

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

*Máster Universitario en Formación del profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas*

Los alumnos de Historia de 1º de ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: Viajando desde la *Antigüedad hasta el Medievo*

Autor/a:

Manuel Salvador García Melero

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/Z5i3xhgdH0I>

Director:

Dr. Francisco Javier Marín Marín

Murcia, mayo de 2023

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

*Máster Universitario en Formación del Profesorado
de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas*

Los alumnos de Historia de 1º de ESO crean su propio aprendizaje
a través de la elaboración de un juego de mesa: ***Viajando desde la
Antigüedad hasta el Medievo***

Autor/a:

Manuel Salvador García Melero

Enlace a vídeo: <https://youtu.be/Z5i3xhgdH0I>

Director:

Dr. Francisco Javier Marín Marín

Murcia, mayo de 2023

Agradecimientos

Este trabajo no hubiese sido posible sin el inestimable apoyo, la infinita paciencia y el tremendo amor y cariño que me han mostrado durante este difícil periodo mi mujer y mis hijas.

Quiero agradecer también a mi tutor de prácticas, Alberto Asensio, la oportunidad de haberme brindado la ocasión de dar clase, de manera oficial, por primera vez en mi vida, colmando mis deseos y mis expectativas; y a la coordinadora del centro, Gertru, quien hizo auténtico encaje de bolillos para que todo fuese rodado.

Aun habiendo sido un año muy duro, por circunstancias personales, lo ha sido también de grandes aprendizajes y experiencias a través de este Máster. Gracias a profesoras y profesores del mismo y a todos y todas los compañeros y las compañeras que he conocido y han hecho mucho más llevadero este fascinante proceso.

***La educación es el arma más potente
que puedes usar para cambiar el mundo***

(Nelson Mandela)

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	9
2. MARCO TEÓRICO	13
2.1. Gamificación y sus ventajas.....	13
2.2. Aprendizaje Basado en Juegos.....	14
2.3. El alumno como constructor de su propio aprendizaje.....	16
2.4. Trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo.....	17
2.5. Competencias. Marco legislativo.....	19
3. OBJETIVOS.....	25
3.1. Objetivo General	25
3.2. Objetivos Específicos	25
4. METODOLOGÍA	27
4.1. Contenidos	28
4.2. Temporalización y actividades	28
4.3. Recursos	36
5. EVALUACIÓN	37
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	39
7. REFERENCIAS	43
8. ANEXOS.....	47
8.1. Anexo 1. Reglas.....	47
8.2. Anexo 2. Cartas	48
8.3. Anexo 3. Rúbricas evaluación-Diana autoevaluación-Encuesta	49

1. JUSTIFICACIÓN

Una masiva presencia de las TICs en el aula podría causar mucha distracción y dispersión entre los alumnos, además de generar una excesiva dependencia de ellas tanto por parte de estos como de los profesores. Por ello, vamos a plantear un trabajo de desmitificación de la presencia de estas en el aula, sin restarles la importancia y el valor que tienen como herramientas de apoyo y facilitadoras de determinadas metodologías, mostrando que se puede desarrollar la creatividad y se pueden plantear propuestas innovadoras reduciendo su uso y dependencia, potenciando aspectos competenciales que a veces quedan relegados a un papel secundario como consecuencia de la importancia que estamos dando a la denominada Competencia Digital. Un proyecto innovador en el que vamos a trabajar con distintos lenguajes (plástico, matemático, escrito...) y estimular la creatividad mediante la creación, por parte de los alumnos, de un juego de cartas y preguntas relacionado con la asignatura de Historia.

En determinados contextos educativos, como en el que he tenido la oportunidad de realizar mis prácticas durante el presente Máster, se da un valor y una preponderancia a la presencia de las TICs en el aula que es, a mi juicio, un tanto excesivo, por cuanto la práctica totalidad de las propuestas metodológicas que se llevan a cabo cuentan necesariamente con un papel preminente y determinante de esta herramienta, hasta el punto de que ha pasado a cumplir una función que va más allá del apoyo al que debería estar destinada, siendo el centro y protagonista de las actuaciones. Los alumnos ya no sienten una especial motivación por el uso de las herramientas digitales y, en algunas ocasiones, cumplen el papel que ha desempeñado siempre el libro de texto, ya que todos los contenidos de las asignaturas y todas las actividades se realizan a través del ordenador personal, que en esta tipología de centros, con familias de cierto poder adquisitivo, cumplen la proporción de 1x1 (una computadora por cada alumno y profesor).

Uno de los problemas que acarrea todo lo que hemos señalado en el anterior párrafo es que los alumnos, sabedores de que todos los materiales se encuentran en el aparato, no prestan la suficiente atención a los profesores

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

cuando estos están impartiendo clase, por cuanto sienten que pueden acceder a ellos en cualquier momento; tampoco se sorprenden con las actividades que se proponen, pues también están a su alcance siempre y la gran mayoría de ellas son repetitivas, por lo que no se producen aprendizajes especialmente significativos, dado que los alumnos no se sienten protagonistas de sus procesos epistemológicos. Al final es la TIC la que está usurpando ese papel no solo a los alumnos, sino a los propios profesores, que supeditan su labor docente al uso del ordenador porque los discentes se han acostumbrado a que los conocimientos se adquieren a través de esta herramienta.

En este tipo de contextos, donde las familias han realizado una importante inversión para que sus hijos tengan un acceso permanente a las TICs, no se aprecia una especial motivación de los alumnos por el aprendizaje. A pesar de que se realizan muchos Aprendizajes Basados en Proyectos (ABP), estos se repiten con demasiada frecuencia, pues así lo estipulan los programas informáticos que juegan el papel de los antiguos libros de texto a través del ordenador, por lo que han perdido su efectividad y su impulso innovador.

Contrariamente al efecto que se pretendía conseguir con la instauración de este sistema de enseñanza, el cual habrá de ser pulido y combinado con otras metodologías didácticas para que surta efectos deseables, los alumnos han encontrado nuevos motivos para la distracción y la dispersión en el aula, dado que, al ser el ordenador su principal herramienta de trabajo y al tenerlo siempre accesible y en uso, lo emplean para evadirse, acceder a contenidos inadecuados o dedicarse a entretenerse con juegos que no solo adolecen de contenidos didácticos, sino que, además, no cuentan con el imprescindible guiado del profesor para que de ellos se pueda extraer algún tipo de aprendizaje significativo que interfiera positivamente en la adquisición de las competencias básicas marcadas por la legislación. Es cierto que los profesores tienen herramientas en sus computadoras para controlar lo que están haciendo los alumnos en cada momento, pero no lo es menos que no puede ser la función de un maestro la de ejercer de *policía* durante todo el transcurso de una sesión.

Otra de las problemáticas detectadas como consecuencia de este uso, que llega a escapar a ese mencionado control docente, es que se evidencian

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

algunos de los inconvenientes que presenta el manejo de las TICs por parte del alumnado, tales como la dependencia a determinados contenidos (lúdicos, audiovisuales, etc.), un cierto aislamiento social, comportamientos inadecuados motivados por el anonimato de las redes, desconocimiento de los lenguajes que se utilizan en los ámbitos informáticos, una utilización inconveniente o desactualizada de los contenidos (Palomar, 2009).

Además de todo lo dicho, hemos de señalar que la excesiva importancia que se da a las TICs puede, con el correcto guiado de los profesores, desembocar en un notable desarrollo de la Competencia Digital, qué duda cabe, pero también se corre el riesgo de que otras competencias no menos importantes se vean relegadas a un segundo plano y su adquisición por parte de los alumnos no sea plena o sea insuficiente. Así, lo que se detecta en estos centros cuando se llevan a cabo las propuestas de ABP que vienen marcadas son evidentes carencias en competencias como la de Comunicación Lingüística o la Social y Cívica, tan importantes ambas en nuestra área de las Ciencias Sociales. Sin ir más lejos, estos ABP se plantean como una magnífica oportunidad para potenciar el trabajo en equipo y que se fomente la participación y la cooperación. Sin embargo, se detecta que una vez que se reparten las tareas, cada uno de ellos realiza su parte de manera individual, sin debatir o contrastar entre ellos los contenidos y la forma que le van dando, y presentando cada uno su parte sin que esto permita hablar finalmente de un trabajo desarrollado por el grupo, no favoreciéndose así el aprendizaje en un modelo de Diseño Universal de Aprendizaje, tal y como propone la legislación.

Sin embargo, y a pesar de todo, cuando se realiza alguna actividad, que también las hay, que rompe con lo que dictan las TICs, en las que su utilización no es tan imprescindible y se les exige un esfuerzo creativo cediéndoles un mayor protagonismo en la construcción de su aprendizaje, los alumnos se muestran entusiasmados, cargados de motivación y los trabajos en equipo adquieren una dimensión diferente, en los que la cooperación y la colaboración se deja traslucir y en los que las distintas velocidades de aprendizaje de los alumnos se difuminan mucho, al ser la interacción mucho mayor e incrementarse el nivel de participación e interés por parte de todos ellos.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Por todo ello vamos a proponer una propuesta de gamificación que va a resultar totalmente innovadora respecto a la práctica educativa que se está llevando a cabo en el centro. La vamos a plantear con alumnos de 1º de la ESO y en la asignatura de Geografía e Historia dentro del tema de Historia referido a la Edad Antigua y el Mundo Clásico, concretamente centrándonos en las civilizaciones de Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma.

En nuestra propuesta no descartamos el uso de las TICs, de hecho vamos a emplearlas para obtener determinadas informaciones, contrastar algunos datos e incluso podrían utilizarse para el diseño de los materiales. Pero vamos a fomentar un uso correcto para la búsqueda de información significativa y relevante, limitándose únicamente a la necesidad real que nos pueda ir surgiendo para la confección de nuestro proyecto.

