, los colores que usaban para pintar, símbolos, etc. A la vez que los alumnos miran las imágenes tendrán que ir diciendo semejanzas y diferencias con el arte que conocen ahora, además en cada imagen habrá un símbolo secreto que los alumnos tendrán que encontrar para luego apuntarlo en su cuaderno, por ejemplo, oro-eternidad, escarabajo-renacimiento, ojo de Horus-protección... Además, tendrán que apuntar en su cuaderno aspectos importantes que se expliquen mientras la presentación. Una vez encontrado todos los símbolos importantes en cada imagen, les pondremos en contexto que hay que ayudar a Kathleen a encontrar la máscara de Cleopatra. Para ello en los grupos en los que estaban ya divididos tendrán que decorar una máscara funeraria con los colores y los símbolos adecuados, añadir diferentes símbolos o amuletos importantes que se hayan nombrado en la presentación y que tengan apuntado en su cuaderno. Y, por último, deberán de escribir una pequeña frase simbólica a partir de los jeroglíficos que ya han aprendido en las sesiones anteriores. Una vez que todos los grupos hayan acabado se hará una presentación final, en la que se decidirá o no si los grupos pasan a la siguiente prueba. La pista para la última sesión será darles un jeroglífico necesario para la última prueba, que pondrá final de la investigación.
Recursos - Profesorado, alumnado y aula. - Pantalla digital para la presentación.

- Mensaje en la pizarra. - Cuaderno del explorador. - Materiales para la máscara: pinturas, rotuladores, cartulina, pegamento... - Tarjetas con símbolos y amuletos para añadir a las máscaras. - Jeroglíficos para que los alumnos escriban una frase simbólica.
Instrumentos de evaluación
- Rúbrica. - Diario del docente.

5.5.8 SESIÓN N°8

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SESIÓN N°8)		
Título		
El gran tesoro de Cleopatra		
Contextualización		
Tras superar todas las pruebas anteriores, los alumnos tendrán que demostrar todo lo que han aprendido en las diferentes sesiones donde tendrán que crear un mural final que incluya todos los conocimientos. Al presentar sus murales a toda la clase desbloquearán el cofre final con el que podrán salir de la pirámide y ayudando a que Kathleen siga en la investigación sobre la tumba de Cleopatra.		
Fundamentación curricular		
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos
Competencias específicas 2, y 5.	2.1, 2.2, 3.1, 3.3, 5.3	CCL1, CCL2, CCL3, CP2, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CCEC4
Indicadores de logro		
Competencias específica 2 Criterio de evaluación 2.1: - Formula preguntas claras y pertinentes relacionadas con aspectos del entorno social y cultural cercano. - Realiza predicciones basadas en conocimientos previos u observaciones propias Criterio de evaluación 2.2: - Identifica y selecciona fuentes de información adecuadas y seguras para la investigación. - Busca información en diferentes fuentes de forma autónoma o guiada.		

Competencia específica 3.**Criterio de evaluación 3.1:**

- Identifica los elementos que forman parte del medio social y cultural.
- Analiza las características, organización y relaciones entre esos elementos o sistemas.

Criterio de evaluación 3.3:

- Reconoce diferentes manifestaciones del patrimonio cultural (monumentos, tradiciones, obras artísticas...) y explica su valor como bien común.
- Muestra actitudes de respeto y cuidado hacia el patrimonio cultural en situaciones simuladas.
- Describe acciones humanas que contribuyen a la conservación o deterioro del patrimonio cultural.

Competencia específica 5.**Criterio de evaluación 5.3:**

- Identifica elementos culturales relevantes de la Edad Antigua.
- Valora el patrimonio cultural antiguo como parte de la herencia histórica.

Objetivos de etapa

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contenidos de materia**Bloque C. Sociedades y territorios****2. Sociedades en el tiempo.**

- Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con perspectiva histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Edad Antigua), como son la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos, los avances técnicos.

