

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

TITULO

EL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES

NOMBRE Y APELLIDOS DEL ALUMNO

JOSÉ CARLOS GONZÁLEZ SANTANA

TUTOR: ULISES MARTÍN HERNÁNDEZ

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

CONVOCATORIA: JULIO

EI JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en un proyecto de investigación en el que se pone de manifiesto el desarrollo pedagógico de la enseñanza actual en la que se requiere de predisposición docente, creatividad e innovación didáctica. Esto se debe al foco principal del proyecto que viene a ser el juego, una acción natural del ser humano que tiene desde sus orígenes. Sin embargo, en el ámbito de la enseñanza de las ciencias sociales nunca ha terminado de afianzarse por lo que ahora se pretende conseguir el objetivo por medio del uso del juego o las mecánicas de los juegos adaptadas a la enseñanza de los contenidos de las Ciencias Sociales, lo que se denomina gamificación educativa.

PALABRAS CLAVE:

Creatividad, innovación, juegos, enseñanza, gamificación, Ciencias Sociales.

ABSTRACT

This investigation project that present you, is the result of the pedagogical development of the current teaching that required teaching predisposition , creativity and didactic innovation. This is because the main focus of the project comes to be the game, that it is a natural action of the humans from its origins. However, in the subject of social sciences has never been fully introduced in this subject, for this reason the goal of this project is use games or the mechanics of games adapted to the teaching contents of Social Sciences, the name of this method is educative gamification.

KEY WORDS:

Creativity, innovation, games, teaching, gamification, Social Sciences.

ÍNDICE

	Pág.
1. Introducción	4
2. Marco teórico	4
2.1. El juego	4
2.2. El juego en el desarrollo de aprendizajes	9
2.3. La gamificación	11
3. Las Ciencias Sociales y el juego	14
3.1. Didáctica de las Ciencias Sociales	14
3.2. La Tecnología Educativa en las Ciencias Sociales	18
3.2.1. Recursos clásicos de la Tecnología Educativa en Ciencias Sociales	19
3.2.2. El juego como recurso innovador de la T.E en Ciencias Sociales	20
3.3. La gamificación en Ciencias Sociales	26
3.4. Experiencias gamificadas en Ciencias Sociales	28
4. Marco curricular	30
4.1. Las Ciencias Sociales en el curriculum LOMCE Canarias	30
5. Objetivos	33
6. Metodología	34
7. Resultados	36
8. Conclusiones	39
Referencias bibliográficas	
Bibliografía	40
Webgrafía	40
Anexos	43

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado se corresponde con la modalidad de investigación debido a que se pretende comprobar la capacidad que tienen los juegos y el uso de la gamificación como estrategia didáctica de los docentes para transmitir conocimientos de las Ciencias sociales, debido a que se trata de un área del curriculum cargada de contenidos complejos de cara al alumnado en la que la acción didáctica de la mayoría de los docentes está basada en el libro.

Por ello, este proyecto se basa en la investigación del juego y la gamificación en el desarrollo de aprendizajes de los contenidos de las ciencias sociales, ya que por medio de la acción de jugar, realizada por todos los seres humanos desde su nacimiento, fomentar una didáctica dinámica, creativa, práctica y lúdica de cara al alumnado.

“El niño siempre está jugando; es ésta su más genuina forma de expresión. El juego, para la mentalidad adulta, sólo responde a la idea de pasatiempo. Sin embargo, los niños siguen jugando como si jugar fuera para ellos una forma de ser, totalmente necesaria.”

-Philippe Gutton en *El juego de los niños*.

2. Marco teórico

2.1. El juego

La palabra juego se define como *“la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión”*. Ésta es la definición que pone a nuestro alcance *La Real Academia Española de la Lengua*, pero lo cierto es que el término “Juego” posee más de una interpretación por parte de diversos autores que han tenido como objeto de estudio el juego. Cagigal, J. M. (1996, según Ramírez en *Deporte vs Juego*, 2006) expone que el juego *“es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual,*

conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión". Otra consideración destacada sobre el término juego, viene dada por Huizinga en su obra *Homo Ludens* "*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente*". (Huizinga, J. 1938, pp.43-44)

En la obra que escribió Huizinga *Homo Ludens* en la que expone su teoría sobre la importancia del juego en el desarrollo de los individuos. Sin embargo, el autor francés Roger Caillois consideraba que la obra de Huizinga estaba incompleta en el sentido de que exponía el juego de una manera muy genérica, por lo que en los años 50 el autor francés Caillois decidió publicar su propia obra *El juego y los hombres*, obra en la que llevó a cabo una clasificación de los juegos en cuatro grandes áreas:

- **Agon** es la primera de las áreas que Roger clasifica y significa "competencia". Son aquellos juegos que aparecen como un enfrentamiento o reto en donde se crea una igualdad artificial, con antagonistas retándose en condiciones idílicas. Este tipo de juegos requiere capacidades como el entrenamiento, la disciplina y la perseverancia. Éste tipo de juego se puede apreciar cuando jugamos a la ajedrez.
- **Alea** es el segundo en la clasificación y se corresponde con el significado "suerte y azar". En estos juegos los participantes tratan de salir beneficiados por el destino, tienen la capacidad de eliminar las cualidades naturales o adquiridas de los individuos, para generar una igualdad total de cara a las condiciones de la suerte. Es el azar, como lanzar los dados o lanzar una moneda al aire.
- **Mimicry** es la tercera clasificación de los juegos de Roger, el cual significa "simulacro". El sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. No es un juego basado en reglas, sustituye esta característica por la disimulación de la realidad y la simulación de una realidad alternativa, el hacer "como si". Éste tipo de juego se aprecia en la representación teatral y la interpretación dramática.

- **Ilinx** es el último área de la clasificación de Caillois se corresponde con el significado que hace referencia al “vértigo” . Enmarca los juegos que consisten en un intento de destruir por un momento la estabilidad de la percepción e introducir en la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse generando la aniquilación de la realidad con cierta rudeza, por ejemplo el hecho de dar vueltas, Six Flags o los juegos mecánicos. (Caillois, 1986, pp. 43-61)

Esta clasificación de los juegos de Caillois concuerda con los juegos e incluso deportes que observamos en nuestro día a día y que se enmarcan dentro de la misma. Por lo tanto es fundamental la jerarquía que establece el autor francés, sobretodo para saber el tipo de juego que se realiza, junto con los objetivos de ese juego y a su vez los fines que se logran con cada uno de ellos.

Sin embargo, es cierto que la clasificación de juegos dada por el autor francés Caillois es muy generalizada por lo que surgen clasificaciones modernas de los juegos que amplían y profundizan la propia clasificación de Caillois. Dicha clasificación divide los juegos de la siguiente manera, según la psicóloga Marta Guerria Pons en su artículo *tipos de juego*:

- Según las capacidades de los niños los juegos se dividen en:
 - **Juegos motores:** hace referencia a la motricidad, el cuerpo y el control de los movimientos te permiten llevar a cabo el juego. Entre los 2 y los 3 años de edad.
 - **Juego simbólicos o de imitación:** hace referencia a la imaginación y creatividad de los niños, son capaces de dar vida a los objetos e incluso imitar a los adultos. Los niños no necesitan juguetes necesariamente, pueden imaginarlos o inventarlos, al igual que pueden prescindir de otras personas para jugar. Entre los 3 y los 6 años de edad.
 - **Juego de reglas:** hace referencia a la necesidad de otros individuos para llevar a cabo el juego, aunque pueden realizarse de manera

individual. Normalmente, necesita de la compañía de otros niños para llevar a cabo relaciones interpersonales y reproducirlo en los juegos. Se establecen normas, papeles y reglas a seguir. Este tipo de juegos suelen ser competitivos con ganadores y perdedores. Entre 6 y 12 años de edad.

- Según el espacio en el que se realiza el juego puede ser:
 - **De interior:** hace referencia a los juegos que se realizan dentro de infraestructuras de menor tamaño en el que se llevan a cabo juegos manipulativos, de razonamiento, imitación, juegos verbales, construcción, etc.
 - **De exterior:** hace referencia a los juegos que se realizan al aire libre o en espacios e infraestructuras de mayor tamaño en el que se llevan a cabo juegos de correr, esconderse, perseguirse, etc.
- Según el papel que desempeña el adulto en el juego:
 - **Juego libre:** el niño juega libremente y el adulto no interviene en ningún momento
 - **Juego dirigido:** el adulto propone, interactúa y dirige el juego que se va a desarrollar por los niños.
 - **Juego presenciado:** el adulto observa el desarrollo del juego y interviene en momentos puntuales para facilitar recursos, motivar a los participantes, etc.
- Según el número de participantes se divide en:
 - **Juegos individuales:** son aquellos juegos que sirven para el desarrollo intelectual y personal de los niños, este tipo de juegos requiere de supervisión ya que existen juegos que favorecen el aislamiento y a comportamientos adictivos, como en el caso de los videojuegos.
 - **Juegos en grupo:** son todos aquellos juegos que requieren más de un jugador, fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, suelen ser juegos competitivos.
- Según la actividad que realiza el niño pueden ser:

- **Juegos manipulativos:** son aquellos juegos donde el manejo de las manos es fundamental para encajar, unir, construir, juegos de mesa, etc.
- **Juegos simbólicos:** en esta categoría se encuentran los juegos no reales, los cuales son ficticios donde los niños juegan al “hacer como si”.
- **Juegos sensoriales:** en este tipo de juegos los niños ponen en práctica los sentidos fundamentalmente. Este tipo de juegos acompañan a los niños desde que nacen.
- **Juegos verbales:** aquellos juegos que se encargan de trabajar, favorecer y enriquecer el aprendizaje de la lengua y la comunicación.
- **Juegos de fantasía:** son los juegos que se enmarcan dentro de las dramatizaciones, la utilización de disfraces, etc.

Las interpretaciones que se dieron anteriormente sobre el juego de los autores como Huizinga o Caillois son definiciones del término, las cuales se han atribuido desde que los autores han decidido establecer su foco de investigación en el juego. Pero lo cierto es que el juego es mucho más antiguo debido a que es una actividad que viene innata en el ser humano, no hay civilización en el mundo que escape del juego. Esto se debe a que desde los primeros meses de vida tenemos la necesidad de jugar, incluso aumenta la capacidad a medida que vamos creciendo y adquiriendo mejor motricidad, imaginación y razón.

Según estudios realizados por etólogos, han identificado al juego como un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana y que a lo largo de la evolución del ser humano se ha ido afianzando.

Por ello, la actividad del juego está presente desde los orígenes de la especie debido a que al formar parte de la condición humana, no hay humanidad sin la existencia del juego. Es por eso que los antropólogos han descubierto que el juego va unido a la infancia persistiendo en la edad adulta donde los juegos también poseen una estrecha relación con las celebraciones desde las primeras civilizaciones donde niños y adultos interactúan en ritos, ofrendas,

fenómenos atmosféricos, entre otras celebraciones, a través del juego. Lo que se puede apreciar en la literatura y el arte antiguo donde los juegos eran una parte fundamental de la infancia del ser humano.