La propuesta consistirá en la elaboración de un juego de mesa en la que los alumnos van a ser los protagonistas de todo el proceso de aprendizaje, pues, mediante el guiado del profesor, van a seleccionar los contenidos significativos, van a elegir los protagonistas y las circunstancias más destacadas para desarrollar el juego y van a confeccionar las instrucciones del mismo. A través de este proyecto van a trabajar en equipo, de manera colaborativa y cooperativa, van a desarrollar distintos lenguajes (plástico, matemático, oral, escrito...), expresiones culturales y van a concentrar su atención en obtener un resultado óptimo que les permita poner en práctica todo su trabajo jugando mientras demuestran sus conocimientos respecto a los contenidos de la asignatura.

Una de nuestras metas será también que vivan una situación de aprendizaje significativo, a través de la elaboración de estas cartas y tarjetas de preguntas y de la práctica lúdica, respecto al tema central del juego, dado que la mayoría de estos alumnos no volverán a tratar académicamente la Edad Antigua y el Mundo Clásico a lo largo de la secundaria y el bachillerato, a pesar de la atracción que esta les produce, por lo general.

En definitiva, planteamos una propuesta que rompe con la monotonía tecnológica que se ha instaurado en el aula de este centro, que aporta una mayor participación de los alumnos y les eleva la motivación por el aprendizaje.

2. MARCO TEÓRICO

El proyecto de gamificación que planteamos, *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo*, implica la construcción por parte de los alumnos de un juego de mesa, concretamente de cartas y tarjetas de preguntas, en el que a través de una metodología constructivista se van a convertir, mediante la guía del profesor, en protagonistas de su propio aprendizaje, en un entorno de trabajo cooperativo, colaborativo e inclusivo en el que se va a limitar el uso de las TICs, propiciando que se conviertan en herramientas útiles y adecuadamente empleadas, y en el que se va a incrementar la motivación para el estudio de los contenidos de la asignatura de Historia en la Edad Antigua y el Mundo Clásico, concretamente centrándonos en las civilizaciones mesopotámica, egipcia, griega y romana, así como se va a propiciar la adquisición de una serie de competencias marcadas por la legislación que se van a ver reforzadas mediante la implantación de esta propuesta innovadora que pretendemos llevar a cabo en el centro.

2.1. Gamificación y sus ventajas

Lo que primero vamos a hacer es realizar una aproximación a qué significa esto de la *gamificación* y a las ventajas que esta tiene en los procesos de aprendizaje. Respecto a la primera cuestión podemos decir que la gamificación implica el uso de las características propias de los juegos en situaciones que son ajenas a estos, con la finalidad de propiciar la adquisición de unos contenidos y/o de cambiar una serie de conductas por medio de una experiencia lúdica que va a aportar motivación, participación y entretenimiento (Gallego et al., 2014).

A simple vista ya parecen claras las ventajas que puede aportar este tipo de procesos, aunque no debemos caer en algunos de los inconvenientes que pueden presentar, tales como que se produzca una indeseada competitividad o que los resultados obtenidos estén por debajo de lo esperado (Sonsoles de Soto, 2018). No obstante, no son pocos los autores que inciden en otras de las múltiples virtudes de la gamificación en los procesos de aprendizaje significativos. Así, por ejemplo, Gamboa et al. (2020) lo vienen a destacar como un acceso al aprendizaje que nos viene acompañando desde hace más de 5.000 años; Chacón (2008) nos señala que el juego educativo permite alcanzar los

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

objetivos curriculares toda vez que está potenciando la creatividad de sus jugadores; o Andreu y García (2000), quienes ponen de relieve que la actividad lúdica tiene un componente atractivo y motivador que pone el foco de atención de los alumnos en los contenidos en cuestión que se estén tratando.

2.2. Aprendizaje Basado en Juegos

La sempiterna consideración, al menos en las últimas décadas, de la asignatura de Historia como una materia aburrida destinada a la memorización de fechas y acontecimientos, ha llevado a determinados núcleos a considerarla como poco práctica para el uso en la vida cotidiana y escasamente efectiva para afrontar la realidad a la que los alumnos se van a enfrentar en el futuro. Esto denota claramente una problemática relacionada con la forma de impartir la materia y con las metodologías didácticas que se están aplicando (Taracena, 2015).

El uso masivo de las TICs en el aula no ha resuelto esta opinión tan negativa que se tiene, en general, de las asignaturas de Ciencias Sociales y, en el caso que nos ocupa y preocupa, hemos de determinar que así es como ven los alumnos nuestras materias. Si bien algún estudio ha demostrado que el empleo de las TICs mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejora las competencias en comunicación, sin embargo, también indican que su uso prolongado genera serios inconvenientes en los alumnos, provocándoles situaciones de estrés, adicción, ansiedad... y, por otro lado, usándose con tanta intensidad, tampoco están evidenciando una mejora en los resultados académicos (López et al., 2017).

No tratamos en el presente trabajo de menospreciar el enorme valor que tienen las TICs como herramientas. La demanda social de su uso y la aplicación que tienen en la realidad es absolutamente innegable. Pretender no reconocer el valor y la importancia de estas como un recurso que nos facilita la labor en el aula sería poco menos que una temeridad. Tal y como apunta Gómez (2019), los docentes no podemos dar la espalda a la forma de vida actual de nuestros alumnos en relación con la tecnología y debemos hacer uso de todo lo que esté a nuestro alcance para favorecer la adquisición de conocimientos. Lo que sí que

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

pretendemos es que las TICs pierdan el protagonismo que tienen en determinadas aulas, en las que parecen convertirse en las protagonistas de los aprendizajes trascendiendo con creces el papel de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje que deben tener o simplemente acaban siendo utilizadas como medios de distracción y dispersión cuando los alumnos desconectan de la sesión y hacen uso inadecuado del ordenador conectándose a juegos que no tienen ningún fin didáctico, los cuales no proporcionarán ningún aprendizaje, a pesar de que un videojuego bien seleccionado por parte del profesor podría tener un enorme potencial para trabajar en grupo, resolver problemas, tomar decisiones (Gros, 2009).

Es por todo ello que planteamos una propuesta metodológica diferente, con un uso más limitado de las TICs, basada en un Aprendizaje Basado en Juegos, que incluso pretende ir más allá de la definición de gamificación que hemos utilizado anteriormente, pues el uso del juego de mesa y su creación, como veremos posteriormente, son los elementos centrales de nuestro proyecto. Para acercarnos al concepto de Game Based Learning (GBL- nomenclatura y siglas en inglés del Aprendizaje Basado en Juegos), repasaremos primeramente algunas consideraciones relativas a los juegos, y más concretamente a los de mesa, para después centrarnos en el concepto del ABJ-GBL.

Es cierto que la opinión social más extendida con respecto a los juegos es la de estimar que estos suponen una actividad en la que solo se produce entretenimiento y diversión, pero su uso en otros ámbitos, como es el de los procesos de enseñanza-aprendizaje, también ha cosechado importantes éxitos (Cornellá et al., 2020). De ahí que algunas de las ventajas que se destaquen de ellos, especialmente en lo que se refiere a los de mesa, es la de que suponen una simbiosis entre el aspecto lúdico y didáctico que intercala componentes como la imaginación, la presencia de elementos significativos que provocan asociación o agilidad mental y no suponen exclusivamente una herramienta de recreo y pasatiempo, sino que van mucho más allá, manteniendo a los alumnos con una mayor predisposición hacia el aprendizaje, desarrollando la competencia comunicativa y potenciando su concentración (Carmona y Díaz, 2013).

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

En cuanto al Aprendizaje Basado en el Juego o Game Based Learning podemos definirlo como aquella actividad o juego que va a propiciar que nuestros alumnos adquieran una serie de competencias a través de una estrategia pedagógica que va a promover un espacio de colaboración y entretenimiento en el que se van a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales (McCain y McCain, 2018). Cuando nos referimos a un ABJ este puede ser tanto una propuesta educativa en la que se emplea un juego en el aula como también el proceso de elaboración del mismo (Zabala et al., 2019). En nuestro caso vamos a realizar el diseño del juego para después ponerlo en práctica, con lo que vamos a trabajar ambas vertientes del GBL.

2.3. El alumno como constructor de su propio aprendizaje

Una vez que hemos definido la base de nuestra propuesta, vamos ahora a desgranar los cimientos teóricos de los objetivos que con ella nos planteamos, teniendo en cuenta que el principal de ellos es que el alumno se convierta en el constructor de su propio aprendizaje, realizando una labor que le lleve a una adquisición autónoma de su propio conocimiento, dando rienda suelta a su creatividad y a su expresividad plástica. Una proposición en la que el profesor ejercerá el papel de guía del proceso y en la que el alumno va a alcanzar aprendizajes más significativos a través de ese importante rol que se le va a otorgar.

Que el alumno se convierta en constructor de su propio aprendizaje implica que este sea protagonista en el proceso de exploración de su conocimiento, adquiriendo una perspectiva reflexiva y crítica que le va a llevar a crear estrategias de búsqueda y procedimientos propios, jugando el profesor un cometido de guía habilitante de las condiciones de aprendizaje (Gómez, 2010).

Como hemos señalado y reiterado, el alumno se convierte en protagonista, pero el papel del profesor deviene también en fundamental, pues habrá de ser el que señale el camino hacia al aprendizaje, dirigiendo, de manera flexible, todo el proceso mediante una exhaustiva planificación y temporalización de las actividades que se van a llevar a cabo (Caldera, 2003). En definitiva, se trata de una metodología docente que se centra en el alumno, que busca que

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

este tenga un aprendizaje autónomo y que sea significativo para que pueda hacer uso de él en el futuro, que le acompañe durante todo su proceso vital (Fernández, 2005).

