



Universidad
Zaragoza

**PROPUESTA DE
INTERVENCIÓN DOCENTE DE
CC.SS. Y E.F.**

Autor/es

Mario Añaños Bona

Director/es

Irene Abad Buil

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2020

Índice:

1.	Introducción:	4
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:.....	5
3.	¿POR QUÉ UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN?	6
4.	UNA PROPUESTA PARA APRENDER CIENCIAS SOCIALES REALIZANDO ACTIVIDAD FÍSICA:	7
4.1.	Gamificación: el juego como instrumento de enseñanza-aprendizaje.....	7
4.1.1.	Ludificación:	11
4.1.2.	Motivación:	11
4.1.3.	Teoría de la Autodeterminación:	11
4.2.	Relación de la gamificación con otros conceptos:.....	13
4.3.	Teorías relacionadas con la gamificación:.....	14
4.4.	Beneficios y factores de estimulación relacionados con la gamificación: 14	
4.5.	Instrumento interdisciplinar:.....	16
4.5.1.	Aproximación a la narrativa del juego a partir de dos experiencias concretas: “Histopoly” y “Parchistory”:	19
4.6.	Propuesta de intervención para la enseñanza primaria:.....	22
4.6.1.	Explicación de la propuesta didáctica:.....	53
5.	Conclusiones:.....	62
6.	Referencias bibliográficas:	62
7.	anexos:	65
7.1.	Anexo 1: video sobre gamificación relacionada a educación vial.....	65
7.2.	Anexo 2: video sobre gamificación relacionada con el reciclaje.	65
7.3.	Anexo 3: video sobre la gamificación relacionada con la promoción de la actividad física.....	65
7.4.	Anexo 4: “Histopoly”.	66
7.5.	Anexo 5: “Parchistory”.....	67
7.6.	Anexo 6: fichas informativas sobre los dioses griegos.	68

Propuesta de intervención docente de Ciencias Sociales y Educación Física.

Proposal for teaching intervention in Social Sciences and Physical Education.

- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio del año 2020
- Número de palabras: 13.848

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado consiste en una propuesta de intervención docente en la que trabajamos de manera interdisciplinar las materias de Ciencias Sociales y Educación Física. Esto se debe a una falta de motivación respecto a una asignatura (Ciencias Sociales) frente a un alto nivel de motivación de otra asignatura (Educación Física). La técnica de enseñanza que utilizamos en este proceso de enseñanza es la gamificación de juegos propios de la Educación Física que obtienen un contenido teórico de la temática propia de las Ciencias Sociales.

Palabras clave

Gamificación, intervención docente, educación, Ciencias Sociales, Educación Física.

Abstract

This Final Degree Project consists of a proposal for teaching intervention in which we work in an interdisciplinary way about Social Sciences and Physical Education. This is due to a lack of motivation regarding one subject (Social Sciences) versus a high level of motivation for another subject (Physical Education). The teaching technique that we use in this teaching process is the gamification of typical games of Physical Education that obtain a theoretical content of the theme of Social Sciences.

Key words

Gamification, teaching intervention, education, Social Sciences, Physical Education.

1. INTRODUCCIÓN:

“El niño siempre está jugando; es ésta su más genuina forma de expresión. El juego, para la mentalidad adulta, solo 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*.

La gamificación es una técnica de aprendizaje novedosa en la educación actual, aplicada correctamente en la enseñanza de diferentes materias, puede aumentar el nivel motivacional de los alumnos para la superación de la asignatura y la adquisición de los contenidos propios de la materia gamificada.

En mi caso, las Ciencias Sociales siempre ha sido una de las asignaturas que más me han atraído, concretamente la Historia ha sido una asignatura altamente motivadora para mí. Siempre he tenido curiosidad por los temas que se estudian en Historia, apenas me costaba esfuerzo estudiar los contenidos, todo lo contrario, era una experiencia positiva. Especialmente las épocas relacionadas con la Edad Antigua y Edad Media que eran las más interesantes para mí.

Aunque la predisposición de compañeros que he tenido a lo largo de mi formación frente a esta asignatura ha sido negativa. Sin embargo, en otra de mis asignaturas más atractivas, como es la Educación Física, la gran mayoría de los compañeros que he tenido presentaban una postura receptiva y positiva frente a la asignatura.

Por ello mi propuesta didáctica une las dos asignaturas para aplicarlas en Educación Primaria, utilizando la dinámica propia de la Educación Física para la adquisición de contenidos propios de Ciencias Sociales.