2.2. El juego en el desarrollo de aprendizajes

El juego aparte de ser un patrón de comportamiento del ser humano, tiene la capacidad de establecer lazos y experiencias lúdicas entre adultos, niños y el mundo que les rodea, por lo que jugar ayuda a los niños al proceso de maduración y aprendizaje.

En 1902 autores como el filósofo y psicólogo Karl Groos ponen de manifiesto el juego como objeto de una investigación psicológica ya que resulta ser de vital importancia, siendo Groos pionero en constatar el juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Groos se basa principalmente en las aportaciones teóricas de Darwin el cual defendía que en la supervivencia, las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, son las que perdurarán. Por ello, el juego es proceso madurativo para la vida adulta y la supervivencia. Para Groos, el juego es una actividad previa para el desarrollo de las funciones necesarias para la vida adulta, así como contribuye al desarrollo de capacidades que preparan al niño para desempeñar la vida adulta. De ahí que Groos estableciera el precepto *“el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”*. (Blanco, V. Citado en Teorías del juego, 2012)

Groos define que la naturaleza del juego es de carácter biológica e intuitiva, ya que prepara al niño en el desarrollo de las capacidades básicas que desempeñarán en la etapa de adulto. Lo que se puede extrapolar a la enseñanza a través de los juegos, relacionándolos con los contenidos que se requieran para afianzar unos conocimientos en los alumnos que les servirán para la vida adulta ya que aprenden contenidos de cualquier área por medio de una metodología vivencial y práctica, donde como defiende Groos, se afianzará en los alumnos de cara a su maduración intelectual y personal.

Otro de los autores que basaron su investigación en el juego fue el psicólogo Jean Piaget, el cual expone que el juego forma parte de la inteligencia del niño, debido a que la asimilación funcional o reproductiva de la realidad que se manifiesta en los niños depende directamente con la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo. Piaget explica que las capacidades como las sensorio motrices, las simbólicas y las de razonamiento, son aspectos fundamentales para el desarrollo de los niños, debido a que son las que repercuten en el origen y evolución del juego.

Piaget en su obra *La formación del símbolo en el niño* pone de manifiesto una explicación general del juego y la clasificación correspondiente a cada una de sus estructuras básicas del juego, las cuales van asociadas a las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

El estudio del juego también viene de la mano del autor Lev Semyónovich Vigotsky “*el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.*” (Vigotsky, J. 1924. Citado en Temas para la Educación, 2010, Revista para profesionales de la enseñanza, nº7, pp. 1-7)

Para Vigotsky, el juego es una actividad social que surge por la interacción entre niños, lo que facilita la adquisición de papeles o roles que son complementarios a las propias personalidades de los individuos. Por otro lado, Vigotsky centra su teoría en el juego simbólico, el cual explica que los niños son capaces de transformar algunos objetos a partir de otros, dándole un significado distinto, por ejemplo, “*cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo*”. (Vigotsky, J. 1924. Citado en Temas para la Educación, 2010, Revista para profesionales de la enseñanza, nº7, pp. 1-7)

Se puede decir que los autores expuestos anteriormente tienen en común su foco de investigación en el desarrollo de aprendizajes de los niños y cómo el juego es una herramienta

fundamental para la adquisición de conocimientos. Diferencian sus teorías en algunos matices sobre cómo se generan dichos conocimientos o la manera en que los niños lo adquieren. Pero sus teorías defienden que se aprende manipulando, imaginando, experimentando y en definitiva jugando.

2.3. La gamificación

En consecuencia de lo expuesto anteriormente en relación a las diversas visiones sobre la importancia del juego en el aprendizaje, se debe nombrar que existen teorías modernas en las que el juego cobra un papel fundamental. Esta concepción proviene del anglicismo “*gamification*” donde son muchos los autores que ponen de manifiesto una definición de gamificación, un término reciente, pero con un trasfondo pedagógico muy amplio, haciéndose sonar cada vez más dentro de la didáctica docente.

Resulta interesante poner de manifiesto las distintas definiciones de los principales autores que centraron su investigación en la gamificación, todo ello con el fin de obtener una sola definición del término, debido que a pesar de estar las definiciones estrechamente relacionadas, no son iguales para cada uno de los autores.

Karl Kapp, uno de los autores que han centrado su foco de investigación en la gamificación, define el concepto en su obra *The gamification of learning and instruction: Game-bases Methods and Strategies for Training and Education* como “*el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas*” (Kapp, K. 2012. pp. 10). En cambio, Zicherman y Christopher Cunningham en su obra *Gamification by Design* exponen que “*es un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas*”(Zicherman y Cunningham, 2011, pp. 11). Otro de los autores que debemos nombrar se llama Sebastian Deterding (2011). Deterding expone en el artículo *Gamification: Toward a definition* que la gamificación se corresponde con el objeto de estudio del juego, su diseño y la aplicación de los mismos en contextos no

lúdicos. Por otro lado, Bunchball (*Introducción a las dinámicas del juego*, 2010) pone de manifiesto que el fin de la gamificación es lograr la participación e implicación de los usuarios.

Estas son algunas de las definiciones de algunos autores ya que a pesar de que la gamificación es un término relativamente nuevo, el campo de actuación que engloba es muy amplio por lo que la cantidad de autores que centran su investigación en este campo es enorme.

Sin embargo, a raíz de las definiciones dadas anteriormente de la gamificación podemos decir que en educación consiste en una técnica de enseñanza basada en las mecánicas de los juegos y todo lo que ello engloba en contextos no lúdicos con el fin de captar la atención del alumnado, involucrarlo en las dinámicas de clase y de motivarlos al aprendizaje de una manera práctica y vivencial en el aula.

La teoría que se defiende en este proyecto de investigación se debe tener presente las aportaciones de Bruner, autor experto en psicología educativa y descendiente de las teorías que planteaba sobre el juego el autor mencionado al principio del trabajo, Vigotsky. Por lo tanto, Bruner llevó a cabo una profundización con nuevas aportaciones sobre el desarrollo de aprendizajes a través del juego.

Bruner realizó un estudio en el que se refleja como los niños que usaron unos materiales con los que posteriormente jugaron y manipularon, adquirieron más conocimientos y mejores resultados en la resolución de problemas frente a los niños que no llevaron a cabo la acción de jugar. De modo que en consecuencia de varios experimentos que el autor llevó a cabo, saca en conclusión que el juego potencia y promueve el desarrollo cognitivo de los alumnos más que por medio de la instrucción directa. Por ello, Bruner establece unas funciones fundamentales del juego, las cuales se pueden enmarcar dentro de la investigación que estamos llevando a cabo y se corresponden con las siguientes:

1.- En el juego se reducen las consecuencias derivadas de los errores que se cometen

La primera de las funciones hace referencia a la sensación de frustración que genera el fracaso en los alumnos, lo que ocurre con frecuencia en las aulas cuando los alumnos no son capaces de realizar una actividad determinada o no superan alguna prueba propia de la concesión clásica de las herramientas didácticas del libro y el cuaderno de clase. Sin embargo, a través del juego o una actividad gamificada reduce considerablemente esa sensación frustrante ya que al jugar se pierde en parte el miedo al fracaso, aunque se cometan errores durante el juego.

2.- El juego se caracteriza por poseer una relación débil entre los medios y los fines

Esto quiere decir que los juegos están sujetos a cambios para poder modificar los fines y obtener unos nuevos, lo que se puede aplicar tanto en los alumnos que llevan a cabo el juego debido que se pueden poner en práctica juegos o actividades gamificadas en las que los alumnos tienen cierta libertad para decidir a la hora de llevarlos a cabo, como a los docentes los cuales tienen la potestad para crear programaciones gamificadas y poder trabajar los contenidos de las ciencias sociales, de modo que al crearse nuevos medios de enseñanza se crean nuevos fines por medio de actividades que siguen las mecánicas del juego. Por lo tanto el juego se transforma en una plataforma didáctica de invención.

3.- El juego se da en un escenario no se da por azar, suele ser una idealización de la realidad

Los juegos generalmente obedecen un plan para llegar a un fin ya que raramente son aleatorios o casuales. Esto quiere decir si lo extrapolamos a la educación, que los juegos que se utilizan para enseñar así como las actividades gamificadas, siguen un plan a seguir. Las ciencias sociales abarcan contenidos como el de la historia, acontecimientos reales que transcurrieron en el pasado, que ocurren en el presente y lo que se puede predecir para el futuro. Por ello, la utilización del juego o la gamificación pueden ser una buena estrategia de enseñanza para transmitir dichos contenidos, ya que se puede hacer una idealización de acorde a cada realidad, donde el juego es un puente firme para poder hacer llegar los saberes

pertinentes y conseguir los fines educativos, más allá de la utilización de los libros y el cuaderno.

4.- El juego es una proyección del mundo interior y en este sentido es un mecanismo opuesto al del aprendizaje debido a que consiste en interiorizar el mundo exterior

En este punto se abarca la dificultad que presenta el aprendizaje a la hora de plantear los conocimientos correspondientes para poder entender el mundo que nos rodea, por lo que muchas de las veces resulta complicado transmitir esa enseñanza. En cambio el juego da la posibilidad de enseñar a través de la transformación que los alumnos y los docentes le pueden dar al mundo exterior partiendo del mundo interior, debido a que en muchos de los casos el hecho de partir del mundo y de la realidad interior de los alumnos, es decir, desde sus deseos, sus puntos de vista y su imaginación, generado principalmente por medio del juego, se llega a entender mejor la estructura del mundo exterior que rodea a los alumnos. De ahí el papel fundamental del juego durante el crecimiento (Bruner 1972, según Delval, J., en El Desarrollo humano, 1994, pp. 55).

3. Las Ciencias Sociales y los juegos.

3.1. Didáctica de las Ciencias Sociales

El presente proyecto de investigación se encuentra estrechamente relacionado con la materia de las ciencias sociales, la cual se transmite a través de una didáctica que permite llevar a cabo el aprendizaje de unos conocimientos determinados por lo que resulta importante poner de manifiesto la manera en que se realiza la enseñanza de esta asignatura.

La didáctica de las ciencias sociales quiere llegar a desarrollar las capacidades que permiten llevar a cabo con autonomía modelos e instrumentos de investigación que abarcan el conocimiento de la sociedad, la historia, la geografía y los valores para la formación docente. Para ello, el cuerpo de docentes del área de las ciencias sociales tienen unos puntos básicos de investigación que resultan ser los siguientes:

- *“La enseñanza de la historia y la construcción del tiempo histórico. Memoria y conciencia histórica.*
- *La construcción del espacio en la enseñanza, lectura del paisaje e interpretación del territorio. La educación para la sostenibilidad.*
- *La enseñanza de la historia del arte y del patrimonio cultural.*
- *Las competencias sociales y ciudadanas. La educación democrática para la ciudadanía y la formación cívico-política.*
- *Los problemas sociales relevantes o las cuestiones socialmente vivas a la enseñanza de las ciencias sociales.*
- *La elaboración, análisis y experimentación de materiales curriculares de didáctica de las ciencias sociales”.* (UAB, departamento de didáctica de las ciencias sociales, 2018.)