- La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales, relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en la Edad Antigua. - Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la antigüedad y su contextualización histórica desde una perspectiva de género. La función del arte y la cultura en el mundo de la Edad Antigua.
Contenidos de carácter transversal
- Competencia lectora y comunicación lingüística. Comprende la comprensión lectora y la expresión oral y escrita en todas las áreas. - Educación emocional y en valores. Desarrollo de la empatía, la autoestima, la gestión de las emociones y el respeto. Por ejemplo, se fomenta la cooperación, la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos. - Creatividad y pensamiento científico. Impulso del pensamiento crítico, la curiosidad científica y la creatividad. Se anima al alumnado a hacer preguntas, investigar y proponer soluciones.
Aprendizaje interdisciplinar
Ciencias Sociales: - Repaso y síntesis de geografía, economía, sociedad, religión, y cultura del Antiguo Egipto. - Comprensión de la organización social y cultural de la civilización egipcia. Lengua Castellana: - Expresión escrita al completar la final sobre aprendizajes, reflexiones y preguntas. - Comunicación oral al presentar el mural a la clase. - Organización de ideas y síntesis de información. Educación Artística: - Creación de un mural visual y creativo que integre símbolos, imágenes y conocimientos adquiridos. - Uso de colores, técnicas y símbolos aprendidos en las sesiones anteriores.
Descripción de la actividad
Tras superar todas las pruebas de las sesiones anteriores en las que se ha trabajado diferentes aspectos del Antiguo Egipto, los alumnos encontraran un mensaje en la pizarra en la que les dirá que quien sepa la sabiduría de Egipto podrá salir finalmente de la pirámide y seguir ayudando a Kathleen en la investigación. Para ello los alumnos tendrán que realizar un mural con todos los conocimientos que han aprendido durante las sesiones anteriores. Una vez hecho el mural reuniremos todas las pistas que hemos encontrado y conseguido en las sesiones para recordar lo aprendido.

Una vez que todos los grupos hayan acabado el mural, lo presentarán a la clase. Al acabar todas las presentaciones podremos abrir finalmente un cofre que contendrá la llave final para poder salir de la pirámide. Una vez que se abra el cofre los alumnos encontrarán diferentes tesoros como monedas de chocolate, los nombres de los alumnos escrito en jeroglífico y un diploma-papiro del explorador para cada uno.

Además, en el cofre también habrá una llave que abrirá la puerta final de la pirámide con la que conseguiremos salir definitivamente. Una vez que encuentren la llave, saldrá un mensaje en la pizarra de Kathleen agradeciéndoles su ayuda y que gracias a ellos podrá seguir con la investigación por encontrar la tumba de Cleopatra.

Al acabar de leer el mensaje se les repartirá a los alumnos una ficha que tendrán que completar redactando cuales son las cosas que más les ha llamado la atención, que han aprendido y diferentes preguntas sobre lo ya explicado en cada sesión.

Recursos

- Profesorado, alumnado y aula.
- Pantalla digital para la presentación.
- Mensaje en la pizarra.
- Cuaderno del explorador.
- Cofre con tesoros y la llave final.
- Cartulinas para crear el mural final.
- Monedas chocolate y otros tesoros simbólicos.
- Diplomas para los alumnos.
- Tarjetas con los nombres escritos en jeroglíficos

Instrumentos de evaluación

- Rúbrica.
- Diario del docente.

En relación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se atenderá a la diversidad del alumnado mediante la adaptación de las actividades y los apoyos educativos. El alumnado que presente mayores dificultades en la realización de las tareas contará con actividades de refuerzo y acompañamiento adicional, mientras que se ofrecerán diferentes formas de acceso a los contenidos, de participación y de expresión de los aprendizajes. De este modo, se pretende garantizar la inclusión y favorecer el progreso de todo el alumnado respetando sus ritmos y necesidades educativas.

5.6 EVALUACIÓN: INSTRUMENTOS.

En esta propuesta didáctica se realiza una evaluación global, continua y formativa, en la que se observará el desarrollo de habilidades y evolución del alumnado a lo largo de todas las sesiones.

La evaluación se llevará a cabo mediante una observación sistemática por parte del docente, donde debe de tomar notas sobre el trabajo de cada alumno a lo largo de todas las sesiones que tiene el escape room. Esta observación sistemática permite analizar los avances y logros de todos los alumnos de forma continua. Este sistema de evaluación nos permite ver las necesidades y dificultades de aprendizaje que tienen los alumnos de manera individual.