Es evidente que el masivo uso de las TICs en este tipo de centros está provocando una rutina en el proceso de aprendizaje en la que nos arriesgamos a que los alumnos pierdan su innata inclinación hacia el conocimiento (Gamboa et al., 2020). Y, obviamente, esto afecta tanto a la motivación como a la creatividad de los discentes, ambas imprescindibles para que se establezca el ambiente propicio en el aula para que los alumnos desarrollen libremente sus creaciones, se respete la diversidad y se produzca un trabajo en equipo en el que la interacción genere sensibilidad respecto a los distintos ritmos de aprendizaje (Corbalán et al., 2013, como se citó en Chacón, 2005)

Así pues, dos de los aspectos clave que se van a desarrollar mediante esta actividad en la que el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje son el de su autonomía y, como hemos señalado, la diversidad en el aula. Respecto de la primera, se espera que los alumnos a través de una adecuada administración de su propio aprendizaje se conviertan en personas no solo autónomas, sino que además se muestren con capacidad para trabajar en equipo y adoptando una actitud de colaboración con el resto de compañeros, adquiriendo aprendizajes significativos que se puedan aplicar a lo largo de la vida y que han sido adquiridos en un contexto en el que la motivación ha propiciado este deseo por adquirir conocimientos (Recomendación del Parlamento y Consejo Europeo, 2006). En cuanto a la diversidad, es importante que durante la elaboración de nuestra propuesta sean tenidos en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, siendo nuestra función como profesores la de conducir a nuestros alumnos a que se desenvuelvan y adquieran aprendizajes significativos a través de sus propias capacidades (Juncal, 2013).

2.4. Trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo

Una de las problemáticas que hemos detectado es que, pese al masivo uso que se produce de las TICs en el aula, no están sirviendo para fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo, por lo que este será uno de nuestros principales

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

objetivos. Como ya hemos señalado, no renegamos el uso de las TICs, pero vamos a reducir su presencia y vamos a emplearlas de una manera adecuada y mediante el guiado del profesor, quien enseñará a buscar conocimientos entre tanto bombardeo informativo que circula por las redes. Hemos de tener en cuenta, a colación de lo resaltado, que se está produciendo un incremento notable en el tiempo que nuestros alumnos pasan delate de las TICs, tanto en el ámbito de las aulas, como en el familiar, como en el de las propias relaciones sociales, tanto para la realización y estudio de contenidos que se les mandan desde el centro educativo, como para el entretenimiento, y que en muchos de los casos lo están haciendo sin ninguna supervisión (Gairín y Mercader, 2018). Enseñémosles, en la medida de nuestras posibilidades, y dentro del limitado tiempo que pasamos con ellos, a que adquieran conciencia de que deben hacer un mejor uso de las TICs y que deben estar alerta con respecto a los contenidos a los que acceden y a las relaciones que se pueden establecer a través de las redes, donde el anonimato juega un papel que puede llegar a ser realmente muy nocivo y perjudicial para nuestros alumnos.

Una de las bases del proyecto que aquí presentamos es la de fomentar ese trabajo en equipo, colaborativo, cooperativo y que además resulte inclusivo y respete los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos. Para todo ello es imprescindible que el profesor sea muy metódico en la elaboración, diseño y preparación de las actividades, realizando funciones en las que realice un correcto y adecuado guiado de todo el proceso (Gutiérrez, 2009). Y otra de las cuestiones que debe tenerse muy en cuenta es que no todo el trabajo en equipo supone que sea cooperativo, dado que para provocar una situación de aprendizaje de este tipo, en el que se agrupan los alumnos en grupos de, como máximo, cuatro o cinco, debe producirse una interrelación que les lleve a la adquisición de las competencias previstas hasta el límite de las posibilidades que cada uno de ellos pueda desarrollar, adquiriendo además habilidades para esta manera de trabajar en el aula (Pujolas, 2008).

Desarrollamos una estrategia de trabajo activa y participativa que va a suponer un aprendizaje cooperativo, una opción que ha demostrado su eficacia para el desarrollo de la personalidad de los alumnos y la adquisición de

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* UCAM competencias, propiciando la colaboración y que los discentes construyan su propio conocimiento (Puga y Jaramillo, 2015).

Además, los beneficios de los juegos de mesa, mediante la creación que vamos a llevar a cabo de un juego de cartas y tarjetas de preguntas con los contenidos de Historia Antigua y el Mundo Clásico para viajar hasta la Edad Media recorriendo Mesopotamia, el Antiguo Egipto, Grecia y Roma, están muy contrastados, pues van más lejos de la diversión, el pasatiempo y la distracción, mostrándose como muy capaces para generar situaciones de aprendizaje colectivo, trabajando competencias como la escritura, la comprensión de las normas, la oralidad... (Garrido y Crisol, 2023). También destacan por su multidimensionalidad y las múltiples ventajas que aportan, tales como el fomento de la motivación, la generación de escenarios propicios para la comunicación, propicia una atmósfera positiva para la socialización y, dado que todos lo van a poder jugar, es una herramienta muy útil para la inclusión en el aula (Garrido y Crisol, 2023).

Por último, también hemos de destacar, ampliando la cuestión que hemos tratado anteriormente relativa a la concienzuda preparación de las actividades por parte del docente, que no será menos importante la elaboración de un buen diseño para que resulte atractivo y mantenga viva la motivación de los alumnos. En este sentido, y aunque nosotros no somos diseñadores industriales, podemos tener en cuenta los consejos que nos dan en su artículo Victoria et al. (2017) y que posteriormente vienen desarrollados y pueden servir de base para un proyecto como el que vamos a realizar:

Cuando se plantea iniciar el diseño de un juego de mesa existen una serie de características a considerar por parte del diseñador industrial. Estas características son: etapas y temáticas, mecánicas de juego, claridad en las reglas y posibilidades de expansión o autocontenido. (p. 6)

2.5. Competencias. Marco legislativo

El marco legislativo en el que vamos a tener que desarrollar cualquier propuesta en el ámbito de la educación en nuestro país es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* UCAM

de mayo, de Educación (LOMLOE). Pero hemos de tener en cuenta que la Educación es una de las competencias que no tiene atribuida en exclusividad el Estado en la Constitución y es la propia LOMLOE la que reconoce la distribución entre el Gobierno y las Comunidades Autónomas, siendo por ello que la Región de Murcia ha legislado los contenidos del currículo a través del Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y, en el caso que estamos tratando en el presente trabajo, la Comunidad Valenciana ha hecho lo propio a través del Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. Este es el que marca que será el curso de 1º de la ESO aquel en el que vamos a implantar nuestro proyecto, dado que los contenidos relativos a la Edad Antigua y el Mundo Clásico, y en concreto los relativos a las civilizaciones mesopotámica, egipcia, griega y romana, se contemplan entre las enseñanzas que se han de impartir en este curso.

Así pues, la LOMLOE es la que va a asentar los principios básicos del marco educativo, entre los que vamos a destacar aquellos que van a servirnos de base para nuestra propuesta. Lo primero que vamos a resaltar, y que va a justificar todo nuestro planteamiento, es que la educación tiene como uno de sus principales objetivos el desarrollo de las competencias, las cuales van a estar asociadas a la adquisición de una serie de saberes básicos por los que nuestros alumnos van a alcanzar habilidades comunicativas, artísticas, referidas a las humanidades, las ciencias, la tecnología y la actividad física. Estas competencias en el marco de la Educación Secundaria Obligatoria se concretan en:

el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias que aparecen enunciadas en el articulado (...) La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la educación para la paz y no violencia y la creatividad se trabajarán en todas las materias. En todo caso se fomentarán de manera transversal la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, la igualdad entre

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**
hombres y mujeres, la formación estética y el respeto mutuo y la cooperación entre iguales.

En lo que respecta a la Competencia Digital, no cabe duda de que es una realidad a la que hay que prestar atención, pero llevando a cabo un adecuado desarrollo de la misma, convirtiéndose en una competencia que sirva para el aprendizaje permanente de nuestros alumnos. Hemos de respetar que entre los objetivos señalados por parte de la Unión Europea y la UNESCO se encuentra el acceso a las TICs, pero en nuestro caso entendemos que este se ha sobredimensionado y debemos reconducirlo para que, como indica el propio texto legal, esta competencia no se quede en un mero dominio de dispositivos y aplicaciones, sino que se efectúe un desarrollo competencialmente eficaz. En este sentido, la legislación autonómica valenciana viene a señalar que la sociedad de la hiperinformación nos plantea dos retos a los que vamos a hacer frente a través de nuestra propuesta mediante esa reducción en el uso del ordenador por parte de nuestros alumnos y en un guiado con el que pretendemos mejorar el mismo: el primero relacionado con la capacidad de discriminar todo aquello que es mera información de lo que realmente es conocimiento; el segundo el de que encuentren contenidos que sean verdaderos y útiles para lo que les estamos proponiendo. En definitiva, una correcta formación en competencia informacional, a la que así se refiere la legislación valenciana y que algunos autores, como Valverde et al. (2018), la señalan como una especificación de la Competencia Digital.

Son múltiples los principios, fines y objetivos con los que la LOMLOE nos marca el camino de nuestra actividad educativa, entre los que podemos destacar: la solidaridad; el respeto a las diferencias individuales; el fomento del aprendizaje significativo; el conocimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible marcados por la Agenda 2030 establecidos en 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas; el desarrollo de las competencias asociadas a la comunicación, la expresión artística, humanidades, ciencias, tecnología y actividad física; así como la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje. Todos ellos son acogidos por la legislación autonómica valenciana y van a servirnos de guía para realizar un adecuado desarrollo de nuestro proyecto.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

Además de la Competencia Digital, sobre la que ya hemos hecho un análisis dentro del marco legislativo con anterioridad, vamos a trabajar sobre algunas de las otras competencias clave que son mencionadas por el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, las cuales son asumidas y desarrolladas por el Decreto del Consell citado de la Comunidad Valenciana, en su Anexo I, y que vamos a relacionar con las competencias específicas que para la asignatura de Historia y Geografía marca y desarrolla su Anexo III.