Para la didáctica de las ciencias sociales, resulta importante establecer una diferencia entre lo que se define como aprendizaje, con respecto a las estrategias de enseñanza. Esta diferencia aparece reflejada en la obra *La enseñanza de las Ciencias Sociales* llevada a cabo por los autores Mario Carretero, Juan Ignacio Pozo y Mikel Asensio. Según estos autores “*los procesos de aprendizaje hacen referencia a la forma en que el alumno procesa la información que tiene que estudiar*” (Carretero, M., Pozo, I., y Asensio, M., pp. 214). Lo que quiere decir que se trata de un proceso psicológico que ocurre en todos los individuos desde que nacen. Sin embargo las estrategias de enseñanza, se diferencian en que “*serían el conjunto de decisiones programadas con el fin de que los alumnos adquieran determinados conocimientos o habilidades*”(Carretero, M., Pozo, I., y Asensio, M., pp. 214). Las estrategias consisten en los recursos, la organización y las actividades que deben realizarse para que se genere el aprendizaje.

Por lo tanto, para poder llevar a cabo la enseñanza de las Ciencias Sociales existen tres modelos didácticos en los que se enmarcan las estrategias de enseñanza. Los modelos didácticos para la enseñanza de las ciencias sociales se clasifican de la siguiente manera:

- **Enseñanza tradicional: Aprendizaje memorístico**

Este modelo está basado en la memorización del contenido, consiste en realizar largas listas de reyes y batallas, con sus respectivas fechas y emplazamientos de los hechos para disponerse a repetir reiteradas veces hasta su memorización. Este tipo de enseñanza se medía a través de criterios cuantitativos, basados en los objetivos establecidos ya que se llegó a llamar “la pedagogía por objetivos”. Se trata de un modelo antiguo donde el trabajo individual cobra vital importancia, ya que a pesar de haber nuevas leyes educativas en la actualidad, las cuales han modificado en cierto modo estos modelos de enseñanza, la teoría básica de este modelo se sigue usando hoy en día.

- **Enseñanza por descubrimiento: aprendizaje constructivo**

Este modelo de enseñanza expone que *“conocer no es simplemente interiorizar la realidad tal como nos viene dada, sino elaborar una realidad propia, autoestructurada, a partir de la información que proviene del medio”* (Carretero, M., Pozo, I., y Asensio, M., pp. 218). Pretende transmitir la enseñanza de las ciencias sociales a partir de una enseñanza activa donde las personas aprenden por sus propias acciones de asimilación y no por la simple exposición a los modelos. El alumno pasa de ser un mero espectador a un investigador y agente de las ciencias sociales, donde la información que se le presenta al alumnado sea cercana a su realidad para poder potenciar considerablemente todos los procedimientos que van más allá de la utilización del libro. Según este modelo existe un trabajo cooperativo entre alumnos donde las actividades son más dinámicas e integradoras.

- **Enseñanza por exposición: aprendizaje reconstructivo**

En este modelo de enseñanza, el alumno asimila la estructura lógica de la disciplina en su propia estructura psicológica, es decir, transforma el significado lógico en un significado psicológico, según Ausubel (1973, pp. 230). A través de este modelo el alumno no solo

entiende los conocimientos por medio del descubrimiento, sino que entiende también lo que recibe. Se pretende conseguir con ello un aprendizaje significativo.

Lo expuesto anteriormente se corresponde con los modelos de enseñanza de las ciencias sociales. Sin embargo, para profundizar más en la didáctica de esta materia se debe mencionar las estrategias de enseñanza que se pueden utilizar en las ciencias sociales. Son varias las que se pueden llevar a cabo ya que la manera de emplearlas corre a cargo de los docentes, por lo tanto existe una gran variedad de interpretaciones de las diferentes estrategias. Sin embargo, Quinquer en su artículo *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación*, recoge una clasificación de estrategias de enseñanza que pueden resultar útiles para llevar a cabo dentro de las aulas.

Quinquer entiende que las estrategias de enseñanza “*son el camino escogido para llegar a la meta propuesta*”(2004, pp. 1-7) Para este autor experto en ciencias sociales, las clases deben ser expositivas pero siempre dinámicas y cooperativas de modo que Quinquer estableció una clasificación de estrategias que pueden ayudar a la transmisión de los contenidos de las ciencias sociales más allá del libro de texto.

Las estrategias de enseñanza para las ciencias sociales según Quinquer Dolors son las siguientes:

- **El método del caso:** consiste en llevar a cabo una descripción de una situación determinada con finalidades didácticas, que acerca una realidad específica a un grupo de personas en proceso de aprendizaje. La situación que se pone en práctica puede ser real o similar a la realidad. Debe ser relevante para el alumnado para que éste pueda darle significado, estar incompleto para que los alumnos tomen decisiones, y tener más de una situación para poder llevar a cabo un debate con polémica.
- **La resolución de problemas:** Los estudiantes deben solventar determinadas situaciones con problemas y resolverlos en pequeños grupos de trabajo. Se plantea una hipótesis, se recopila información, se analiza, se discute en grupo y se obtiene una solución.

- **Las simulaciones:** esta estrategia abarca un amplio abanico de posibilidades para su puesta en práctica, pueden ser: simulación social o dramatización, empatía, rol, juegos u otras que permiten representar una situación real o idealizada.
- **Las investigaciones:** consisten en que el alumnado lleve a cabo trabajos de investigación sobre cuestiones propias de las ciencias sociales, para introducirlos en la investigación utilizando las fuentes propias de la materia.
- **Los proyectos:** se llevan a cabo para que los alumnos se impliquen con el objeto de estudio para posteriormente transformarlo en un trabajo que ha de ser expuesto. Abarca el desarrollo de un amplio abanico de conocimientos y actitudes.

Por lo tanto, se resumen en lo ya expuesto algunas de las estrategias de enseñanza dentro de las ciencias sociales que se escapan de las estrategias básicas de enseñanza, las cuales resultan ser numerosas y puestas en práctica por todos los docentes ya que éstas no son específicas de una materia en concreto.

3.2. La Tecnología Educativa en las Ciencias Sociales

El capítulo que se nos muestra a continuación abarca un concepto dentro de la enseñanza y aprendizaje, el cual resulta interesante llevar a cabo su desarrollo ya que el juego y la gamificación se enmarcan dentro de lo que se llama Tecnología Educativa.

Son muchos los autores que han centrado su investigación en este ámbito de la tecnología educativa por lo que existen numerosas definiciones del término. Lo que define muy bien Cabero en su obra *Tecnología Educativa* “*la T.E. es una disciplina de la Didáctica, con un carácter bastante polisémico debido a la diversidad de formas en que ha sido definida*” (Cabero, 2007, pp. 13) Sin embargo, en relación a la investigación que se está realizando, la definición que mejor plasma el fin al que se pretende llegar es la dada por la UNESCO (1984) “*es el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación*” (Rojas Espinosa, M., citado en “Usos y apropiaciones de las tecnologías de la

información y comunicación en la formación del comunicador social, Universidad Veracruzana, pp. 10). Esto es debido a que tecnología educativa no es solo lo referido a los medios de comunicación y la información, también forman parte de esta tecnología desde los libros de texto, las pizarras convencionales, que se usaban antes y se siguen usando hoy en día, hasta las pizarras digitales, las tablets, el internet y los ordenadores.

Por lo tanto, los juegos y la gamificación en ciencias sociales forman parte de esa tecnología educativa, ya que se puede llegar a transmitir los conocimientos necesarios de manera eficiente realizándose el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la interacción entre medios, recursos técnicos y humanos.

Existen varios recursos con los que se trabajan las ciencias sociales que van desde el libro de texto, en el que se reflejan los contenidos teóricos de carácter limitado ya que tienen un número de páginas determinado, los distintos tipos de mapas, los juegos, etc. Hasta la aparición de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación donde se produce una ampliación y mejora de dichos recursos como el internet donde se encuentran contenidos teóricos ilimitados, las pizarras digitales, los proyectores, los documentales, los juegos virtuales, etc.

3.2.1. Recursos clásicos de la Tecnología Educativa en Ciencias Sociales

Sin embargo, resulta importante llevar a cabo una clasificación de los recursos o fuentes históricas tradicionales con las que se pueden trabajar las ciencias sociales que se dividen en fuentes primarias y fuentes secundarias:

- **Fuentes históricas primarias:** son aquellas que se han llevado a cabo casi al mismo tiempo que los acontecimientos que se pretende llegar a conocer. No sufren ninguna transformación ni modificación por ninguna persona posterior.
- **Fuentes históricas secundarias:** son aquellas que se realizan a través de las fuentes primarias (libros, artículos, etc.).

Las fuentes primarias se dividen a su vez según el código en el que se presentan. Así, se distingue entre:

- **Fuentes escritas:** el código de información es escrito. Pueden ser primarias o secundarias y las componen los documentos, publicaciones de prensa, memorias y diarios personales, correspondencias y obras literales, científicas, etc.
- **Fuentes iconográficas:** el código de información se basa principalmente en la visión. Son fuentes primarias y las componen las obras plásticas como la pintura, la escultura, grabados, la arquitectura, etc. Y las obras gráficas que son la fotografía y el cine.
- **Fuentes orales:** el código de información es oral. Son fuentes primarias las cuales pueden ser de manera directa o grabada.
- **Fuentes sonoras:** el código de información proviene a través del sonido, como la música o los audios.
- **Fuentes materiales:** el código de información es a partir de diferentes elementos como objetos de la vida cotidiana o paisajes geográficos. Son fuentes primarias.
- **Fuentes cartográficas:** el código de información se basa en la interpretación del contenido. Son normalmente fuentes secundarias, aún pudiendo ser primarias.
- **Fuentes estadísticas:** el código de información se basa en datos y porcentajes. Son fuentes secundarias.
- **Fuentes gráficas:** el código de información viene dado por la interpretación de los contenidos de manera estructurada y visual.

3.2.2. El juego como recurso innovador de la TE en Ciencias Sociales.

En relación al proyecto de investigación, se enfatizará en el juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales. Por ello, resulta importante especificar que muchos de los juegos que se presentan a continuación son productos elaborados y acabados con unos objetivos a seguir, aunque pueden sufrir variantes bajo la misma mecánica, los cuales han sido elaborados con fines didácticos o lúdicos aplicables a la educación.

En cambio, a diferencia de los juegos anteriores que han sido creados con unos fines lúdicos-didácticos, existen otro tipo de juegos con los que se puede llevar a cabo el aprendizaje de las ciencias sociales como vienen a ser los juegos históricos o los juegos tradicionales, debido a que son juegos que fueron creados en otra etapa histórica sin fines explícitamente didácticos, que tras su descubrimiento, el juego en sí se convierte en un objeto de estudio para las ciencias sociales.