También se le da una especial importancia a anotar todos los aspectos importantes que hayan surgido durante el aprendizaje, así como los problemas que hayan ido surgiendo a lo largo de las sesiones para mejorar futuras propuestas didácticas.

Además, se utilizarán otras técnicas de evaluación como:

- **Rúbrica:** “es un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos” (Torres y Perera, 2010)
- **Observación directa:** La observación directa según Hernández Sampieri (2006) “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan”.
- **Listas de cotejo:** El Doctor Tobón Tobón (2013) define lista de cotejo como “Una serie de indicadores de desempeño que pueden ser afirmativos o interrogativos que permiten identificar la presencia o ausencia de determinadas características en una evidencia”, también argumenta una definición más corta “Son instrumentos para evaluar evidencias mediante indicadores de desempeño, empleando dos categorías: lo presenta o no lo presenta”.
- **Autoevaluación:** Aunque este instrumento de evaluación se utilice solo en la sesión nº8, una autoevaluación es un proceso de reflexión donde el alumno evalúa su propio trabajo, logros y dificultades que haya podido tener en el aprendizaje, para desarrollar autonomía, ser consciente de su propio progreso y ganar confianza con el trabajo que realiza.

Todos estos instrumentos de evaluación nos ayudarán a conocer el interés y la motivación de cada uno de los alumnos, por aprender sobre el tema elegido.

Esta evaluación la tiene que hacer el docente que realiza la propuesta, el cual debe de observar en todo momento el proceso de aprendizaje de los alumnos en vez de centrarse solo en el resultado final del escape room.

Al acabar todas las sesiones los alumnos tendrán que realizar una ficha autoevaluativa donde ellos mismo puedan comprobar lo que han aprendido a lo largo de las sesiones. De esta manera el docente recogerá todas las fichas de los alumnos, que le servirá para evaluar el trabajo final.

6. CONCLUSIONES

Este Trabajo de Fin de Grado ha tenido como finalidad el diseño de un escape room con la temática del Antiguo Egipto, dirigido a alumnos de 4º de primaria, donde la metodología principal es la gamificación y el trabajo cooperativo entre los alumnos. El escape room presentado ha sido diseñado como propuesta innovadora para la enseñanza de los contenidos históricos y culturales de la Edad Antigua, concretamente el Antiguo Egipto.

A lo largo de este trabajo se han desarrollado varias metodologías activas, en concreto la gamificación para favorecer el aprendizaje, y una enseñanza más significativa y motivadora para los alumnos.

Aunque esta propuesta no ha podido llevarse a cabo en el aula de primaria, el proceso de diseño ha permitido profundizar en la planificación didáctica, la selección de contenidos curriculares y la vinculación con las competencias específicas y criterios de evaluación de la LOMLOE.

El escape room diseñado trabaja conocimientos de las Ciencias Sociales, Educación Artística y otras áreas, así como el desarrollo de las habilidades sociales, el trabajo cooperativo y la resolución de problemas. Este tipo de propuesta no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias clave como la comunicación y la colaboración entre los alumnos, el pensamiento crítico y la creatividad.

Asimismo, el diseño de escape Room me ha permitido reflexionar sobre la importancia de adaptar los contenidos históricos a la edad de los alumnos, que en este caso sería entre 9 y 10 años, presentándolos de forma fácil y contextualizada. La elección del Antiguo Egipto es debido a su riqueza cultural, artística y simbólica, y porque presenta un contenido motivador para los alumnos, favoreciendo el interés por aprender más acerca de la historia y el patrimonio cultural.

La imposibilidad de llevar esta propuesta al aula supone una de las principales limitaciones del trabajo, ya que no ha sido posible analizar de forma directa el impacto real del escape room en el aprendizaje del alumnado ni recoger evidencias sobre su eficacia. No obstante, esta limitación es una oportunidad para futuras investigaciones y experiencias educativas en la que se pueda aplicar la propuesta, evaluarla y ajustarla en función de las necesidades reales de los alumnos.