Así pues, de un modo genérico, trabajaremos la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), a través de la lectoescritura y la expresión oral; la Competencia Matemática (STEM) con métodos de inducción y deducción que van a ayudar al desarrollo de un proyecto creativo en el que van a participar por equipos todos y cada uno de sus miembros; la Competencia Ciudadana (CC) con la adquisición de conocimientos históricos, personajes relevantes y hechos a través de actitudes empáticas y con ánimo constructor junto a sus compañeros, valorando las relaciones con los demás y comprendiendo mejor su entorno; la Competencia Emprendedora (CE) realizando una actividad innovadora que va a aportar a los alumnos un aprendizaje significativo; Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) a través de la gestión de la información, la colaboración entre alumnos y la adquisición de aprendizajes significativos de manera autónoma; Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC), tal vez fundamental en el juego que vamos a producir porque se van a introducir en el periodo histórico, empatizando con el entorno de la época, con su cultura, con sus propias manifestaciones y, además, van a llevar a cabo su propia representación, con lo que su expresión artística, a través de la creación de las cartas, las tarjetas de preguntas, la decisión de los contenidos que van a figurar en ellas, sus dibujos, personajes, etc. van a significar considerablemente su protagonismo en esta actividad creativa.

Por último, y más concretamente en relación a las competencias específicas encomendadas a nuestra asignatura en el Decreto valenciano, también vamos a proporcionar a nuestros alumnos habilidades relacionadas, en mayor o menor medida, con cada una de ellas. Así, van a adquirir una mayor

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

comprensión de la evolución temporal, empatizando con las culturas con las que vamos a tratar, descubriendo y respetando otras entidades sociales y culturales distintas y otras cosmovisiones que facilitarán su integración y participación social; introduciremos algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible marcados por la Agenda 2030; van a realizar una selección de referentes históricos y culturales, con el que van a dar valor al patrimonio cultural, tanto global como el de su entorno; todo ello lo van a hacer mediante la investigación científica, buscando el conocimiento a través de información veraz, con sentido crítico, impulsando este tipo de pensamiento; podrán realizar una perspectiva crítica y comparada del momento histórico en el que van a desarrollar el juego, aceptando los cambios identitarios desde la tolerancia y descartando aquellos comportamientos excluyentes y perjudiciales, adquiriendo así una mayor comprensión de la diversidad cultural y personal; trabajaremos la comprensión del tiempo histórico y el espacio geográfico; y, por último, podrán observar las distintas desigualdades históricas, jerárquicas y de poder, así como el escaso papel que jugaban las mujeres en estas sociedades y los problemas sociales propios de la época.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Potenciar la expresión plástica de los alumnos de 1º de ESO de Geografía e Historia, fomentando el proceso autónomo de aprendizaje mediante un proyecto de trabajo guiado que favorece los elementos de socialización en el aula.

3.2. Objetivos Específicos

- Reducir la dispersión y la pérdida de tiempo en el aula a través de una exhaustiva planificación de las propuestas.
- Reorientar el uso las TICs para una adecuada búsqueda de información relevante y significativa.
- Fomentar el trabajo en equipo propiciando un clima idóneo para la cooperación y la colaboración.
- Potenciar aspectos competenciales básicos relacionados con la escritura, la lectura, la expresión cultural, el uso de distintos lenguajes (plástico, matemático, oral...).

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

4. METODOLOGÍA

Para poder comprender el proyecto que pretendemos implantar, debemos analizar primero el contexto en el que este se va a llevar a cabo. Así, nos situamos en un centro que ha realizado una decidida apuesta por la integración de las TICs en las aulas y ha proporcionado a cada uno de los alumnos de secundaria y bachillerato un ordenador con el que realizar sus trabajos, acceder a los contenidos de las distintas materias, llevar a cabo las diferentes propuestas didácticas que se hagan en el aula, etc. y que tendrán disponible para todo ello durante todas y cada una de las sesiones.

En este entorno, tal y como hemos ido señalando, hemos detectado que los alumnos no muestran una especial motivación por el aprendizaje, ya que se ha cedido el protagonismo a las TICs; tampoco tienen muy adquiridos determinados hábitos clave para el desarrollo competencial: no leen lo suficiente y siempre lo hacen en la pantalla del ordenador; no escriben en cuaderno, sino a través del teclado; trabajan de manera insuficiente la expresión oral y manifiestan escasamente sus ideas, pensamientos e inquietudes; las tareas, aun realizándose en ocasiones a través de Aprendizaje Basado en Proyectos, no fomentan suficientemente el trabajo en equipo y el ambiente propicio para la cooperación y la colaboración; y, en definitiva, se produce un abuso del uso de las TICs que en ocasiones no es ni adecuado ni aconsejable, dado que los docentes no pueden estar continuamente ejerciendo la labor de control sobre los contenidos a los que están accediendo los alumnos.

Es por todo ello que *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* se plantea como una propuesta innovadora mediante la creación de un juego de mesa, concretamente de cartas y tarjetas de preguntas, para los alumnos de 1º de la ESO, sin descartar otros, pues consideramos que, al ser un curso de iniciación a la secundaria, podría ser idóneo para la adquisición de determinados aprendizajes significativos que podrían resultar muy útiles para su aplicación en los siguientes cursos del periodo educativo y a lo largo de la vida de estos alumnos. Con él vamos a estimular y potenciar la creatividad de nuestros discentes, realizar un uso más limitado y adecuado de las TIC para que adquieran competencias informacionales, fomentaremos el trabajo en equipo y

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

crearemos entornos apropiados para que se produzca la cooperación y la colaboración entre los alumnos y se favorezca la aplicación del modelo de Diseño Universal de Aprendizaje, así como trabajaremos otras competencias señaladas por el currículo y los saberes básicos que este nos prescribe. Vamos a cederles el protagonismo para romper con la monotonía tecnológica y vamos a fomentar la socialización en el aula a través de este proyecto de Aprendizaje Basado en Juegos. El aula consta de 20 alumnos y ninguno de ellos presenta necesidades especiales de aprendizaje.

4.1. Contenidos

Los contenidos que vamos a tratar a lo largo de todo el proceso de aprendizaje son los que vienen señalados en el *Bloque 4: Historia del Curso 1º de la ESO* para la Comunidad Valenciana:

- Historia Antigua. Las primeras civilizaciones: Egipto y Mesopotamia.
- El Mundo Clásico. Grecia y Roma.

Repasaremos las organizaciones políticas, las desigualdades reinantes, la existencia de esclavitud, las influencias del medio físico, las actividades económicas y las representaciones artísticas de cada una de estas civilizaciones representativas del periodo. Y más concretamente, veremos la creación de las primeras religiones y sus templos, el surgimiento de la *Polis* griega, el imperio de Alejandro Magno y el helenismo, la aparición de la filosofía y de la democracia, la república y el imperio romano, el proceso de romanización, la aparición del cristianismo, la expansión por el Mediterráneo de griegos y romanos...y concluiremos con el paso a la Edad Media, que precisamente será el objetivo final del juego que vamos a diseñar.

4.2. Temporalización y actividades

La realización de nuestro proyecto tendrá lugar con motivo del estudio de los temas que hemos señalado en el apartado anterior de *Contenidos*, aproximadamente hacia finales del 2º trimestre y comienzos del 3º. Vamos a llevarlo a cabo en 11 sesiones (4 semanas- aproximadamente 1 mes) y vamos a solicitar al centro la realización de una jornada especial para la puesta en

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval*

escena de nuestro trabajo y mostrarlo a otros miembros de la comunidad educativa. A modo de resumen, en la presente tabla reflejamos cómo sería su implementación para posteriormente explicarlo con mayor detalle. A lo largo de las distintas fases vamos a ir trabajando cada uno de los objetivos que nos hemos propuesto, de manera tal que la interacción entre los alumnos y la importancia de la planificación exhaustiva de la propuesta y el correcto guiado de la misma, todo ello ejes vertebradores de esta, van a propiciar, a su vez, el despliegue y desarrollo de las competencias que pretendemos que nuestros alumnos vayan adquiriendo durante todo el proceso:

Fase	Temporalización	Objetivos	Competencias
1. Constitución de grupos e Instrucciones tarea	1 sesión	O.E. 1	- Socialización (CSC)
2. Selección guiada de contenidos	3 sesiones	O.E. 1 O.E. 2	- Uso adecuado TICs (CD) - Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)
3. Debate: motivos de selección comparación actualidad	1'5 sesiones	O.E. 3 O.E. 4	- Expresión oral (CCL) - Tratamiento ODS: desigualdades, interacción medioambiental, etc. (CSC) - Expresiones artísticas de otras culturas, respeto y tolerancia (CEC)
4. Reglas del juego	1'5 sesiones	O.E. 3 O.E. 4	- Expresión oral y escrita- creatividad (CCL) - Trabajo en equipo y cooperativo (CSC) - Competencia Emprendedora (CE)
5. Diseño de las cartas y las tarjetas de preguntas	3 sesiones	O.E. 1 O.E. 2 O.E. 3 O.E. 4	- Creatividad y expresión plástica, lenguaje escrito y plástico (CCL) - Uso adecuado de las TICs (CD) - Trabajo en equipo y colaborativo (CSC) - Razonamiento matemático (CLM) - Expresión artística (CEC)

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

6. Práctica del Juego	1 Sesión Especial	O.E. 3 O.E. 4	- Socialización (CSC) - Expresión oral- Exposición de resultados (CCL)
-----------------------	-------------------	------------------	---

TABLA 1: elaboración propia

FASE 1: Instrucciones de la tarea y constitución de grupos (1 sesión)

Lo primero que haremos será impartir las instrucciones de la tarea que vamos a llevar adelante. Es el momento de explicar a nuestros alumnos que se van a convertir en protagonistas de su aprendizaje y que vamos a usar para ello el ordenador solo lo imprescindible. Desvelaremos el objetivo de realizar un juego de mesa con cartas y tarjetas de preguntas con el que vamos a estudiar los temas de Historia Antigua y el Mundo Clásico en el que ellos van a seleccionar contenidos, expresarán los motivos de sus elecciones, van a elaborar las normas del juego, diseñar autónomamente la baraja y finalmente pondrán en práctica toda su labor exponiendo su tarea, jugando y mostrando los conocimientos y aprendizajes adquiridos. De esta manera, vamos a motivar a los alumnos cambiando su rol en el aula y despertando su interés por la asignatura.