Comencé a cursar la carrera debido a que en el momento en que realicé las prácticas del grado superior de actividades físicas y deportivas, el momento en que mejor me encontraba era en el de impartir clases a niños que se encontraban cursando la

Educación Primaria. A lo largo de la carrera me he sentido cada vez más identificado con los estudios que estaba realizando, como una manera de facilitar el estudio de las nuevas generaciones con técnicas novedosas que se alejan de las que utilizaban los profesores cuando yo me encontraba en esa etapa educativa. Hacer a los alumnos partícipes de su propia educación involucrándolos en las actividades y evitar que sean meros receptores de información donde memorizan datos, realizan una prueba y se olvidan de los contenidos adquiridos.

Considero muy importante la adaptación de las sesiones para conseguir la mayor interacción con los alumnos, así como provocar experiencias positivas en el aprendizaje que faciliten la interiorización de contenidos por parte del alumnado.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA:

Las Ciencias Sociales es una de las materias en las que se requiere una gran capacidad para la retención de información por parte del alumnado; este es un factor complicado ya que dificulta el estudio de los alumnos.

Las dificultades que ofrece la asignatura se relacionan con una predisposición negativa de los alumnos a la hora de afrontar el estudio de esta materia.

Los factores principales de esta postura negativa por parte de los alumnos que hemos deducido son la falta de atractivo de la asignatura para ellos, ya que las clases se suelen impartir de una manera magistral principalmente, aunque ya se han ido incluyendo diferentes técnicas que favorecen la atención. El constante uso de metodologías memorísticas para el estudio de los contenidos que no ayudan a la motivación propia de cada alumno.

Sin embargo, en otras asignaturas como Educación Física, los alumnos presentan una predisposición positiva, ya que les resulta más amena y satisfactoria en cuanto a su realización. Es una materia donde los alumnos, generalmente, se divierten y disfrutan con la realización de las actividades propuestas en las sesiones de las unidades didácticas.

Trabajar las Ciencias Sociales de una manera interdisciplinar mediante actividades propias de la Educación Física puede ser una forma óptima de proporcionar a los alumnos una formación completa y con un mayor nivel motivacional para ellos. Por ello pienso que introducir la gamificación en las Ciencias Sociales puede ser una opción para que los alumnos tengan una predisposición positiva sobre esta materia, ya que, mediante el juego, los alumnos, realizarían un aprendizaje de los contenidos de una forma diferente.

3. ¿POR QUÉ UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN?

Una propuesta de intervención siempre tiene como objetivo la mejora. En el presente trabajo, la finalidad de esta se centra en tratar de implementar la atracción del alumnado hacia unos contenidos (vinculados a las Ciencias Sociales) históricamente abocados al aprendizaje memorístico.

Alejarnos lo máximo posible de la doctrina tradicional permitiendo a los alumnos interactuar entre ellos manejando los contenidos propios de las Ciencias Sociales mediante actividades dinámicas. De esta manera, al realizar el aprendizaje mediante la realización de juegos, la experiencia propia de los alumnos a la hora de participar en los diferentes juegos con materia aplicada que presentaremos será más satisfactoria para ellos que trabajar los contenidos de una manera tradicional.

La base de los juegos que se proponen a los alumnos son juegos comunes en el ámbito de la Educación Física, juegos sencillos que ya han realizado en la mayoría de los casos con anterioridad. La modificación de los juegos en cuanto a su enunciado es lo que aporta un contenido teórico a la realización de las actividades. De esta manera, los alumnos asientan los contenidos teóricos mediante prácticas dinámicas.

Dentro de nuestra propuesta didáctica encontraremos un apartado de *feedback* con el alumnado después de la realización de cada juego. En ese período de tiempo, los alumnos verbalizarán los problemas que han encontrado durante la ejecución de las actividades propuestas, asimismo los alumnos dialogarán en esta parte de la sesión con otros alumnos sobre los contenidos que hemos incluido en las sesiones.

En cada una de las sesiones se especifican los contenidos que se trabajan, tanto del ámbito de las Ciencias Sociales como de la Educación Física. A su vez, se incluyen los criterios de evaluación que utilizaremos para su posterior evaluación.

4. UNA PROPUESTA PARA APRENDER CIENCIAS SOCIALES REALIZANDO ACTIVIDAD FÍSICA:

4.1. Gamificación: el juego como instrumento de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo de la historia se ha utilizado la gamificación para la realización de diferentes aprendizajes, aunque el término no se reconoce como tal hasta que es acuñado por Nick Pelling en 2002, pero no obtuvo protagonismo hasta que una gran consultora como Gartner en 2011 comenzó a usarlo.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que combina la estructura de los juegos con los contenidos que se imparten en un aula. No es un juego como tal, pero utiliza sus mecánicas y dinámicas; su objetivo principal es fomentar un aprendizaje más cercano al alumno para que éste personalice su aprendizaje, asentando de esta manera los contenidos en su propio conocimiento. Busca aprender algo a partir de la acción e implica un contexto creado *ex profeso* para ese objetivo.