- **Juegos históricos**: se trata de juegos antiguos pertenecientes a otras etapas del pasado y que son los antecedentes de muchos de los juegos de ahora. De esta clasificación no solo se puede aprender llevando a la práctica el juego, sino que se puede estudiar el juego en sí sin necesidad de llevarlos a cabo ya que a partir de estos objetos de tecnología más rudimentaria se puede aprender su historia, su arte, su cultura y su geografía (ver anexo 5).
- **Real de Ur**: se trata del juego de tablero más antiguo ya que es del año 2600 a. C. Se juega entre dos persona con un total de 7 fichas cada uno y tres dados piramidales. Se desconocen las reglas del juego pero se deduce que era un juego de carreras o de persecución similar al parchís. Con este juego se puede estudiar la historia de la realeza de Ur así como su cultura, las sociedades antiguas, el arte, como los elementos del pasado interfieren en el presente, etc.
- **El Senet**: se trata de un juego procedente del Antiguo Egipto año 2650 a. C. Se juega entre dos personas con un total de 5 o 10 peones cada uno dependiendo de la variante, en la que deben de colocar en una tablilla de tres filas con 10 casillas cada una. Consiste en avanzar por el tablero en función de lo que se saque en el lanzamiento de una especie de dados. No se conocen las reglas ya que se cree que era un juego de transmisión oral, pero se han interpretado las reglas. A través de este juego se puede aprender el Antiguo Egipto, su historia, su cultura, su arte y simbología, sus cultos funerarios, etc.
- **Juegos tradicionales**: sirven para conocer la cultura y el patrimonio de las sociedades. Estos juegos no requieren de recursos tecnológicos complejos, simplemente requieren de materiales sencillos e incluso prescindir de ellos (ver anexo 6).

- **Lanzamiento y esquivas de piedras:** fruto de la cultura aborigen canaria y surgido con fines bélicos, surge este juego en consecuencia del manejo con los materiales del entorno debido a que era el punto fuerte de los aborígenes. Con este tipo de juego se puede trabajar el entorno que rodeaba a los aborígenes, los materiales, los conflictos bélicos, sus estructuras sociales y su cultura.
- **La bola canaria:** este juego tradicional canario consiste en jugar por equipos lanzando un total de 12 bolas por equipo, de una marca inicial se lanza una bola de mayor tamaño y lograr dejarla lo más cerca de un boliche que es una bola mucho más pequeña que las que se lanzan. Se puede aprender con este juego, la sociedad y la cultura canaria, los aspectos geográficos del juego ya que se necesita de una superficie llana, conocer otras culturas como la francesa o peninsular ya que se trata de un juego que fue introducido por alguna de esas culturas y adaptado a las reglas canarias e incluso se puede trabajar el antiguo Egipto ya que se ha datado que jugaban a un juego muy similar.

Tras la especificación de los juegos históricos como objeto de estudio de las ciencias sociales, resulta importante llevar a cabo una clasificación de los juegos creados con unos fines lúdico-didácticos con los que trabajar ciencias sociales, estableciéndose de la siguiente manera:

- **Juegos de rol y simulación:** sirven para trabajar acontecimientos históricos, civilizaciones del pasado y personajes importantes de la historia (ver anexo 1).

- **Historia con soporte de mesa**

- **El timeline:** se trata de un juego de cartas con las que se debe ordenar cronológicamente la historia.
- **Civilización:** es un juego de tablero donde cada jugador debe ir en busca de nuevas tecnologías, construir imperios y conquistar territorios enemigos. Cada jugador tiene una civilización que debe guiar hacia la grandeza.

- **Mundo nuevo:** consiste en un juego de tablero, mapas y cartas sobre el comercio en el siglo XVI, consiste en abrirse las puertas del mundo, conocer rutas de comercio, estrategias de expansión, conseguir apoyo, etc. Se puede trabajar la expansión del comercio y todo lo que engloba.
- **Las épocas:** se entregan unas cartas de acorde a una época histórica determinada y se tiene que llevar a cabo su representación.
- **Total War:** simula las grandes batallas acaecidas en la historia. Un juego que se desarrolla en grupos, con los que puedes estudiar las grandes batallas.
 - **Geografía con soporte de mesa:** sirven para mejorar aspectos geográficos (ver anexo 2).
- **Conoce Europa:** un juego de mesa para llevar a cabo a través de unas cartas y unos dados que permitirán ir conociendo banderas, países, capitales, comunidades, monumentos, etc.
- **Fauna:** conoce 360 especies de animales y ubícalos en los continentes conociendo sus respectivos hábitats.
- **Juego de banderas:** conoce las banderas de todos los países y colócalas en el globo terráqueo.
- **La brújula:** los alumnos a través de éste artilugio aprenden a orientarse, en un juego de grupos que consiste en dar con una coordenadas para localizar un punto del mapa.
- **Carcassonne:** es un juego que estimula en gran medida la capacidad espacial. La construcción de caminos, permite mejorar el sentido de la orientación, sobre todo para la realización de estrategias de cerrar caminos.

La clasificación que se llevó a cabo anteriormente se enmarca dentro de los recursos que podemos encontrar en la tecnología educativa para enseñar contenidos de Ciencias Sociales. Pero se tratan todos ellos de recursos físicos, en cambio en la definición de la Tecnología educativa también entran lo que se conoce como las tecnologías de la comunicación y de la información conocida como TIC donde se dispone de una gran cantidad de recursos para trabajar juegos virtuales con los que se pueden desarrollar contenidos del área de ciencias sociales por lo que también se debe llevar a cabo una clasificación:

● Juegos virtuales

• Historia

- **Age of Empires:** en este juego virtual se recogen la Edad de Piedra, la Edad de las Herramientas, la Edad de Bronce y la Edad de Hierro con numerosas civilizaciones históricas con las que posteriormente deberás gobernar y expandir el territorio. Se puede trabajar muchos acontecimientos históricos por medio de este juego.
- **Empires Earth:** es similar al anterior juego con la diferencia de que Empires Earth permite llegar desde la Prehistoria hasta la nanotecnología de las sociedades futuras. Todo de ello una manera ficticia. Se puede trabajar gran cantidad de recursos históricos, geográficos y culturales.
- **Minecraft:** se trata de un juego de construcciones tridimensionales, recopilar recursos, utilizar objetos, explorar el mundo abierto, luchar contra enemigos, etc. También el juego te permite trabajar lecciones históricas sobre elementos arquitectónicos del pasado como las pirámides de Egipto, etc. Este juego te da la posibilidad de recrear la arquitectura de las civilizaciones pasadas y llevar a cabo su estudio.
- **Timeline:** podrás crear líneas de tiempo ordenadas cronológicamente de manera online (ver anexo 3).

• Geografía

- **Geography:** se trata de un repositorio de juegos y aplicaciones para trabajar la geografía de primaria.
- **Seterra:** se trata de juegos de geografía a través de mapas interactivos donde se podrán organizar por ciudades, regiones e incluso banderas.
- **Educaplay:** se trata de una plataforma virtual en la que podrás crear juegos y actividades relacionadas con las ciencias sociales o cualquier otro área del currículum. Puedes realizar pasa palabra, sopas de letras, adivinanzas, etc. (ver anexo 4).

Por otro lado, nos encontramos con recursos que no son juegos en sí pero que sirven de gran ayuda para crear actividades gamificadas en las aulas de Ciencias sociales como vienen a ser las siguientes:

- **Enciclopedias y fuentes de documentación**

- **Artehistoria:** se trata de una página web en la que encontrar información sobre personajes históricos, acontecimientos históricos, etc. Constituye una plataforma idónea para investigar.
- **GeoCube:** se trata de un cubo interactivo de información para llevar a cabo en las aulas de ciencias sociales con textos, imágenes y vídeos de distintos temas como la población, el mundo, fenómenos atmosféricos, etc.
- **Vikidia:** una enciclopedia para alumnos y profesores en la que documentarse, realizar nuevos contenidos y aportarlos a la enciclopedia.

- **Vídeos Históricos**

- **Cliphistoria:** se trata de un canal de vídeos para enseñar la historia de España mediante fragmentos de películas.
- **Historia Aula:** se trata de otro canal de historia dedicado a la educación donde no solo se puede encontrar vídeos, sino guías, algunas aplicaciones, algunas propuestas de actividades y imágenes.
- **British Pathé:** se trata de un archivo online perteneciente a una productora de reportajes, vídeos y documentales británica con una gran cantidad de vídeos históricos entre 1896 y 1976.

- **Atlas digitales y mapas**

- **Atlas didáctico:** se trata de una web interactiva que ofrece la posibilidad de consultar la cartografía mundial y poder ahondar más en las características del universo.

- **Google Earth:** se trata de una herramienta de Google con la que se puede observar el planeta, construcciones, accidentes geográficos, monumentos en 3D. También permite estudiar el cielo, la Luna y hasta Marte.
- **Mi atlas:** se trata de una web con la que trabajar todo tipo de mapas, políticos y físicos, observar el relieve, el clima, la organización del ser humano, etc. (Ver anexo 7)

3.3. La gamificación en las Ciencias Sociales

En este capítulo del proyecto se pondrán en evidencia la capacidad que tienen los juegos o el uso de la gamificación para transmitir conocimientos y desarrollar en los alumnos los aprendizajes que se requieren en primaria. Por otro lado, este proyecto de investigación podría abarcar diversas áreas del curriculum ya que se trata de una propuesta metodológica aplicable a todas las áreas, sin embargo se centrará el foco en el juego y la gamificación como objeto de estudio en las Ciencias Sociales.

El área mencionado anteriormente pretende encaminar al alumnado hacia el mundo que les rodea para poder entenderlo. Por lo tanto, las Ciencias Sociales es un área de interacción con el medio y la sociedad con todo lo que ello conlleva, en teoría, debido a que la didáctica de las Ciencias Sociales en las aulas no se corresponde con la definición del área, ya que en su gran mayoría no se va más allá de la utilización del libro de texto. Al contrario de la presente propuesta en la que se defiende cómo se puede aprender los conocimientos que se requieren por medio de otra metodología en la que la práctica, la creatividad, el conocimiento y la diversión son los pilares fundamentales de la utilización del juego y la gamificación.

Se trata de una metodología que se encuentra en auge ya que no son muchos los docentes que se atreven a llevarla a cabo ya que la gamificación requiere de una organización meticulosa de todos y cada uno de los pasos de la actividad gamificada. Ignacio Medel y Diego Iturriaga profesores de historia y expertos en el uso de la gamificación a través del videojuego en la enseñanza, explican en el artículo *Ciencias sociales y videojuegos: aprender historia entrando en la historia* que en las demás áreas como las Ciencias Naturales, la Física o la Química poseen su propio laboratorio para poner en práctica los contenidos teóricos, en

cambio, con los contenidos de las ciencias sociales resulta más difícil de llevarlos a la práctica, sin embargo a través de la gamificación, se abre la posibilidad de puede introducir a los alumnos dentro de la historia jugando con videojuegos ya que estos poseen unos gráficos y unas representaciones muy logradas. Es cierto que en la mayoría de las ocasiones no se puede llevar a cabo el uso de los videojuegos en las aulas, en cambio lo que sí se puede hacer, es extrapolar la mecánica del videojuego al aula, es decir, establecer reglas, logros, metas, misiones, etc. Se trata de realizar una cadena de actividades que introduzcan al alumno dentro de la historia, basándose en las mecánicas del juego.

Esto se debe a que los juegos generan una inmersión completa por parte de los jugadores, por lo tanto a través de ellos se puede generar una inmersión completa del alumnado en las ciencias sociales. También generan motivación, fomentan el trabajo cooperativo, reducen el estrés y la frustración al error ya que el juego permite volver a realizarlo si no se logra superar en primera instancia.