En conclusión, este Trabajo de Fin de Grado expone claramente que el escape room es una estrategia metodológica enriquecedora para el aprendizaje y enseñanza del Antiguo Egipto en el curso de 4º de Educación Primaria. A pesar de no haber podido llevarlo al aula, el diseño realizado

muestra potencial para promover un aprendizaje activo, significativo y motivador. Por lo tanto, esta propuesta puede servir como punto de partida para futuras aplicaciones prácticas y como referencia a docentes que sitúen al alumnado como protagonistas de su aprendizaje.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Academikast. (s. f.). *Elementos transversales LOMLOE*. Akademikast.
<https://academikast.com/elementos-transversales-lomloe/>
- Admin. (2024, 7 febrero). *5 beneficios que no conocías de los escapes room para niños*. Cerebroom.
<https://www.cerebroom.es/5-beneficios-que-no-conocias-de-los-escape-room-para-ninos/>
- AEDE Web. (s. f.). *Egipto para niños / Iniciación*. AEDE Web.
<https://aedeweb.com/egipto-para-ninos/>
- Alonso Ruiz, R. J. (2028, 7 enero). *Dificultades para aprender (bien) historia*. Educación Futura
<https://www.educacionfutura.org/dificultades-para-aprender-bien-historia/#:~:text=El%20aprendizaje%20efectivo%20de%20la,los%20momentos%20simb%C3%B3licos%20m%C3%A1s%20importantes>
- Arteaga, Y.A (2019, 22 agosto). *6º Taller 4B-1: El comercio en el Antiguo Egipto – Mapa histórico*. SocialesYA.
<https://socialesya.blogspot.com/2019/08/6-taller-4b-1-el-comercio-en-el-antiguo.html>
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2020). *Gamificación* [Podcast]. En *El Rincón de la Educación Infantil*. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=hAGkqFX2ZNY>
- Calvo, C. P. (2025, noviembre 17). *Origen de la gamificación*. Euroinnova International Online Education
<https://www.euroinnova.com/docencia-y-formacion-para-el-profesorado/articulos/origen-gamificacion>
- Cordero, C (2019, 2 abril). *El Escape Room: un nuevo método de aprendizaje*. IL3-UB
<https://www.il3.ub.edu/blog/el-escape-room-un-nuevo-metodo-de-aprendizaje/>
- Egipto.com (2023, 28 abril). *Casas del Antiguo Egipto*. Egipto.com
<https://www.egipto.com/casas-del-antiguo-egipto/>
- ¿Enseñanza directa? [Diapositivas de PowerPoint]. (s. f.). SlidesShare.
<https://es.slideshare.net/slideshow/enseanza-directa-7346772/7346772>
- EscapeUp. (2002, 4 abril). *El origen de los escapes rooms*. EscapeUp.
<https://escapeup.es/blog/origen-escape-rooms/>
- EscapeUp. (s. f.). *Escapes Rooms en la educación y formación. ¿Conoces todos sus beneficios?* EscapeUp.
<https://escapeup.es/blog/beneficios-escape-rooms-educacion/>

- Gaitán, V. (2013, 15 octubre). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa.com
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García Carrillo, L. S. (2016). La autoevaluación de los estudiantes un proceso por resignificar y reconstruir en la educación física escolar. *Paideia Surcolombiana*, 21(21), 27–42.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7836166>
- Hotmart. (2025, 10 marzo). *Aprendizaje visual: todo lo que necesitas saber*. Hotmart.
<https://hotmart.com/es/blog/aprendizaje-visual>
- Ibañez Orrico, A. (2022, 26 mayo). *Las Soft Skills: qué son y por qué son importantes en la educación de nuestros hijos*. Red Cenit
<https://www.redcenit.com/las-soft-skills-que-son-y-por-que-son-importantes-en-la-educacion-de-nuestros-hijos/>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (s. f.). *Aprendizaje en entornos gamificados, “breakouts educativos” y “escape rooms” educativos: orientaciones para el diseño de escape rooms y breakouts* [Recurso educativo]. Aula en Abierto.
<https://formacion.intef.es/aulaenabierto/mod/book/view.php?id=3483&chapterid=4697>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). (s. f.). Enseñanza directa [Recurso educativo].
https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/pluginfile.php/248004/mod_resource/content/1/enseanza_directa.html
- Jara, W. (2019, 6 diciembre). *Historia de la gamificación*. Gamificación un Mundo Para Educar.
<https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>
- Johnson, D. w., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (traducción al español). Paidós.
<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- López Cabia, D. (2020, 1 agosto). *Economía del Antiguo Egipto*. Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/economia-del-antiguo-egipto.html>
- López Fernández, J. L., & Alfonso García, C. (2017, 8 agosto). *El río Nilo y los antiguos egipcios*. Egipyología.com – Amigos de la Egiptología.
<https://egiptologia.com/rio-nilo-los-antiguos-egipcios/>
- Mahtani, N., (2024, 27 julio). *La arqueóloga dominicana que busca la tumba de Cleopatra: “Será un logro latinoamericano”*. EL PAÍS América Futura.
<https://elpais.com/america-futura/2024-07-27/la-arqueologa-dominicana-que-busca-la-tumba-de-cleopatra-sera-un-logro-latinoamericano.html>