Por ello en la propuesta didáctica que hemos planteado, los alumnos son partícipes de los contenidos históricos que trabajan en las sesiones. Tienen la posibilidad de manipular de una manera más cercana dichos contenidos y asentarlos haciéndolos suyos mediante una personificación propia en las diferentes actividades que se plantean para las sesiones.

En numerosas ocasiones nos encontramos ligado el término de gamificación con el uso de las TIC; es, sin duda, una de las opciones que tenemos para la realización de esta técnica, pero no la única; ya que podemos recurrir a otras experiencias diferentes, como juegos de mesa o, como es el caso de esta propuesta, juegos deportivos y dinámicos, para introducir contenidos mediante la gamificación.

Según Molina Álvarez, J.J. (2018) “La gamificación ha alcanzado el ámbito educativo desde el mundo empresarial. La escuela siempre ha sido un lugar donde se ha jugado y han tenido mucha importancia los ambientes lúdicos, utilizando el juego como recursos didáctico y pedagógico”. Por ello debemos dar importancia al juego en el proceso de aprendizaje, para favorecer la adquisición de conocimientos con estrategias que vayan más allá de la acción de motivar.

La introducción del juego en el aprendizaje es un hecho histórico fundamental para la práctica de la gamificación en las aulas, ya que como dice Ardila-Muñoz (2019), la gamificación adapta elementos del diseño de los juegos para ser implementados en situaciones no jugables como la educación. De esta manera se procura crear ambientes de aprendizaje divertidos y voluntarios.

La gamificación también transfiere a los alumnos un componente social. Según Sánchez y Colomer (2018), entendemos la gamificación como la introducción de las características vinculadas al juego (reto, competencia, pruebas a resolver...) como elemento en el desarrollo de una actividad social o educativa. Cabe destacar la posibilidad que se atribuye a la gamificación para la vinculación con las Ciencias Sociales en su posibilidad de unión para la representación del pasado, construyendo, de esta manera, el pensamiento histórico.

Sánchez y Colomer vinculan características de la gamificación con las competencias de pensamiento histórico:

CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN	COMPETENCIAS DE PENSAMIENTO HISTÓRICO DESARROLLADAS
Ayuda a superar la estructura organizativa de los libros de texto.	Interpretación histórica
Permite conocer la historia más próxima, pero también establecer relaciones con otras necesidades.	Conciencia histórico-temporal. Interpretación histórica. Imaginación histórica.
Genera un conocimiento histórico concebido como un conocimiento discutible.	Interpretación histórica. Imaginación histórica. Representación de la historia.
Presentan aspectos de la vida de las personas más allá de los acontecimientos bélicos o políticos.	Interpretación histórica. Imaginación histórica. Representación de la historia.
Facilita la motivación del alumnado y esto hace que entren con mayor rapidez dentro del contenido problemático de la disciplina.	Conciencia histórico-temporal. Interpretación histórica. Imaginación histórica. Representación de la historia.
Que el alumnado entre dentro del contenido problemático de la disciplina.	Conciencia histórico-temporal. Interpretación histórica. Imaginación histórica.

	Representación de la historia.
Ponen en cuestión el propio concepto de interpretación de la historia enfrentando las fuentes al manual o libro de texto.	Interpretación histórica. Representación de la historia.
Permite contemplar aquello que pasó en una especie de “estado natural” y pone en contacto directo a alumnado con el pasado.	Conciencia histórico-temporal. Interpretación histórica. Imaginación histórica. Representación de la historia.
Facilitan el protagonismo y la autonomía del estudiante en su propia reconstrucción de la historia.	Interpretación histórica. Representación de la historia.
Permiten la formación de las competencias históricas, ya que pone el acento, más que en una serie de acontecimientos, en la adquisición progresiva de habilidades y conceptos.	Conciencia histórico-temporal. Interpretación histórica. Imaginación histórica. Representación de la historia.

El componente social que desarrollamos mediante las técnicas de gamificación favorece notablemente las relaciones personales entre los alumnos. En las sesiones planteadas en la propuesta didáctica la comunicación entre los alumnos es fundamental para su correcta realización, por ello es un factor importante a tener en cuenta en favor de la educación de los alumnos y su preparación para la captación de diferentes contenidos tanto a nivel grupal como individual.

4.1.1. Ludificación:

Ludificación es el término español que corresponde a la gamificación; aunque parece que el término gamificación ha tenido más éxito, probablemente por su relación directa con el término en inglés “*game*”.