Por lo tanto, respecto al juego y a la gamificación, al tratarse de elementos que pueden desempeñar la función educativa, puede plantearse su utilización como contenido curricular y formar parte del currículum o ser utilizado como una estrategia de enseñanza para trabajar los contenidos de las Ciencias Sociales del currículum. Son dos cuestiones que a pesar de establecer parecidos, son totalmente diferentes, pero con el fin común de introducir el juego en las clases de las Ciencias Sociales

Delimitando los elementos curriculares, el Ministerio de Educación pone de manifiesto que *“los contenidos son un conjunto de conocimientos que se ordenan en asignaturas. Habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos, que se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado”*(Ministerio de Educación y Formación Profesional, citado en Elementos Curriculares). El juego, cumple con todos los requisitos que recoge la definición de contenido, es un método que varía independientemente de la materia, del ámbito, del área y de los módulos de educación, lo que resulta un factor

importante a tener en cuenta del “por qué” no se encuentra reflejado en el currículum de las ciencias sociales. “*Los Criterios de evaluación, son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura*”(Ministerio de Educación y Formación Profesional, citado en Elementos Curriculares). Por otro lado, el juego también se podría utilizar como criterio ya que se pueden abarcar los elementos con los que se define un criterio de evaluación e incluso más elementos que se le atribuyen al juego y los beneficios educativos que generan.

El juego como estrategia didáctica se correspondería con una diversificación del currículum, es decir, a pesar de establecer un criterio junto con unos contenidos, se utilizaría el juego para abarcar ese criterio, un contenido del criterio o ambas partes a la vez. Con esto se pretendería establecer conocimientos de una manera más cercana al alumno, y en las ciencias sociales, puede servir como una herramienta para hacerle entender una gran cantidad de conocimientos siendo los mismos alumnos los protagonistas de su aprendizaje, ya que por medio del entretenimiento se puede llegar a alcanzar el conocimiento más allá de los libros y ejercicios meramente teóricos.

3.4. Experiencias gamificadas en Ciencias Sociales

Una prueba de la capacidad educativa que posee la gamificación y utilización del juego, se refleja en el Premio Nacional de Educación 2015 por la propuesta innovadora del IES Antonio de Nebrija de Móstoles (Madrid), institución que se sirve de la mecánica de un videojuego llamado “*Clash of Clans*” -consistente en la creación de una aldea a partir de elementos muy rudimentarios con los que vas construyendo y mejorando la aldea-. Para ello existen materiales, una moneda, jerarquías sociales, política y enfrentamientos contra otras aldeas. Se trata de un producto muy demandado en el mundo de los videojuegos debido a su gran repercusión en el mercado. De modo que a partir de este juego los alumnos de 1º de la ESO crearon el “*Class of Clans*” basándose en el juego original, llevando a cabo su organización, los materiales con los que se llevará a cabo la aldea, los roles sociales, la moneda, la política, se establecen logros, misiones para realizar en el aula, etc. Un proyecto

totalmente gamificado y organizado meticulosamente para desarrollar el curriculum de una manera totalmente innovadora con unos resultados reflejados en porcentajes cuantitativos con respecto a otros cursos usando otra metodología, observándose una mejora considerable en el rendimiento del alumnado aparte del premio Nacional de educación 2015. Se trata de un ejemplo de gamificación de la ESO pero que se puede adaptar perfectamente a los niveles de primaria ya que se puede adaptar al curriculum sin mayor dificultad (ver anexo 8).

Por otro lado, se encuentra la página Web llamada *Gamifica tu aula* en la que se recogen experiencias, proyectos y actividades sobre la gamificación en las distintas áreas de curriculum.

En este caso se hará referencia al proyecto destinado a los alumnos de 5º de primaria del CEIP Santa Catalina, por el cual se llevarán a cabo los contenidos destinados de la Edad Media a través de retos, misiones y logros. El proyecto se llama *Santa Catalina's Treasure*. Se crean equipos de investigadores los cuales deberán ir realizando una serie de misterios para adquirir emblemas y de este modo completar el mapa del tesoro. Cada equipo debe superar la misiones compuestas por tres retos donde deberán conseguir los emblemas pertinentes y poder pasar a las siguientes fases. El juego tiene un sistema de puntuación y una moneda que se adquiere cada vez que el alumno logra alguna misión y que posteriormente puede canjearse por recursos que le ayuden en los siguientes misterios (ver anexo 9).

El resultado de aprendizaje en el alumnado de ambas experiencias es muy satisfactorio, generando una inmersión completa de los alumnos en el estudio de los contenidos de las ciencias sociales mejorando considerablemente los resultados (*“Estamos aprendiendo lo mismo e incluso se te queda más en la mente que de la otra forma de estudiar más tradicional”* -alumnos del Antonio Nebrija-).

Estos son algunos ejemplos sobre la gamificación que se han llevado a las aulas, aunque son muchos los proyectos gamificados relacionados con las ciencias sociales. Muchos de ellos se pueden observar *emTIC* (educación, metodología, tecnología, innovación y conocimiento) dentro del *proyecto CREA* en una iniciativa de la comunidad autónoma de

Extremadura donde se recogen proyectos gamificados interesantes en ciencias sociales, como *Cazadores de tumbas*, relacionado con el Antiguo Egipto o *Destino Roma* para conocer la historia de la eterna ciudad.

Por lo tanto, la gamificación es un recurso didáctico totalmente abierto a la mente de los docentes que decidan introducir esta estrategia en su didáctica ya que la creación de estas actividades pueden ser variadas y realizadas en función de cada docente, así como en función del juego o mecánicas de juego a seguir, a partir de ahí crear para llevar a cabo los contenidos de las ciencias sociales.

4. Marco curricular

4.1. Las Ciencias Sociales en el curriculum LOMCE Canarias

Según el *DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias* en el área de las ciencias sociales se integran una gran variedad de disciplinas en las que su foco de investigación es el estudio de las personas como seres sociales en el mundo que les rodea con sus aspectos geográficos, históricos, económicos, sociológicos, históricos y culturales. La finalidad de las ciencias sociales es la de establecer los conocimientos necesarios para la convivencia dentro la sociedad, llevar a cabo los mecanismos fundamentales que una sociedad democrática requiere para poder convivir de manera colectiva. Es decir, el área de las ciencias sociales se encarga de transmitir unos saberes tanto geográficos, históricos, culturales, políticos y económicos que han transcurrido en el pasado, los que transcurren en el presente y que pueden transcurrir en el futuro.

Para poder transmitir esos saberes, en el curriculum se muestra una selección de contenidos los cuales son necesarios para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales, los cuales cumplen con los objetivos generales del área que se resumen al conocimiento de valores y normas que se establecen para la convivencia en

sociedad, el desarrollo del trabajo autónomo, el trabajo cooperativo y el respeto hacia la cultura y el patrimonio, entre otros objetivos.

Los contenidos del área de ciencias sociales se dividen en cuatro bloques de contenidos los cuales no obedecen a una jerarquía a la hora de llevarlos a cabo pero sí establecen una organización de los mismos.

- **Contenidos de las ciencias sociales:**

- **Bloque 1:**<<contenidos comunes>> en el que se establecen tres focos de aprendizaje, el primero se encuentra relacionado con la búsqueda, selección, análisis y tratamiento de la información para poder llevar a cabo indagaciones e investigaciones de los temas relacionados con el área. El segundo foco abarca el desarrollo de hábitos, estrategias y técnicas que favorezcan el aprendizaje, fomente la creatividad y el espíritu emprendedor de los alumnos. El último foco se corresponde con el desarrollo de habilidades personales y sociales.
- **Bloque 2:**<<El mundo en que vivimos>> en este bloque se incluyen los aprendizajes que se encuentran relacionados con el medio físico, el espacio, el territorio y paisaje, todos los elementos que lo componen, la interacción el ser humano con el medio así como su conservación, etc. Todo ello para poder convivir en una sociedad que se comprometa a conservar el medio ambiente. Por otro lado, se trabajará la autonomía de los alumnos en el uso de planos, croquis, etc. Para orientarse en su entorno próximo.
- **Bloque 3:**<<Vivir en sociedad>> abarca los aprendizajes que se corresponde con la comprensión del funcionamiento de la sociedad, los diferentes grupos humanos que la componen en la actualidad, entender la realidad social que los rodea, así como histórica y cultural siendo capaces de respetar y valorar sus diferencias. Conocer los sectores de la población, su economía y su política, todo ello para pretender que los

alumnos asuman las responsabilidades individuales y colectivas para la mejora de la convivencia.

- **Bloque 4:** <<Las huellas del tiempo>> se corresponde con el estudio de los aprendizajes relacionados con la historia, acontecimientos que han transcurrido en el pasado que son fundamentales transmitir, haciéndoles conocer el significado del tiempo y todo lo que conlleva su paso. De este modo los alumnos serán capaces de conocer y ordenar en el tiempo diversos hechos históricos de la historia de España, de Canarias y del mundo en general.

Aparte de los bloques de contenidos, se establecen unos criterios de evaluación que sirven para obtener la evaluación de los contenidos de acorde a cada curso de primaria, así como el nivel que han alcanzado los alumnos en la consecución de los objetivos de cada etapa en el área de las Ciencias Sociales junto con unos estándares de aprendizaje evaluables. En este caso, todos los criterios de evaluación de cada curso de primaria mediante los juegos o actividades gamificadas en Ciencias Sociales se pueden llevar a cabo a través de esta metodología junto con los estándares de aprendizaje evaluables del área.

Si nos ponemos a analizar el currículum de primaria en el área de las ciencias sociales de la comunidad autónoma de Canarias encontramos que no se encuentran criterios ni contenidos que hagan alusión al juego como término en sí, aunque es posible que se trabaje algún aspecto relacionado con el juego dentro de los contenidos y criterios relacionados con el patrimonio cultural y el folclore (ver anexo 10). En cambio, son varias las áreas del currículum de primaria que sí nombran al juego y se llevan a cabo aprendizajes basados en estructuras de juegos. Áreas como el de la Educación Física donde el juego aparece reiteradas veces siendo uno de los pilares fundamentales a la hora de llevar a cabo el currículum y la enseñanza de los alumnos. En el área de Lengua Castellana y Literatura, entre otras como la Lengua Extranjera o en Matemáticas también nombran el juego dentro del currículum desde un plano secundario ya que el juego se encuentra redactado de manera muy general de cara a la enseñanza.

5. Objetivos

En el siguiente capítulo se procederá a exponer los objetivos que se pretenden conseguir a través de este proyecto de investigación cuyo fin es el de poner en conocimiento la capacidad didáctica que posee el juego y la gamificación.

5.1. Objetivos generales

- **Demostrar la utilidad del juego en el aprendizaje de las ciencias sociales**

Los juegos poseen una gran capacidad didáctica de cara a la enseñanza ya que las características de este recurso son plenamente beneficiarias para el alumnado, aumentando considerablemente la atención e inmersión del alumnado en el estudio de las ciencias sociales ya que por medio de esta metodología se les introduce directamente en el aprendizaje.