Realizaremos el sorteo de los grupos. Llegados a este punto del curso, podremos condicionarlo de alguna manera para que exista un cierto equilibrio que beneficie el trabajo en equipo y se den las condiciones más óptimas para el respeto del modelo DUA. En un primer momento estableceremos 4 grupos de 5 alumnos para el tratamiento de los temas; en 4 sobres cerrados colocaremos los nombres de cada uno de los temas (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma) y cada equipo seleccionará uno de ellos para trabajarlo en la siguiente fase; finalmente, estableceremos 5 grupos de 4 alumnos, seleccionando a un miembro de cada uno de los grupos, respetando nuevamente una selección que tenga en consideración el favorecimiento de los distintos ritmos de aprendizaje, que serán los establecidos para las fases de diseño y puesta en práctica del juego.

Todo ello lo realizaremos en una de las tres sesiones que tenemos durante la semana.

Fase 2: Selección guiada de contenidos (3 sesiones)

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Llega el momento de que nuestros alumnos comiencen a buscar los contenidos del temario y realicen una selección de los que van a ser posiblemente incluidos en nuestro juego. Para ello será imprescindible el guiado del profesor, quien debe orientar a cada grupo para que realice una investigación en la que se incluyan cuestiones como: cultura, sociedad, arte, religión, economía...

Como hemos venido señalando, uno de nuestros principales objetivos es que realicen un uso adecuado de las TICs, y este será el momento en el que vamos a desarrollar su competencia informacional para mejorar la Competencia Digital. Es por esto que les proporcionaremos un listado de webs, webquests y otros materiales digitales contrastados para que lleven a cabo su propia investigación. Aprovecharemos para, en un breve espacio durante la primera de las tres sesiones, mostrarles cómo se realiza un mal uso del ordenador cuando no se contrasta la información y nos fiamos de lo primero que vemos y cómo llevar a cabo búsquedas de cierta calidad. Además, y con este propósito de reducir el uso de las TICs en el aula, también les vamos a facilitar material de elaboración propia para que adquieran habilidad lectora en papel y aprendan a subrayar sobre él los contenidos que van a emplear. Les procuraremos también imágenes para que hagan una selección para la fase de diseño de las cartas.

Durante toda esta labor, los alumnos serán los que vayan decidiendo contenidos, personajes, hechos, lugares, obras de arte, etc., convirtiéndose en investigadores de su propio conocimiento y protagonistas de su aprendizaje, realizando un trabajo en equipo en el que van a tener que tomar decisiones democráticas, consensuadas, fruto del debate y desarrollo de su pensamiento crítico, producto de la colaboración entre todos, para la elección del mejor material posible que vamos a usar en el juego y que van a tener que defender ante el resto de la clase en la siguiente fase.

Durante las 3 sesiones programadas para esta fase habremos trabajado la Competencia Digital y la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender de nuestros alumnos.

Fase 3: Debate: motivos de la elección y comparación con la actualidad (1'5 sesiones)

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

Llega el momento de que los alumnos expongan brevemente los contenidos que han seleccionado mediante una presentación oral de los mismos. Se trabajará de esta manera la Competencia en Comunicación Lingüística. Se abrirá un debate para que el resto de compañeros opinen sobre la elección. Este debate será breve y no debería durar más de media sesión.

Dedicaremos el resto de la primera sesión y aproximadamente la mitad de la siguiente a realizar un segundo debate en el que los alumnos deberán comparar las civilizaciones estudiadas con situaciones de su realidad actual. El profesor guiará el debate hacia los siguientes temas: Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 (desigualdades, esclavitud, creación de grandes ciudades, situación de la mujer en estas sociedades), manifestaciones sociales y culturales en Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma. Se trata de que los alumnos lo comparen con una sociedad democrática como la nuestra actual, lleguen a comprender los motivos del tiempo histórico investigado, la importancia de la situación geográfica de cada una de estas civilizaciones, empaticen y entiendan estos rasgos diferenciales desde el respeto y la tolerancia, descubran aquellos aspectos en los que nuestra sociedad todavía tiene que mejorar para alcanzar esos objetivos de la Agenda 2030 y den valor al legado y al patrimonio que nos han dejado. Aprovecharemos también para señalar algunos vestigios que podamos encontrar en nuestro entorno de estas civilizaciones.

En esta fase habremos trabajado expresamente, además de la CCL señalada, la Competencia Ciudadana y la Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales.

Fase 4: Reglas del Juego (1'5 sesiones)

Durante la media sesión que hemos dejado tras el debate de la fase 3 más la siguiente completa, vamos a desarrollar, continuando con un guiado discreto del profesor que no haga perder a los alumnos su protagonismo, las reglas básicas del juego. En principio, aquí esbozamos una propuesta a modo de ejemplo, aunque estaremos abiertos a que los alumnos aporten ideas y propuestas que puedan enriquecer el resultado de nuestra proposición. Aquí definiremos los componentes del juego: número de cartas, funciones de cada una de ellas, introducción en el juego de las tarjetas de preguntas, acciones que

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

se pueden realizar, cómo se establecerán los turnos, manera de organizar las estrategias y modo de concluir el juego para salir de la Antigüedad y entrar en el Medioevo. (Planteamos un ejemplo de Reglas- ver Anexo 1).

En esta fase se pone el énfasis en desarrollar la expresión oral mediante la discusión y decisión de las instrucciones y la expresión escrita cuando plasmemos en papel el resultado de nuestras conclusiones. Por otro lado, vamos a potenciar la creatividad de nuestros alumnos, que tendrán que diseñar la forma en la que va a desarrollarse el juego desde su inicio hasta su finalización. Habremos trabajado así la Competencia de Comunicación Lingüística y la Competencia Emprendedora a través de la colaboración y la cooperación entre los grupos que hemos formado en la fase 1 y que, una vez concluida esta fase, se convertirán en los 5 de 4 componentes que también hemos definido en esa fase inicial.

Fase 5: Diseño de las cartas y de las tarjetas de preguntas (3 sesiones)

Con los contenidos que hemos seleccionado, llega el momento de preparar los materiales para hacer las cartas, diseñarlas y plasmar todo el trabajo realizado durante las sesiones anteriores. Además, se habrán elegido un conjunto de imágenes que se van a utilizar para hacer más atractivas las cartas. En cuanto a las tarjetas de preguntas, y en aras a que los alumnos no las conozcan, será el profesor el que las elabore en base a las reglas del juego.

Las cartas se plasmarán en cartulina. Los alumnos prepararán, con el instrumental adecuado (regla, escuadra, cartabón), un molde para hacer y recortar el resto de la baraja. Cada grupo estará elaborando la suya propia. Podemos realizarlas, por ejemplo, en el tamaño estándar de la baraja española de 9,5cmx6cm Una vez preparado el material, los alumnos dibujarán en las cartas (con lápices de colores, a carboncillo, con rotuladores...) los temas seleccionados y resumirán en cuatro o cinco líneas lo que representa cada naipe. Plantearemos también la posibilidad de que algunos alumnos, con mayores dificultades para la expresión artística, puedan hacer uso de algún programa, como por ejemplo Canva o similar, para poder completar el diseño del material

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

que le haya correspondido del proyecto y respetar de esta manera los distintos ritmos de aprendizaje y el modelo DUA.

El profesor habrá preparado en cartulinas, que pueden ser del mismo tamaño, pero con distintos colores, las tarjetas de preguntas que, siguiendo las reglas que hemos señalado en el Anexo 1, se corresponderán con las cuestiones que se realizarán durante el desarrollo de la partida y las que sirven para ganar la partida y dar el salto a la Edad Media y dar la victoria al jugador que consiga los requisitos establecidos y obtenga la llave del triunfo. Serán preguntas con contenidos trabajados y destacados durante los debates y se incluirán también preguntas transversales relacionadas con las comparativas efectuadas durante el transcurso de los planteamientos de los grupos.

Todo el material podrá ser plastificado o ser introducido en fundas de plástico para cartas. Si disponemos de una impresora 3D podemos realizar una figura para cada equipo que señale cuál de ellos es el que ostenta el primer movimiento durante el turno; otra opción sería hacer formas sencillas de algún material fácilmente moldeable como la arcilla.

Durante esta fase los alumnos habrán puesto en práctica su Competencia Matemática (STEM) creando la figura de las cartas y haciendo uso de figuras geométricas para hacer atractivo el diseño de las mismas, utilizando además herramientas propias del campo matemático, como son las reglas o las medidas; también habrán vuelto a potenciar su creatividad y la expresión plástica, realizando un trabajo en equipo para la elección de los contenidos, la manera de expresarlos de manera resumida y esquemática y representarlos de una manera colaborativa y cooperativa, progresando en la CCEC y en la CPSAA; y nuevamente habrán hecho uso de la CCL debatiendo sus decisiones, escribiendo sobre las cartas los contenidos seleccionados y haciendo uso del lenguaje plástico.

En Cartas (ver Anexo 2) vamos a poner un ejemplo del diseño de las cartas, tomando como base las instrucciones detalladas en el Anexo 1.

Fase 6: Práctica del juego

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

Concluido nuestro proyecto de ABJ, llega el momento de ponerlo en práctica. Para ello, existe la opción de realizarlo durante una o dos sesiones ordinarias, pero nuestro objetivo va a ser ambicioso y vamos queriendo compartirlo con el resto de la comunidad educativa. Es por ello que vamos a plantear al centro alguna de las siguientes opciones, sobre las que habremos estado trabajando previamente:

- Realizar una actividad extraescolar en la que podamos poner en práctica la propuesta. En este caso, buscaríamos un espacio del centro que nos permita realizar una invitación a todos aquellos miembros de la comunidad educativa que deseen acudir (familias, alumnos, docentes...);
- proponer, con apoyo de la Dirección del centro, hacer una sesión especial de dos/tres horas de duración invitando a otros cursos, entre los que sería interesante contar con los de 2º y 4º de la ESO y 1º de BACH que están cursando la asignatura de Historia y podrían implantar nuestra propuesta;
- plantear la invitación con la presencia de otros docentes, desde un punto de vista interdisciplinar, para que, si lo ven conveniente, puedan adoptar y adaptar nuestro proyecto a sus asignaturas o áreas;
- e incluso presentar y compartir la propuesta con otros centros del entorno.