- Mas Historia. (2018, 1 julio). *Egipto: La economía*. Mas Historia.
<https://mas-historia.blogspot.com/2018/07/egipto-la-economia.html>
- Ministerio Educación, Formación Profesional y Deportes. (2022, 18 julio). *Gamificación en la enseñanza*. Biblioteca de Educación.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2022/gamificacion-en-la-ensenanza.html>
- Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2024, 23 abril). *Juegos de escape o escape room en el ámbito educativo*. Biblioteca de Educación.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/abril/escape-room.html>
- Ministerios de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s. f.). *Objetivos de la Educación Primaria*. Educagob
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/enseanzas/primaria/informacion-general/objetivos.html>
- Molina García, L. (2025, 8 marzo). *El aprendizaje cooperativo: qué es, ejemplos, técnicas y roles*. AFOE.
<https://www.afoe.org/aprendizaje-cooperativo/>
- Moment Escape. (s. f.). *10 beneficios de hacer un escape room*. Moment Escape.
<https://momentescape.es/10-beneficios-escape-room/>
- Moreno-Fernández, O., Hunt-Gómez, C. I., Ferreras-Listán, M., & Moreno-Crespo, P. (2020). *Los Escapes Rooms como recurso didáctico inclusivo y motivacional en las aulas de primaria: Un estudio desde la perspectiva del profesorado en formación inicial*. *Revista Prisma Social*, (31), 352-367.
<https://revistaprismasocial.es/ps/article/view/3718/4551>
- Mundo Primaria. (s. f.). *Egipto para niños*. Mundo Primaria.
<https://www.mundoprimaria.com/recursos-historia/egipto-ninos>
- Mused. (s. f.). *¿Cómo era la vida cotidiana en el Antiguo Egipto en Giza?* Digital Giza – Mused.
<https://mused.com/es/stories/264/como-era-la-vida-cotidiana-en-el-antiguo-egipto-en-giza/>
- Ramírez Vásquez, N., & Rosas Escalona, M. del R. (2023, 23 enero). *Escape room como herramienta didáctica en la educación superior*. Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación – EDU BITS.
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/escape-room-como-herramienta-didactica-en-la-educacion-superior/>

- Rodríguez Gómez, J.A. (2015). *Listas de cotejo, una alternativa para la evaluación*. Monografías.com
<https://www.monografias.com/trabajos105/listas-cotejo-alternativa-para-evaluacion/listas-cotejo-alternativa-para-evaluacion>
- Romano, D. (2018, 23 noviembre). *10 motivos para aprender historia*. Colegio Rafaela María.
<https://www.colegiorafaelamaria.com/10-motivos-para-aprender-historia/#:~:text=Historia%20porque%20nos%20ense%C3%B1a%20el,nos%20permite%20conocer%20otras%20culturas>
- Romero Cabello, M (2020, 7 junio). *Escape Rooms en Educación Primaria: una estrategia para mejorar el rendimiento y la motivación del alumnado* [Trabajo Fina de Máster, Universitat Oberta de Catalunya]. UOC Open Access.
<https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/245ae0dd-a25e-4d19-8766-cde829e3045f/content>
- Ruiz Mitjana, L (2020, 12 febrero). *Aprendizaje visual: qué es, y maneras de potenciarlo*. Psicología y Mente.
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-visual>
- Salinas Lozano, A. B. (s. f.). *Instrumentos de evaluación en educación primaria*. Revista Digital - INESEM Business School.
https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/instrumentos-de-evaluacion-en-educacion-primaria#Instrumentos_de_evaluacion
- UNIR Revista. (2020, 13 octubre). *¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla?* UNIR Revista.
<https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- UNIR Revista. (2020, 3 diciembre). *Aprendizaje kinestésico: ¿qué es y cómo aplicarlo en clase?* UNIR Revista.
<https://www.unir.net/revista/educacion/aprendizaje-kinestesico/>
- Universidad Europea. (2023, 23 junio). *Aprendizaje basado en proyectos: qué es y ejemplos*. Universidad Europea.
<https://universidadeuropea.com/blog/que-es-aprendizaje-basado-proyectos/>
- Universidad Europea. (2024, 16 julio). *Gamificación educativa: qué es y cómo se aplica en el aula*. Universidad Europea.
<https://universidadeuropea.com/blog/gamificacion-educativa/>