5.2. Objetivos secundarios

- **Demostrar que el juego motiva al alumnado al estudio de las ciencias sociales**

Se tiene que cambiar la visión del alumnado respecto a la asignatura de las Ciencias Sociales y es debido a que la enseñanza de los contenidos de la asignatura resulta complejo para los alumnos. Dentro de la presente etapa de transición pedagógica se disponen de muchos recursos aparte de los libros para captar la atención del alumnado.

- **Demostrar la relación directa entre el empleo del juego y el aprendizaje así como el rendimiento de los alumnos**

La enseñanza posee un amplio abanico de posibilidades para transmitir el conocimiento donde la creatividad, la imaginación, la práctica y la diversión complementan una buena receta para conseguir el aprendizaje y el juego cumple con dichos requisitos para alcanzar el éxito.

- **Demostrar la utilidad de los juegos como estrategia docente frente a las clases expositivas de las ciencias sociales**

Los docentes no deben limitarse a realizar clases expositivas siguiendo más que el libro de texto en el que se reflejan los contenidos. Se dispone de una gran cantidad de recursos que facilitan la enseñanza de las ciencias sociales y por consiguiente el aprendizaje de los alumnos pero son los docentes los que tienen que llevar a cabo las programaciones en base a todos los recursos que pueden utilizar. Por lo tanto, son los docentes los que tienen que llevar a cabo la innovación en las aulas y transmitir una enseñanza diferente

6. Metodología

La investigación del presente proyecto está basada en una profunda revisión teórica documentada del tema en cuestión lo que posibilita llevar a cabo una reflexión y comparación entre dos metodologías didácticas en la enseñanza de las ciencias sociales.

Para ello, se han llevado a cabo en cinco fases en el desarrollo de la investigación que resultan ser las siguientes:

- **Fase 1: Revisión teórica del juego.**

Se llevó a cabo un análisis de autores, artículos y documentos sobre el juego en sí para poder contestar a la pregunta ¿qué es el juego? Obteniendo como resultado su definición, su historia y la repercusión que ha tenido en el ser humano. De modo que tal es el alcance del juego que grandes autores de la pedagogía lo han caracterizado como un elemento básico para el desarrollo de aprendizajes.

- **Fase 2: Revisión teórica de la Gamificación.**

Tras el análisis del juego, surge una práctica que se encuentra estrechamente relacionada con el juego denominada Gamificación. Por lo tanto, se llevó a cabo un estudio

del término, de sus principales autores y la capacidad didáctica que posee, basada en la utilización de las mecánicas del juego en contextos no lúdicos.

- **Fase 3: Revisión teórica de la didáctica de las Ciencias Sociales.**

El área del curriculum que se pone de manifiesto en este proyecto de investigación es el de las Ciencias Sociales, por lo tanto llevamos a cabo un análisis de su didáctica en primaria. Se trata de un área de contenidos complejos a la hora de enseñar y de que sean adquiridos por el alumnado debido a que parte se debe al continuo aprendizaje memorístico que se realiza en esta materia. En cambio a través de la gamificación y el juego se puede llegar a transmitir los mismos contenidos desde otra metodología.

- **Fase 4: Revisión teórica de recursos para trabajar los juegos y la gamificación para llevar a cabo en el aula de Ciencias Sociales.**

En esta fase de investigación se realizó una documentación dentro de la Tecnología Educativa para obtener las herramientas y recursos lúdicos relacionados con las ciencias sociales o para poder llevar a cabo actividades gamificadas en las aulas de ciencias sociales, obteniendo como resultado una gran cantidad de elementos educativos con los que trabajar el juego en las ciencias sociales.

- **Fase 5: Revisión teórica de experiencias gamificadas en Ciencias Sociales.**

En la siguiente fase se realizó una revisión de buenas prácticas relacionadas con la gamificación en ciencias sociales. Para ello, se recabó información de dos autores importantes dentro de éste ámbito y profesores de las ciencias sociales en España que son Ignacio Medel y Diego Iturriaga, junto con el proyecto de gamificación que ganó el Premio Nacional de Innovación Educativa 2015 con el proyecto gamificado “*Class of Clans*”. El cual recoge una experiencia muy satisfactoria en los resultados a través de esta metodología. Aparte de visualizar otros proyectos gamificados muy elaborados en contenidos de ciencias sociales.

7. Resultados

Tras la investigación pertinente y la información recabada sobre el tema a abordar se puede proceder a la redacción de los resultados de los objetivos estipulados del proyecto. Basado en la revisión teórica y las experiencias gamificadas en ciencias sociales, estableciéndose de la siguiente manera:

- **Resultado objetivo general: Demostrar la utilidad del juego en el aprendizaje de las ciencias sociales:**

Bajo la revisión teórica llevada a cabo en la investigación se demuestra la gran utilidad que tiene el juego y la gamificación para el aprendizaje de las ciencias sociales. Autores expertos en gamificación e historia como Ignacio Medel o Diego Iturriaga defienden que la gamificación tiene la capacidad de introducir a los alumnos en la historia, es decir, experimentar la historia mediante el juego, con unos resultados considerablemente satisfactorios. Por otro lado, en el proyecto “*Class of Clans*” recoge de manera cuantitativa los resultados del proyecto, lo que refleja perfectamente la capacidad didáctica de esta metodología.

	Resultados 1º-2º ev. (alumnos aprobados)	Resultados 3ª ev (alumnos aprobados)	Resultados 1º-2º ev. (alumnos nota>6)	Resultados 3ª ev (alumnos nota>6)	Porcentaje mejora
Ciencias Sociales	1ºA: 82% 1ºB: 80%	1ºA: 95% 1ºB: 92%	1ºA: 65% 1ºB: 60%	1ºA: 78% 1ºB: 80%	1ºA: 13% 1ºB: 20%

Tabla 1: Porcentajes de mejora de los alumnos del “*Class of Clans*”.(recogido en proyecto “*Class of Clans*”, 2015)

- **Resultado objetivo secundario: demostrar que el juego motiva al alumnado al estudio de las ciencias sociales**

La metodología que llevan a cabo la mayoría de los docentes en las aulas de ciencias sociales estaban basadas principalmente en los contenidos teóricos del libro, lo que genera

desmotivación, poco interés por la asignatura y memorización de contenidos en donde no hay aprendizaje de contenidos. En cambio, la metodología propuesta en esta investigación basada en el juego y la gamificación manifiesta la capacidad que tiene para motivar al alumnado e introducirlos dentro del aprendizaje de las ciencias sociales de una manera práctica, dinámica y divertida. Mostrando un entusiasmo extra por parte de los alumnos para llevar a cabo el aprendizaje, aparte de introducir a los alumnos con más dificultades de cara a la adquisición de contenidos de las ciencias sociales, mejorando sus resultados. Esto se refleja en los proyectos gamificados en ciencias sociales expuestos en la investigación con resultados satisfactorios en el alumnado, como se muestra a continuación con algunas valoraciones por parte del alumnado del Antonio Nebrija de Madrid, protagonistas del proyecto “*Class of Clans*”:

- *“Me gusta que hayan hecho esto, ya que es una forma nueva y divertida de aprender nuevas cosas y trabajar con nuestros compañeros”.*
- *“Estamos aprendiendo lo mismo e incluso se te queda más en la mente que de la otra forma de estudiar más tradicional”* (proyecto “*Class of Clans*”,2015, recuperado de: http://docs.wixstatic.com/ugd/0e2426_2474f9afc2a048aa9aa66ba978f0d397.pdf)

- **Resultado objetivo secundario: demostrar la relación directa entre el empleo del juego y el aprendizaje así como el rendimiento del alumnado**

Tras el análisis de los contenidos del área de ciencias sociales y constatar la versatilidad que poseen dichos contenidos de la materia junto con la gran cantidad de recursos lúdicos y herramientas que te dan la posibilidad de enseñar contenidos de las ciencias sociales, puede afirmarse que se dispone los recursos necesarios para poder establecer la relación directa entre los contenidos de las ciencias sociales y los juegos o actividades gamificadas. Aparte se puede observar la relación directa que existe en los proyectos analizados en la investigación, como el “*Class of clans*” donde los contenidos están

estrechamente relacionados con el juego. Los contenidos de ciencias sociales del proyecto son:

“1.- Explicar los cambios que supuso la revolución neolítica en la evolución de la humanidad y valorar su importancia y sus consecuencias.

2.- Conocer los rasgos que caracterizan a las primeras civilizaciones históricas, destacando su importancia cultural y artística.

3.- Analizar los aspectos originales de la civilización griega, así como sus aportaciones a la civilización occidental.

4.- Caracterizar en la civilización romana los rasgos de su organización social, política y administrativa.

5.- Identificar y situar cronológica y geográficamente los principales pueblos, sociedades y culturas que se desarrollaron durante la Edad Antigua” (proyecto “Class of Clans”,2015, recuperado de: http://docs.wixstatic.com/ugd/0e2426_2474f9afc2a048aa9aa66ba978f0d397.pdf).

Sólo se debe coger el curriculum y llevar a cabo una programación basada en la innovación didáctica a través del juego y la gamificación.

- **Resultado objetivo secundario: demostrar la utilidad de los juegos como estrategia docente frente a las clases expositivas de las ciencias sociales**

La metodología que se defiende en este proyecto incumbe principalmente a la acción didáctica de los docentes, debido a que son ellos los que deben llevar a cabo la innovación en las programaciones de ciencias sociales y posteriormente realizarlas en el aula. Está demostrado que se dispone de una gran cantidad de recursos y juegos para utilizar en ciencias sociales y realizar una didáctica innovadora, capaz de introducir a los alumnos en el aprendizaje práctico y dinámico que va más allá de las clases expositivas y el reiterado uso del libro de texto. Como defienden los autores Ignacio Medel y Diego Iturriaga a través de los videojuegos y la gamificación en ciencias sociales, donde se aprende experimentando con la historia. Aparte de todos los recursos expuestos en el la investigación, así como los proyectos gamificados, que ponen en evidencia la capacidad de esta metodología como estrategia docente, frente a la metodología convencional basada en la memorística. Por lo tanto, se

puede llevar a cabo un aprendizaje reconstructivo e innovador, con la utilización de elementos disciplinares, ya que son necesarios pero limitados, junto con la metodología basada en el juego y las actividades gamificadas para llegar a adquirir en los alumnos un aprendizaje significativo.

8. Conclusiones

En primer lugar, el proyecto de investigación surge por medio de la experiencia obtenida en los practicum que realizados durante el grado, en donde se puede observar que independientemente del contexto de los centros y el contexto de los alumnos sea cual sea, es que cada uno de ellos juega, unos con juguetes otros con demás compañeros pero siempre realizando la acción de jugar. Fue ahí, cuando decidí llevar a cabo el Trabajo de Fin de Grado basado en el desarrollo de aprendizajes a través del juego.

En segundo lugar, considero que la educación del siglo XXI debe basarse en los pilares fundamentales de la creatividad, la educación necesita maestros innovadores, donde la enseñanza se base en la práctica dinámica, la experimentación y la diversión. Los alumnos deben disfrutar aprendiendo, por lo que considero que esta metodología junto con el área de ciencias sociales cumplen con todos los requisitos para cumplir con éxito las expectativas.

Por ello, el desarrollo del proyecto ha resultado un núcleo de información así como de formación didáctica para la docencia ya que es un tema que resulta muy interesante de abordar, con una gran cantidad de autores expertos en la materia que pretenden el objetivo de modernizar la educación actual, en el que la gamificación y el juego cobran un papel fundamental.