En esta fase final lo que harían los alumnos es realizar una exposición del trabajo que han realizado. Cada uno de los cinco grupos de cuatro componentes que van a intervenir en las partidas explicaría, por sorteo, una de las fases del proyecto. Acto seguido, se jugarían algunas partidas de muestra y se invitaría al resto de participantes a unirse a alguno de los grupos para poder participar directamente de las dinámicas del juego.

Nuestros alumnos habrán realizado una exposición oral de los resultados (CCL) para después socializar con el resto de miembros de la reunión, socializándose no solo con los compañeros del aula, sino también con otros alumnos del centro, poniendo de relieve su Competencia Ciudadana.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

4.3. Recursos

Además de los alumnos y el profesor encargado de la asignatura de Geografía e Historia en 1º de la ESO, podemos destacar que precisaremos de los siguientes recursos:

RECURSOS	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> *Diseño cartas: cartulinas, tijeras, lápices y útiles para colorear *Reglas para preparar el molde *Fundas de plástico para cartas o Plastificadora- la opción de fundas es más económica y práctica *Ficha 3D, arcilla o material maleable *Fotocopias con contenidos preparados *Caja o estuche para guardar el juego
ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> *Aula de 1º de la ESO para las 5 primeras fases *Salón de actos del centro o lugar de socialización; aula de otros cursos; otro centro con el que se haya contactado y esté interesado en el proyecto
INFORMÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> *Ordenador de los alumnos: webquests, webs o materiales digitales expresamente indicados *Canva o similar para diseño (favorecer DUA)

5. EVALUACIÓN

Llega el momento de medir el grado de aceptación y éxito que ha tenido nuestro proyecto y para ello vamos a evaluar si se han alcanzado satisfactoriamente los objetivos que nos hemos propuesto inicialmente a través de varias técnicas que vamos a describir en el presente apartado.

A través de la observación vamos a comprobar si la propuesta ha motivado a nuestros alumnos y con ello si conseguimos reducir la dispersión y pérdida de tiempo que se suele producir durante las sesiones mediante el uso de los ordenadores. Anotaremos si los alumnos se han concentrado en la actividad y se encuentran integrados, participativos y colaborativos en el grupo y a la hora de realizar las exposiciones de los contenidos.

De la misma manera, y para confirmar nuestra observación inicial, vamos a comprobar si se está produciendo un uso adecuado de las TICs, evaluando criterios como los siguientes: están accediendo a las páginas de contenido indicadas, han comprendido la distinción entre fuentes primarias y secundarias, contrastan la información, han entendido y comprueban (o al menos se cuestionan) la veracidad de las fuentes, no se distraen con otros contenidos, no pierden el tiempo con información secundaria o que no guarda relación con el guiado proporcionado por el profesor, van resumiendo, extrayendo y seleccionando contenidos útiles y significativos.

En las actividades de debate, decisión sobre los contenidos que vamos a emplear y comparativa con la actualidad (fases 2 y 3 presentadas en la temporalización de la actividad), evaluaremos si nuestros alumnos adquieren y desarrollan las competencias que nos hemos propuesto mejorar con la actividad y comprobaremos si esta situación de aprendizaje significativo está proporcionándoles los saberes básicos exigidos por el currículo y marcados en los criterios de evaluación. Para ello haremos uso de una rúbrica (ver Anexo 5.3- Rúbrica 1), en la que anotaremos baremando del 1 (Insuficiente) al 4 (Muy bien) las categorías con las que evaluaremos las competencias y saberes básicos que habremos transmitido: selección de contenidos, comprensión de contenidos, conocimiento del tiempo histórico y el espacio geográfico, el uso de la expresión oral, la creatividad mediante aportaciones originales, la realización de la

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* UCAM comparativa de los acontecimientos históricos tratados con la actualidad y el conocimiento de los principios que rigen nuestra sociedad actual, los ODS y la Agenda 2030

Concluidas las fases 4, 5 y 6, procederemos a realizar dos evaluaciones, una vez que ya hemos completado toda nuestra propuesta:

- por un lado valoraremos la consecución de nuestros objetivos (Ver anexo 5.3-Rúbrica 2), tanto el general como los específicos, vinculándolos con las competencias y los criterios de evaluación marcados por la legislación, empleando nuevamente la escala numérica 1 (Insuficiente) a 4 (Muy bien). También, en la misma rúbrica, valoraremos el producto final: tanto las reglas elaboradas como el propio juego;
- y finalmente procederemos a comprobar el grado de aceptación que ha tenido entre nuestros alumnos, con una propuesta visual en la que puedan valorar de 1 (Poco útil-No me gusta-Nada de acuerdo) hasta 10 (He aprendido mucho- Me ha gustado mucho- Totalmente de acuerdo) el grado de satisfacción con la situación de aprendizaje vivida (Ver Anexo 5.3- Diana de Autoevaluación); y la de aquellos que hayan participado en la actividad propuesta, ya sea interdisciplinar, con otros cursos, docentes o intercentros a través de una breve encuesta en la que la valorarán del 1 (Poco) al 4 (Mucho) su experiencia (Ver Anexo 5.3- Encuesta).

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo supone una situación de aprendizaje totalmente innovadora en cualquiera de los contextos en la que la implantemos. Así, en el que nosotros la llevamos a cabo, donde la presencia de las TICs es masiva y donde hay una labor ingente todavía para lograr un uso óptimo y adecuado de estas, estamos planteando un escenario en el que se produce un cambio de protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en las herramientas que se van a emplear durante el mismo, ya que el ordenador va a ceder su importancia a una metodología más analógica, a una elaboración más manual y, podemos decir, tradicional. No significa, como ya hemos señalado repetidamente, que no vayamos a hacer un uso de las TICs, pero sí que será más limitado y racional.

Pero nuestra propuesta también podría llevarse a otros contextos en el que la presencia de las TICs fuese más limitada o incluso en aquellos cuyo impacto es todavía muy superficial por la carencia de medios que permitan el pleno acceso a sus alumnos, ya que en estos centros podemos presentar nuestro proyecto como un Aprendizaje Basado en Juegos en el que mostraremos a los discentes que se pueden crear situaciones de aprendizaje lúdicas, divertidas, socializadoras, cooperativas... sin que un ordenador, una Tablet o un dispositivo electrónico tenga necesariamente que estar presente para ello. De esta manera, y en estos centros, se intensificará todavía más el protagonismo de los alumnos, pues podrán realizar el juego sin este apoyo, saliendo, si cabe, más reforzados en su motivación y generándose un aprendizaje más significativo todavía para el desarrollo de su personalidad.

Además, esta propuesta es ideal para la consecución de los objetivos que pretendemos alcanzar con ella, dado que este tipo de proyectos de gamificación son ideales para elevar la motivación de los alumnos y, además, planteado con esta metodología de corte analógico, potenciará necesariamente su creatividad y la capacidad de concentración, reduciendo esos tiempos de dispersión que se producen en el aula en las, en ocasiones, largas sesiones de 55 minutos de cualquiera de las asignaturas del curso, en este caso concreto la nuestra de Geografía e Historia.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

Nuestros alumnos van a poder interactuar durante la mayor parte del proceso, a través de la colaboración y la cooperación en los equipos que se habrán formado, y también en los debates y en las tomas de decisiones que vamos a plantear. Todo ello les va a permitir desarrollar muchas de las competencias clave que señala el currículo a la vez que adquieren los saberes básicos que marca el mismo relacionados con la materia objeto de estudio, en este caso la Edad Antigua y el Mundo Clásico a través de las civilizaciones de Mesopotamia, Antiguo Egipto, Grecia y Roma.

A través del guiado del profesor, además, se van a poder trabajar contenidos transversales, tales como los Objetivos de Desarrollo Sostenible marcados por la Agenda 2030, la situación de la mujer, la esclavitud, la homosexualidad, el Cilindro de Ciro el Grande como primera declaración de los derechos humanos, la democracia ateniense, el Derecho romano, las lenguas griega y latina, algunas de las Maravillas del Mundo Antiguo... Y también se van a respetar los distintos ritmos de aprendizaje, la inclusión y el modelo de Diseño Universal de Aprendizaje, algo a lo que va a favorecer una adecuada composición de los grupos y el fomento de la colaboración y la cooperación entre los componentes de los mismos, siendo nuestro ABJ un proyecto adecuado para que se den estas condiciones. Será un trabajo en equipo de verdad que no les va a permitir esconderse detrás de la computadora y aislarse individualmente.

Pocas son las dificultades que podemos encontrar para su implementación, dado que no necesitamos materiales especialmente caros ni difíciles de conseguir, la elaboración del juego se hará con reglas sencillas y fácilmente comprensibles para alumnos de 1º de la ESO y no se precisa de ningún espacio especial para su puesta en práctica. Además, los riesgos de fomentar una competitividad no deseable o de no obtener los resultados esperados que hemos señalado en el marco teórico, bien porque los alumnos no alcanzan los saberes básicos o bien porque el factor diversión eclipsa la verdadera finalidad de aprendizaje que nos proponemos, creemos que pueden ser subsanados con ese buen papel de guía que ha de ejercer el profesor, preparando unos buenos y amplios contenidos para que los alumnos puedan hacer la selección e ir confeccionando el juego, de tal manera que en todo

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* UCAM momento se sientan autónomos y protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hemos de señalar que no solo es un proyecto adecuado para diferentes contextos socioeconómicos, sino que también lo va a ser para implantarlo en otros contenidos de la asignatura, como por ejemplo para *dar el salto* de la Prehistoria a la Edad Antigua, cambiando y adaptando los contenidos e imágenes de nuestras cartas; en otros contenidos del área, pues sería posible realizar un proyecto sobre Geografía Física; sobre otras asignaturas; sobre otros cursos, pudiendo adaptar las reglas e incrementando su dificultad, por ejemplo, combinando cartas de acción y creando otras nuevas tipo Defensa-Ataque con puntos o con condiciones para aplicarlas; hacer que el proyecto sea interdisciplinar, contando con otras asignaturas para darle riqueza a sus contenidos; dar lugar a un proyecto intercentros en el que podrían compartirse ideas y propuestas para su mejora... En definitiva, es una propuesta que da *mucho juego*.