Universidad Europea. (2025, 7 abril). *Qué es el aprendizaje kinestésico y qué aplicaciones tiene en el aula*. Universidad Europea.
<https://universidadeuropea.com/blog/aprendizaje-kinestesico/>

Universidad Europea. (2025, 17 septiembre). *Rubrica de evaluación: qué es, tipos y ejemplos*. Universidad Europea.
<https://universidadeuropea.com/blog/rubrica-evaluacion/>

Universidad Policial. (s. f.). *Las rubricas como instrumentos de valoración de los aprendizajes* [Documento PDF]. Universidad Policial.
<https://www.universidad-policial.edu.ar/pdf/cedu/reservorio/Las%20r%C3%BAbricas%20como%20instrumentos%20de%20valoraci%C3%B3n%20de%20los%20aprendizajes.pdf>

Tu Programación Didáctica. (s.f.). *¿Qué es el Indicador de Logro?* Tu Programación Didáctica.
<https://tuprogramaciondidactica.com/que-es-el-indicador-de-logro/>

8. ANEXOS

8.1 Materiales para la sesión n°1

[Cuaderno del explorador](#) (ver enlace)

[Presentación sesión n°1](#) (ver enlace)

[Ficha sesión n°1](#) (ver enlace)

[Ficha evaluación sesión n°1](#) (ver enlace)

[Ficha sesión n°1 DUA](#) (ver enlace)

8.2 Materiales para la sesión n°2

[Presentación sesión n°2](#) (ver enlace)

[Ficha sesión n°2](#) (ver enlace)

[Ficha evaluación y rúbrica para el mural sesión n°2](#) (ver enlace)

[Ficha sesión n°2 DUA](#) (ver enlace)

8.3 Materiales para la sesión n°3

[Presentación sesión n°3](#) (ver enlace)

Ejemplo de maquetas del río (sesión n°3)



[Rúbrica sesión n°3](#) (ver enlace)

[Ficha sesión n°3 DUA](#) (ver enlace)

8.4 Materiales para la sesión nº4

[Presentación sesión nº4](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº4](#) (ver enlace)

[Rúbrica sesión nº4](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº4 DUA](#) (ver enlace)

8.5 Materiales para la sesión nº5

[Presentación sesión nº5](#) (ver enlace)

[Símbolos y Dioses para poner en la clase](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº5](#) (ver enlace)

[Rúbrica sesión nº5](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº5 DUA](#) (ver enlace)

8.6 Materiales para la sesión nº6

[Presentación sesión nº6](#) (ver enlace)

[Gymkana de jeroglíficos](#) (ver enlace)

[Rúbrica sesión nº6](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº6 DUA](#) (ver enlace)

8.7 Materiales para la sesión nº7

[Presentación sesión nº7](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº7](#) (ver enlace)

[Rúbrica sesión nº7](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº7 DUA](#) (ver enlace)

8.8 Materiales para la sesión nº8

[Diploma para los alumnos](#) (ver enlace)

[Carta final de Kathleen Martínez](#) (ver enlace)

[Rúbrica final sesión nº8](#) (ver enlace)

[Ficha final para los alumnos](#) (ver enlace)

[Ficha sesión nº8 DUA](#) (ver enlace)