En definitiva, como pone de manifiesto Clara Cordero, maestra que defiende esta metodología *“La gamificación en el aula es un impulsor claro de la motivación que vuelve a colocar las ganas de aprender en la posición de salida”* (Clara Cordero, *“la gamificación en el aula”*, 2016, recuperado de: <http://toyoutome.es/blog/18-expertos-en-educacion-defienden-el-uso-de-la-gamificacion-en-el-aula/39964>) por ello, me dispondré a colocarme en esa

posición de salida de cara a mi futuro como docente para poner en práctica la gamificación y el juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

• Bibliografía

- Martínez Criado, Gerardo. (1998). *El juego y desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- B. El Konin, Daniel. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor libros.
- Gutton, Philippe. (1982). *El juego de los niños*. Barcelona: Hogar del libro.
- Garvey, C. (1978). *El juego de los niños*. Madrid: Ediciones Morata.
- Caillois, R. (1986). *El juego y los hombres: la máscara y el vértigo*. Madrid: S.L. FONDO DE CULTURA ECONÓMICA DE ESPAÑA.
- Zicherman y Cunningham, Christopher. (2011). *Gamification by Design*. Londres: O`reilly Media.
- Carretero, Mario; Pozo, Juan Ignacio; Asensio, Mikel. (1989). *La enseñanza de las Ciencias Sociales*. Barcelona: Antonio Machado.
- Cabero, J.(2007). *Tecnología Educativa*. Madrid: S.A. MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA.
- DECRETO 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias

• Webgrafía

- Animación, servicios educativos y tiempo libre. (2009). *Historia y evolución del juego*. 2018, de Vinculado. Sitio web: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

- González De la Fuente, Ángel . (2014). *¿Alguien más quiere discutir sobre la historia de la “gamificación”?*.2018, de A un clic de las TIC Sitio web: <https://aunclidelastic.blogthinkbig.com/alguien-mas-quiere-discutir-sobre-la-historia-de-la-gamificacion/>
- Blanco, Veneranda. (2012). *Teorías del juego*. 2018, de Wordpress.com. Sitio web: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Hortal, A. (2017). *Introducción a la gamificación* . 2018, de Gamificando la Educación. Sitio web: <https://www.trabajoenequipoprimaria.com/introduccion-a-la-gamificacion/>
- Contreras Espinosa, Ruth S. y Eguia, José Luis. (2016). *Gamificación en las aulas universitarias*. 2018, de Bellaterra. Sitio web: https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Zanotto, Mercedes. (2016). *El juego y sus cinco funciones fundamentales, por Jerome Bruner*.2018, de Linked in. Sitio web: <https://es.linkedin.com/pulse/el-juego-y-sus-cinco-funciones-fundamentales-por-jerome-zanotto>
- Guerri Pons, Marta. (2017). *Tipos de juego*. 2018, de Psicoactiva. Sitio web: <https://www.psycoactiva.com/blog/tipos-de-juego/>
- Juls . (2018). *Juegos por asignaturas: Ciencias Sociales*. 2018, de Efecto lúdico. Ocio alternativo familiar. Sitio web: <https://bebeamordor.com/2018/05/22/juegos-asignatura-ciencias-sociales/>
- Fracisco. (2009). *Juegos de estrategia histórica para ordenador*. 2018, de Buena práctica. Sitio web: <https://www.profesorfrancisco.es/2009/11/juegos-de-estrategia-historica.html>
- Á. Casal, Patricia. (2016). *Juegos de mesa históricos*. 2018, de Asociación histórico cultural. Educacion 2.0. Sitio web: <https://historiadospuntocero.com/juegos-de-mesa-historicos/>

- Wikipedia. (2018). *El juego Real de Ur*. 2018, de Wikipedia. Sitio web: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Juego_real_de_Ur
- Wikipedia. (2018). *El juego del Senet*. 2018, de Wikipedia. Sitio Web: <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Senet>
- Aula Planeta. (2018). *25 herramientas TIC para el aula de ciencias sociales*. 2018, de Aula Planeta. Sitio web: <http://www.aulaplaneta.com/2015/09/03/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-el-aula-de-ciencias-sociales-infografia/>
- Gamifica tu aula. (2018). *Experiencias de gamificación ciencias sociales*. 2018, de GTA. Sitio web: <http://gamificatuaula.wixsite.com/ahora/socios>
- Quinquer Dolors, (2004). *Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación*. Sitio Web: <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents>
- Universidad de Barcelona, (2018). *Departamento de la didáctica de las ciencias sociales*. Sitio web: <http://www.uab.cat/web/investigacion/lineas-de-investigacion/didactica-de-las-ciencias-sociales-1258444140174.html>

ANEXOS

Anexo nº 1: Juegos de rol y simulación

- Juegos de mesa para aprender historia.

- **El Timeline de historia:** Se trata de un juego de cartas el cual consiste en ordenar cronológicamente la historia.



- **Civilización:** Es un juego de tablero donde cada jugador debe ir en busca de nuevas tecnologías, construir imperios y conquistar territorios enemigos. Cada jugador tiene una civilización que debe guiar hacia la grandeza.



- **Mundo nuevo:** consiste en un juego de tablero, mapas y cartas sobre el comercio en el siglo XVI, consiste en abrirse las puertas del mundo, conocer rutas de comercio, estrategias de expansión, conseguir apoyo, etc. Se puede trabajar la expansión del comercio y todo lo que engloba.



- **Total War:** simulan las grandes batallas acaecidas en la historia. Un juego que se desarrolla en grupos, con los que puedes estudiar las grandes batallas.

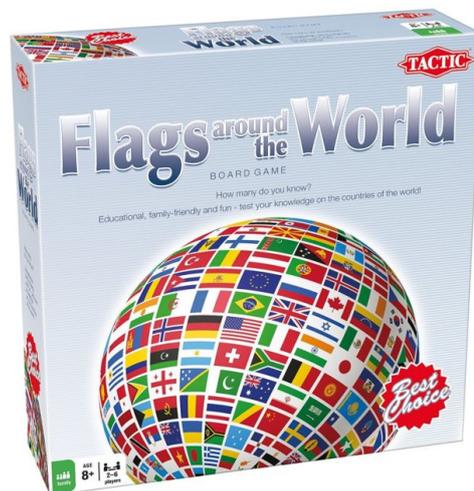


Anexo nº 2: Juegos de mesa para enseñar geografía.

- **Conoce Europa:** un juego de mesa para llevar a cabo a través de unas cartas y unos dados que permitirán ir conociendo banderas, países, capitales, comunidades, monumentos, etc



- **Juego de banderas:** conoce las banderas de todos los países y colócalas en el globo terráqueo.

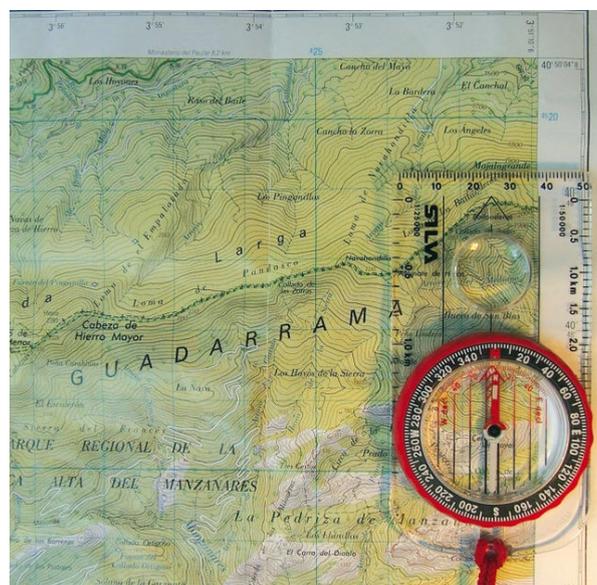


- **Fauna:** conoce 360 especies de animales y ubícalos en los continentes conociendo sus respectivos hábitats.



• Juegos de orientación geográfica .

- **La brújula:** los alumnos a través de éste artilugio aprenden a orientarse, en un juego de grupos que consiste en dar con una coordenadas para localizar un punto del mapa.



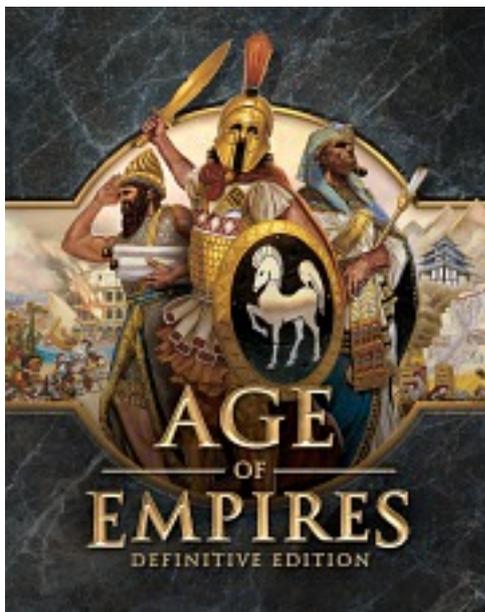
- **El Carcassonne:** es un juego que estimula en gran medida la capacidad espacial. La construcción de caminos, permite mejorar el sentido de la orientación, sobre todo para la realización de estrategias de cerrar caminos.



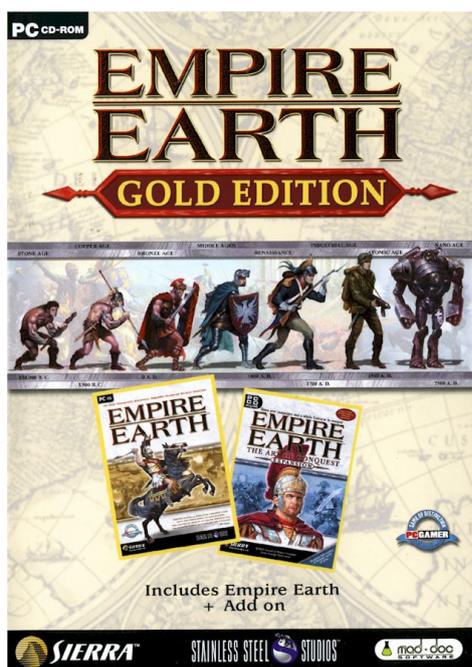
Anexo nº 3: Juegos virtuales para trabajar Ciencias Sociales.

- Juegos virtuales para historia.

- **Age of Empires:** consiste en gobernar y expandir el territorio a través de alguna civilización de la historia.



- **Empires Earth:** Consiste en escoger una civilización desde la prehistoria y avanzarla hasta el futuro.



- **Minecraft:** se trata de un juego de construcciones tridimensionales, recopilar recursos, utilizar objetos, explorar el mundo abierto, luchar contra enemigos, etc.



Anexo nº4: juegos virtuales para trabajar geografía.