Por último, señalar que uno de los objetivos no curriculares que tiene *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* es que se convierta en un legado para cursos posteriores, de manera tal que puedan ir mejorándolo, haciéndolo más rico, tanto en sus contenidos como en sus reglas. La idea es que las generaciones venideras sigan jugándolo y se utilice como una herramienta para impartir los saberes básicos relacionados con la Edad Antigua y el Mundo Clásico. Y, por supuesto, animar a la realización de nuevas versiones en este y en superiores cursos para ir saltando por las distintas épocas de la Historia, para impartir contenidos de Geografía, Historia del Arte o para que se sumen los docentes de otras asignaturas.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

7. REFERENCIAS

- Andreu, M.A., García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*, pp. 121-125.
- Caldera, R. (2003). La práctica escolar de la escritura: reflexiones para una propuesta constructivista. *Acción Pedagógica*, vol. 12, nº2, pp. 96-102.
- Carmona, V., Díaz, C.S. (2013). *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana*. (Trabajo de grado). Universidad del Valle. Santiago de Cali.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta*, n.º 16, año 5, julio-diciembre 2008, pp. 32-40.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto creatividad. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, vol. 5, n.º 1, enero-junio 2005, pp. 0-30.
- Cornellá, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). La ludificación como una herramienta para la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos en la asignatura de Historia, Geografía y las Ciencias Sociales: una secuencia didáctica para la primera unidad de 7º Básico. *Revista Andamio*, vol. 5, n.º -2018, pp. 91-112.
- Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria. *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana* nº 9403, de 11 de agosto de 2022. https://dogv.gva.es/datos/2022/08/11/pdf/2022_7573.pdf
- Decreto n.º 235/2022, de 7 de diciembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia* n.º 283, de 9 de diciembre de 2022.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

<https://www.borm.es/services/anuncio/ano/2022/numero/6346/pdf?id=813663>

- Fernández, A. (2005). Nuevas metodologías docentes. *Talleres de Formación del Profesorado para la Convergencia Europea impartidos en la UPM*.
- Gairín, J., Mercader, C. (2018). Uso y abuso de las TIC en los adolescentes. *Revista de investigación educativa*, 36(1), pp. 125-140.
- Gallego, F., Molina, R., Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Oviedo, del 9 al 11 de julio.
- Gamboa, G.E., Porras, J., Moraima, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista Educare*, vol. 24 nº 3, septiembre-diciembre 2020, pp. 473-487.
- Garrido, A.B., Crisol, E. (2023). Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años. *Education in the Knowledge Society*, vol. 24, pp. 1-17.
- Gómez, J.C. (2019). Las aplicaciones tecnológicas al servicio de la educación superior. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, vol. 3 n.º 5, 2019 julio, pp. 95-109.
- Gómez, A. (2010). El alumnado como constructor de su propio aprendizaje en el área de Educación Física. *Revista Wanceulen E.F. Digital*, n.º 6, enero 2010, pp. 52-61.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Comunicación*, n.º 7, vol. 1, pp. 251-264.
- Gutiérrez del Moral, M.J. (2009). El trabajo cooperativo, su diseño y su evaluación. Dificultades y propuestas. *Univest 09. Universidad de Girona*.
- Juncal, A. (2013). Protagonistas de nuestro aprendizaje. *Revista Edetania*, diciembre 2013, pp. 231-240.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado n.º 340*, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

López, E., Llorent, V.J., Medina, B. (2017). Análisis diacrónico de las ventajas e inconvenientes de las TIC en el ámbito educativo a través de mapas conceptuales multimedia. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (19), pp. 34-40.

McCain, M., McCain, W. (2018). *Aprendizaje basado en el juego: la alegría de aprender jugando*. Montreal. CEDPI. [Fecha de consulta: 21/04/23] Recuperado de: <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/docs/coups-oeil/aprendizaje-basado-en-el-juego-info.pdf>

Palomar, M.J. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en la docencia. *Innovaciones y Experiencias Educativas*, diciembre 2009, pp. 1-8.

Puga, L.A., Jaramillo, L.M. (2015). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. *Sophia. Colección de Filosofía para la Educación*, n.º 19, pp. 291-314.

Pujolas, P. (2008). *Nueve ideas clave: el aprendizaje cooperativo*. Grao.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado n.º 76*, de 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217/con>

Recomendación 2006/962/CE, del Parlamento y del Consejo Europeo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, de 30 de diciembre de 2006. <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:es:PDF>

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medieval* **UCAM**

Sonsoles de Soto, I. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de Ciencias de la Tierra. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, n.º 65, septiembre de 2018, pp. 29-39.

Taracena, L.P. (2015). De la historia aburrida a la entretenida. *Revista Electrónica Perspectivas*, edición 10, junio 2015, pp. 10-41.

Valverde, D., Pro, A., González, J. (2018). La competencia informacional-digital en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria obligatoria actual: una revisión teórica. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 15 (2), pp. 1-15.

Victoria, R., Utrilla, S.A., Santamaría, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, n.º 21, enero-junio 2017, pp. 98-107.

Zabala, S.A., Ardila, D.A., García, L.H, Benito, B.L. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, vol. 13(1), pp. 13-26.

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1. Reglas

Como hemos señalado, vamos a guiar a los alumnos en la elaboración de las mismas, pero, a la vez, dejaremos libertad para sus propuestas. Lo que planteamos aquí es un ejemplo de reglas/instrucciones que podría tener el juego:

REGLAS DEL JUEGO	
CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> * 28 cartas de <i>Acción</i> (4 de cada-1 por jugador): Robar, Coger 1, Coger 3, Defensa, Comercio, Repito Acción y Llave. * 48 cartas de <i>Civilización</i> (8 de cada): Cultura, Arte, Sociedad, Personajes, Religión y Lugares. * 4 cartas Llave: Caída del Imperio, Invasiones Bárbaras, División del Imperio y Aparición del Cristianismo. * 30 tarjetas con preguntas de contenidos significativos. * 12 tarjetas de <u>preguntas LLAVE</u>. * 4 Tótems, uno de cada una de las civilizaciones (marca quien manda en el turno).
OBJETIVO	Obtener una carta de cada uno de los ítems de <i>Civilización</i> para optar a la Llave . Acertar las <u>preguntas de Llave</u> para poder salir de la Antigüedad y pasar al Medioevo.
PREPARACIÓN	4 jugadores. Cada uno tiene 7 cartas (una de cada) de <i>Acción</i> y 3 iniciales (repartidas tras mezclar) de <i>Civilización</i> y un tótem de mando en el turno.
DESARROLLO	Disposición en mesa. Se juega en orden al movimiento de las agujas del reloj. Cada jugador presenta boca abajo una carta de acción. Se le pregunta en cada turno a cada uno de ellos una tarjeta de pregunta y si adivinan la respuesta ganan otra acción. Con esas acciones se harán con cartas del mazo o de los contrincantes. Una vez que reúnan una carta de cada uno de los temas de <i>Civilización</i> , podrán jugar la carta de <i>Acción</i> de Llave para obtener la carta Llave previa contestación correcta de una <u>tarjeta de pregunta Llave</u> . En el siguiente turno, si no la pierden o pierden alguna de las cartas de <i>Civilización</i> , jugarán de nuevo su carta de <i>Acción</i> Llave para ganar el juego si aciertan la <u>tarjeta de pregunta Llave</u> .

	<p>Las cartas de <i>Acción</i> durante el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Coge 1: robas una del mazo. * Coge 3: se cogen 3 del mazo si nadie más saca esta carta, pero si alguien más la saca podrán obtener 1 aquellos que no la hayan usado. Si usan todos, nadie roba. * Robar: permite robar una carta al contrincante. * Comercio: permite cambiar carta con el contrincante. * Defensa: impide el robo o permite negociar si el rival te lleva a comerciar. * Repito acción: repites la acción anterior. No se puede utilizar dos veces Roba 3. * Llave: una vez tengo las 6 cartas de <i>Civilización</i>, para <u>pregunta de Llave</u> y obtener carta de Llave y una segunda vez para ganar.
--	--

Tabla 3: elaboración propia.

8.2. Anexo 2. Cartas

En el presente Anexo presentamos ejemplos de posibles contenidos que podrían haber elegido nuestros alumnos para las cartas del juego, que deberán desarrollar en cuatro o cinco líneas y presentar con un dibujo o diseño, como ya hemos apuntado:

CARTAS		
DE ACCIÓN	Dibujos varios: escudos, navíos, carros, vestidos de época, emblemas, armas, edificios...	
DE CIVILIZACIÓN	Cultura	Código de Hammurabi, calendario sumerio, río Nilo, los dos reinos egipcios, mitología griega, lengua griega, circo, latín...
	Arte	Puerta de Ishtar, zigurat de Babilonia, Pirámides, Valle de los Reyes, Partenón, Cariátides, Coliseo, Acueducto de Segovia...
	Sociedad	Reyes, sátrapas, faraón, escribas, ágora, filósofos, senado, Derecho romano...
	Personajes	Nabucodonosor II, Ciro el Grande, Cleopatra, Tutankamón, Alejandro Magno, Aristóteles, Julio César, Séneca...

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medioevo* **UCAM**

	Religión	Ishtar, Humbaba, Osiris, Ra, Zeus, Atenea, Júpiter, Marte...
	Lugares	Ríos Tigris y Éufrates, Babilonia, Alejandría, Menfis, Atenas, Monte Olimpo, Roma, Las Siete Colinas...