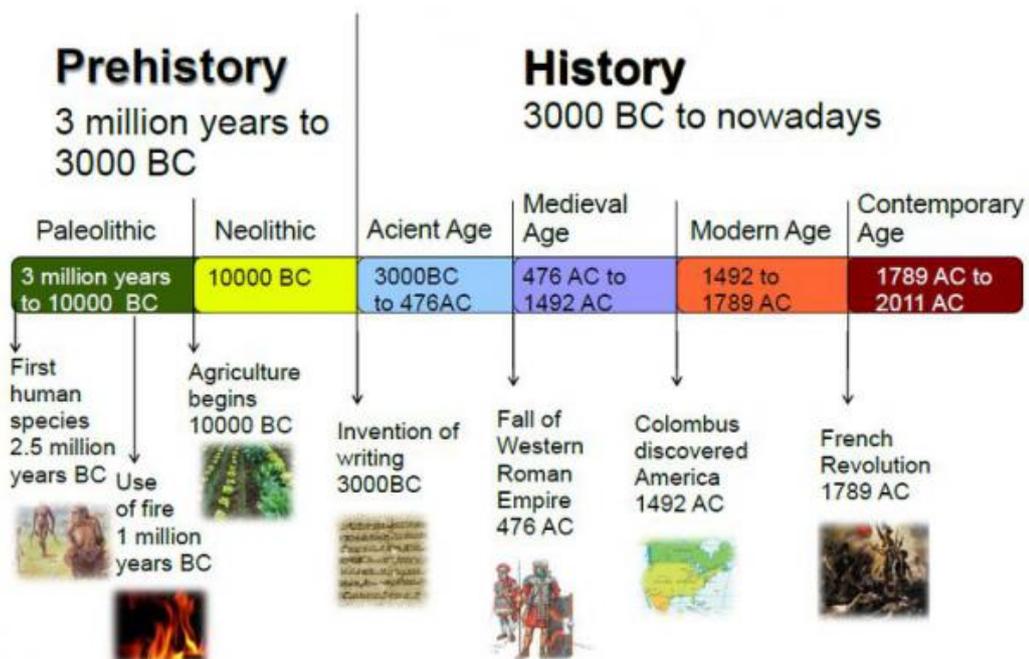
- **Geography:** se trata de un repositorio de juegos y aplicaciones para trabajar la geografía de primaria.

The image displays a website titled "Juegos geográficos" (Geography games). The main heading is in a stylized font, and below it is the tagline "Vamos a jugar y a aprender cosas sobre el mundo." (Let's play and learn things about the world). The website features a grid of 16 interactive game icons, each with a small globe and a label: Países (Countries), Capitales (Capitals), Banderas (Flags), Continentes (Continents), Tierra (Earth), Atmósfera (Atmosphere), Océanos (Oceans), Regiones (Regions), Mares (Seas), Lagos (Lakes), Ríos (Rivers), Islas (Islands), Archipiélagos (Archipelagos), Estrechos y canales (Straits and canals), Metrópolis (Metropolises), Sistemas montañosos (Mountain systems), Montañas (Mountains), Volcanes (Volcanoes), and Desiertos (Deserts). On the right side of the page, there is a dark blue sidebar with the Forrester logo at the top, followed by the text "There's a clear leader in enterprise file sync and share (EFSS). Find out who made the cut." and a "Get Report" button. At the bottom of the sidebar is the Box logo. The footer of the website contains copyright information: "© Juegos geográficos | Acerca de este sitio | Cookies | Créditos fotográficos | Juegos geográficos Europa".

- **Seterra online:** se trata de juegos de geografía a través de mapas interactivos donde se podrán organizar por ciudades, regiones e incluso banderas.



- **Timeline virtuales:** se trata de crear líneas del tiempo ordenadas cronológicamente.



- **Educaplay:** se trata de una plataforma virtual en la que podrás crear juegos y actividades relacionadas con las ciencias sociales o cualquier otro área del currículum. Puedes realizar pasa palabra, sopas de letras, adivinanzas, etc.



Anexo nº 5: juegos arqueológicos

- **Real de Ur:** Se desconocen las reglas del juego pero se deduce que era un juego de carreras o de persecución similar al parchís.



- **El Senet:** Se juega entre dos personas con un total de 5 o 10 peones cada uno dependiendo de la variante que deben de colocar en una tablilla de tres filas con 10 casillas cada una. Consiste en avanzar por el tablero.



Anexo nº 6: juegos tradicionales.

- **Lanzamiento y esquivas de piedras:** fruto de los aborígenes canarios con fines bélicos, surge este juego en consecuencia del manejo con los materiales del entorno debido a que era el punto fuerte de los aborígenes.



- **Bola canaria:** este juego tradicional canario consiste en jugar por equipos lanzado un total de 12 bolas por equipo, de una marca inicial se lanza una bola de mayor tamaño y lograr dejarla lo más cerca de un boliche que es una bola mucho más pequeña.



Anexo nº 7: Recursos virtuales para trabajar ciencias sociales

- **Artehistoria:** se trata de una página web en la que podrás encontrar información sobre personajes históricos, acontecimientos históricos idónea para investigar.



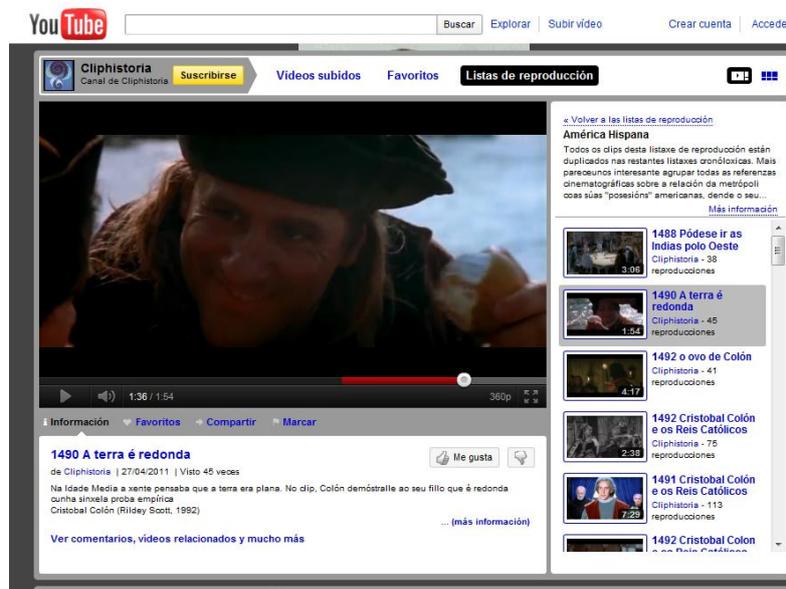
- **GeoCube:** se trata de un cubo interactivo de información para llevar a cabo en las aulas de ciencias sociales con textos, imágenes y vídeos de distintos temas como la población, el mundo, fenómenos atmosféricos, etc.



- **Vikidia:** se trata de una enciclopedia para alumnos y profesores en la que no solo te podrás documentar sino que puedes realizar tus propios contenidos y aportarlos a la enciclopedia.



- Recursos audiovisuales para aprender historia
- **Cliphistoria:** se trata de un canal de vídeos para enseñar la historia de España a través de fragmentos de películas.



- **Historia aula:** se trata de otro canal de historia dedicado a la educación donde no solo se puede encontrar vídeos, sino guías, algunas aplicaciones, algunas propuestas de actividades y imágenes genes.



- **British Pathé:** se trata de un archivo online perteneciente a una productora de reportajes, vídeos y documentales británica con una gran cantidad de vídeos históricos entre 1896 y 1976.



- Atlas digitales y mapas para trabajar Ciencias Sociales.
- **Atlas didáctico:** se trata de una web interactiva que te da la posibilidad de consultar la cartografía mundial y poder ahondar más en las características del universo.



- **Google Earth:** se trata de una herramienta de Google con la que podrás observar el planeta, construcciones, accidentes geográficos, monumentos en 3D. También te da la posibilidad de estudiar el cielo, la Luna y hasta Marte.



CLASS OF CLANS
Gamificación
multidisciplinar
en Educación Secundaria



I.E.S. Antonio de Nebrija
Móstoles - Madrid

Anexo nº 9: Proyecto gamificado Santa Catalina's Treasure.



Visitar enlace: <http://marivicasado.wixsite.com/catalinastreasure>

Anexo nº 10: Criterio sobre el patrimonio cultural y el folclore con los que trabajar el juego

Criterio de evaluación de 1º primaria en Ciencias Sociales.

10. Reconocer diferentes manifestaciones culturales y tradiciones presentes en el ámbito familiar, escolar y local participando de forma individual y grupal en las actividades culturales y de convivencia organizadas en el centro docente, valorando su diversidad, riqueza e importancia para recordar el pasado.

Criterio de evaluación de 2º primaria en Ciencias Sociales.

10. Identificar algunas manifestaciones culturales presentes en el ámbito local y autonómico, reconocer la cultura y el patrimonio como forma de ocio y como instrumento de aprendizaje sobre el entorno, apreciando su diversidad y riqueza y valorando la importancia de su conservación.

Criterio de evaluación 3º de primaria en Ciencias Sociales.

9. Leer y representar secuencias cronológicas con acontecimientos y procesos del pasado mediante líneas de tiempo, explicando con ejemplos concretos la evolución de algún aspecto de la vida cotidiana y de algunos hechos históricos relevantes de Canarias, identificando y usando las nociones básicas de duración, sucesión y simultaneidad para adquirir el concepto de historia.

10. Reconocer y valorar elementos representativos del pasado en el entorno local e insular como testimonios indicativos de las formas de vida de otras épocas y explicar su evolución a lo largo del tiempo y la importancia de su conservación, así como mostrar interés por conocer y visitar algunos lugares donde se puede obtener información de carácter histórico, con la finalidad de iniciarse en la construcción del patrimonio histórico como legado cultural compartido.

Criterio de evaluación 4º de primaria en Ciencias Sociales.

10. Reconocer las manifestaciones más representativas del patrimonio artístico, cultural e histórico de Canarias, valorando su importancia para el estudio de la historia y considerando su función social como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar a las generaciones futuras, con la finalidad de desarrollar actitudes que contribuyan a su conservación.

Criterio de evaluación 5º de primaria en Ciencias Sociales.

9. Reconocer, valorar y respetar el patrimonio histórico, cultural y artístico de España, mostrando curiosidad por las formas de vida humana en el pasado y apreciando su importancia como fuente para el conocimiento y estudio de la historia, y experimentar que los museos, las bibliotecas, hemerotecas, teatros, etc. son lugares para el disfrute y el aprendizaje, manifestando una actitud de respeto hacia los espacios culturales, con la finalidad de responsabilizarse de la conservación y mejora de la herencia cultural y artística

Criterio de evaluación 6º de primaria en Ciencias Sociales.

10. Adquirir una perspectiva global de la historia de España desde el comienzo de la Edad Contemporánea hasta el momento actual mediante la consulta y análisis de fuentes diversas (orales, etnográficas, textuales, fonográficas, cinematográficas, artísticas, etc.), adaptadas al alumnado, para identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos, acontecimientos y personajes históricos más relevantes de esta época, así como la descripción de los principales movimientos artísticos y culturales que han tenido lugar, con especial atención a la noción de cambio histórico, al progreso tecnológico y a los avances en los derechos de las mujeres, así como al desarrollo de estos procesos en Canarias.