Tabla 4: Elaboración propia.

8.3. Anexo 3. Rúbricas evaluación-Diana autoevaluación-Encuesta

RÚBRICA 1: Evaluación de la elaboración de contenidos				
Categoría	Muy Bien	Bien	Mejorable	Insuficiente
	4	3	2	1
Selección de contenidos	Ha resumido correctamente los contenidos, son significativos, adecuados y coherentes con las indicaciones.	Resúmenes extensos, incluye algún contenido no significativo. Sigue, por lo general, las indicaciones.	Resúmenes extensos o cortos. No ha obtenido suficientes contenidos significativos. Le ha costado seguir indicaciones.	No ha sido capaz de resumir. No es capaz de obtener contenidos significativos. No sigue o no comprende las indicaciones.
Comprensión de contenidos	Expresan bien los contenidos y los comprenden. Son capaces de argumentar.	Expresión correcta de contenidos, pero no los entiende en su totalidad. Argumentación correcta.	No expresa todos los contenidos correctamente y le cuesta entenderlos. Argumentación deficiente.	Incorrecta expresión de los contenidos. No los entiende. No argumenta.
Tiempo histórico	Saben ubicar en el tiempo y comprender las circunstancias históricas de la época y las causas y consecuencias de los acontecimientos que en ellas se producen	Ubicación correcta. Falta comprensión de circunstancias, causas y consecuencias de acontecimientos.	Cuesta ubicar. No comprende muchas de las causas y consecuencias de los acontecimientos.	No sabe ubicar en el tiempo. No comprende las causas y consecuencias de los acontecimientos.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Espacio geográfico	Ubican los lugares donde se suceden los hechos y comprenden la expansión. Entienden los factores y condicionamientos geográficos que determinaron el establecimiento y expansión de las civilizaciones.	Ubicación aproximada. Entienden parcialmente los condicionamientos geográficos.	Cuesta ubicar. Entienden solo algunos condicionamientos geográficos.	No saben ubicar. No comprenden los condicionamientos geográficos.
Expresión oral	Corrección en el uso de palabras, correcta argumentación, uso de lenguaje técnico, comprende lo que dice y lo defiende.	Uso adecuado de las palabras, argumentación suficiente. No emplea lenguaje técnico, pero tampoco vulgar. Es capaz de defender lo que dice.	Uso parcialmente adecuado de las palabras. Argumenta insuficientemente. Usa mucho lenguaje coloquial. Apenas es capaz de defender lo que dice.	Uso inadecuado de las palabras. No argumenta. Lenguaje coloquial. Incapaz de defender lo que dice.
Aportaciones originales	Muestra espíritu emprendedor mediante aportaciones creativas y motivadoras.	Aportaciones originales, pero no elevan la motivación del grupo.	Realiza aportaciones, pero no son originales.	No realiza aportaciones.
Comparativa con actualidad	Muestran conocimiento de los principios que rigen nuestra sociedad y aprecian las diferencias con las sociedades de la antigüedad	Conocen parcialmente los principios que rigen nuestra sociedad y son capaces de ver diferencias con respecto a las sociedades de la antigüedad.	Insuficiente conocimiento de los principios que rigen nuestra sociedad. Dificultades para ver diferencias.	Desconocen los principios que rigen nuestra sociedad. Incapacidad para ver diferencias.
Conocimiento y aplicación de los ODS	Conocen los objetivos ODS, lo que es la Agenda 2030 y saben aplicarlos y	Conocen parcialmente los objetivos ODS y la Agenda 2030.	Conocen muy poco los ODS y la Agenda 2030. Uso insuficiente.	Desconocen los ODS y la Agenda 2030. No hacen uso.

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

	usarlos comparativamente	Los usan parcialmente.		
--	--------------------------	------------------------	--	--

Tabla 5: Elaboración Propia

RÚBRICA 2: Evaluación de los objetivos y la adquisición de saberes básicos				
Categoría	Muy Bien	Bien	Mejorable	Insuficiente
	4	3	2	1
Motivación O.G.	Ha mantenido su atención e interés durante todas las sesiones	Ha mantenido la atención y el interés la mayor parte del tiempo	Ha mantenido la atención y el interés en algunos momentos	No ha mantenido atención ni interés
Creatividad O.G.	Ha aportado ideas originales durante todo el proceso y ha hecho manifestación de su expresión plástica y artística	Ha aportado ideas y ha manifestado de manera suficiente su expresión plástica y artística	No ha aportado ideas y ha hecho alguna manifestación de su expresión plástica y artística	No ha aportado ideas ni se ha manifestado y artísticamente
Uso adecuado TICs O.E. 1	Han seguido instrucciones y han extraído el material necesario.	Han seguido instrucciones, pero les ha costado sacar el material.	No han seguido las instrucciones y han sacado material impreciso.	No han seguido instrucciones ni han sacado material útil
Aprovechamiento del tiempo O.E. 2	No se han distraído usando las TICs	Han perdido algo de tiempo, aunque su distracción no ha sido excesiva	Pérdida de tiempo y momentos de dispersión	Pérdida de tiempo y dispersión continua.
Trabajo en equipo: colaboración y cooperación O.E. 3	Ha propiciado un ambiente ideal para el trabajo en equipo y ha colaborado y cooperado para que todos participasen en la tarea	Ha trabajado en equipo y en algunos momentos ha favorecido que todos participasen en la tarea	Ha trabajado en equipo de manera irregular y no ha favorecido la participación de todos en la tarea	No ha trabajado en equipo, no ha colaborado ni cooperado y ha dificultado la participación de todos en la tarea

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

Competencias: escrita, oral, expresión cultural O.E. 4	Resume bien, expone correctamente y ha reflejado en su trabajo la manifestación cultural de las civilizaciones recreadas	En general ha realizado un buen resumen, expone bien y refleja las manifestaciones culturales.	Le cuesta resumir, realizar una buena exposición y el reflejo de las manifestaciones culturales no es del todo adecuado.	No resume bien, no expone bien y no realiza manifestaciones culturales.
Reglas del juego	Ha colaborado a su elaboración y las comprende. Realiza aportaciones originales.	Ha colaborado, pero no las comprende plenamente. Realiza algunas aportaciones originales.	Colaboración deficiente y comprensión escasa. Sus aportaciones no son originales.	Ni ha colaborado ni comprende. No hace aportaciones.
Resultado final del juego	Juega bien y colabora para que todos participen, aprendan y comprendan el funcionamiento	Juega bien, aunque su colaboración para que el resto participen es escasa. Trata de mejorar	No juega del todo bien y su colaboración es escasa. Trata de aprender.	No juega bien y no acepta la ayuda de los demás para aprender.

Tabla 6: Elaboración propia.

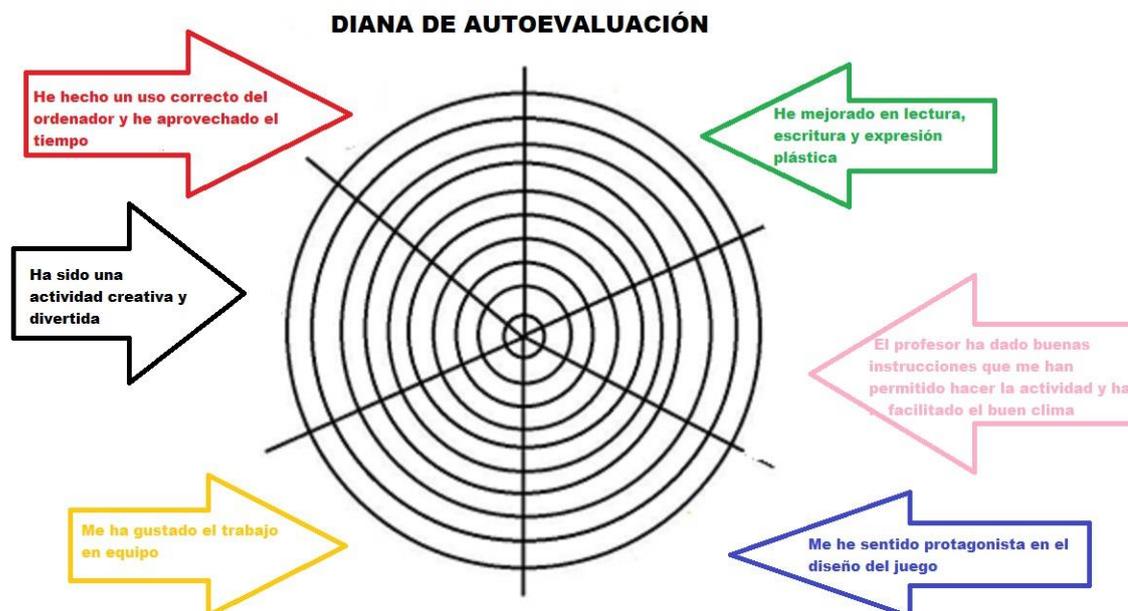


Tabla 7: Elaboración propia

Los alumnos de Historia de 1º de la ESO crean su propio aprendizaje a través de la elaboración de un juego de mesa: *Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo* **UCAM**

ENCUESTA PARTICIPANTES				
	Poco	Algo	Bastante	Mucho
	1	2	3	4
¿Te ha parecido un juego original?				
¿Te ha parecido divertido?				
¿Te gustaría jugarlo?				
¿Crees que se aprende con él?				
¿Te gustaría crear nuevas versiones en otras épocas de la Historia?				
¿Crees que se podría hacer un juego similar en otras asignaturas?				
¿Te ha parecido fácil jugarlo?				
¿Te parece un diseño atractivo?				
¿Te parece tan divertido como un videojuego?				
¿Qué valoración global de 1 (malo) a 4 (muy bueno) le das al conjunto del trabajo realizado por los alumnos que han diseñado <i>Viajando desde la Antigüedad hasta el Medievo</i> ?				

Tabla 8: Elaboración propia.