El carácter lúdico que tiene la gamificación favorece la adquisición de contenidos, si el proceso de gamificación produce una experiencia satisfactoria en el alumno, hace que sea un aprendizaje más significativo; por eso produce un incremento de la motivación del alumno a la hora de abordar el estudio de dichos contenidos.

Podemos entender que la gamificación es incluir elementos del juego en el aprendizaje y la ludificación es la posibilidad de disfrutar.

4.1.2. Motivación:

La motivación es un componente fundamental en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Un alumno motivado es capaz de interiorizar más información que un alumno desmotivado o que tiene una visión negativa sobre la actividad.

También aparece comúnmente relacionado con la gamificación, siendo conductores que inducen a la realización de una tarea. Podemos distinguir dos tipos de motivaciones que desarrollaremos en la Teoría de la Autodeterminación.

4.1.3. Teoría de la Autodeterminación:

La teoría de la autodeterminación es un enfoque hacia la motivación humana y la personalidad. Por ello nos presenta tres necesidades psicológicas innatas de la automotivación, como son la necesidad de ser competente, la de relacionarse y la de autonomía; son esenciales para facilitar el funcionamiento óptimo de las personas en su crecimiento e integración, y también para lograr un desarrollo social constructivo y un bienestar personal.

La automotivación personal se incrementa cuando las tres necesidades psicológicas son adquiridas satisfactoriamente; en cambio, cuando son frustradas nos llevan a la reducción de la motivación y el bienestar.

Por eso es uno de los factores que permiten a los alumnos una correcta postura frente a la asignatura, por lo tanto, un mayor nivel en cuanto a la adquisición de nuevos contenidos, o asentamiento de contenidos ya conocidos por el alumno. Realizando las sesiones de la materia de una manera agradable y que propicie en el alumno un sentimiento positivo sobre la asignatura provocaremos un mayor nivel de automotivación personal de cada alumno a la hora de adquirir contenidos referentes a la materia. Por el contrario, si nos encontramos a un alumno desmotivado, con poco nivel de automotivación propiciará un rechazo por la materia y una dificultad añadida a las que pueda presentar la materia en sí misma.

La teoría de la autodeterminación nos explica que el éxito de la gamificación no depende únicamente de la realización de juegos; sino del desarrollo del interés para provocar una motivación en el alumno.

Según Molina Álvarez, J.J. “El término motivación siempre aparece relacionado con la gamificación (...) Podemos distinguir dos tipos de motivaciones: extrínseca e intrínseca”.

- Intrínsecas, están en referencia directa a la persona, es decir, se busca lo más adecuado para el mayor progreso del individuo.
- Extrínsecas, son motivaciones exteriores a la persona. Se realizan tareas por lo que el individuo pueda obtener al realizarlas.

Esta teoría indica que, para obtener buenos resultados en la aplicación de la gamificación, se deben ordenar los elementos en busca de la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca (Gallegon & Llorens, 2015).

Para gamificar el aula se deben tener en cuenta tres elementos clave:

- Autonomía: debe realizar la tarea por decisión propia y elegir los pasos a seguir con su criterio de decisión.
- Competencia: se tiene que sentir preparado para afrontar y superar satisfactoriamente la tarea en cuestión.
- Significado: la tarea debe tener un valor para la persona en el desarrollo cognitivo.

4.2. Relación de la gamificación con otros conceptos:

La gamificación educativa se encuentra estrechamente relacionada con los conceptos de ludificación y aprendizaje. El uso de juegos como potenciador de los aprendizajes para conseguir una mayor efectividad facilita la cohesión, integración, motivación, así como la potenciación de la creatividad de los individuos (Marín,V.Digital Education Review. N°27, junio 2015).

Cabe destacar el componente motivacional dentro de la aplicación de la gamificación. Una predisposición positiva del alumnado y un nivel adecuado de motivación a la hora de afrontar la adquisición de contenidos propician una mayor retención en cuanto al aprendizaje de los contenidos en cuestión.

Uno de los conceptos relacionados a gamificación es el aprendizaje significativo; que es un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso (Ausubel, D.P.1960).

La relación del aprendizaje significativo con la gamificación en la propuesta didáctica la encontramos en la experiencia de los alumnos a la hora de realizar los diferentes juegos, en los que incluimos contenidos teóricos y propician un aprendizaje significativo.

En la ejecución de los juegos con contenido teórico, los alumnos asocian dichos contenidos a experiencias propias del juego, personificando de esta manera el aprendizaje. De esta manera el alumno asocia los contenidos que trabajamos en la realización del juego con una experiencia propia; en el momento en que se da un *feedback* sobre el juego, el alumno verbalizará el aprendizaje adquirido y asociará los diferentes momentos del juego incluyendo los contenidos teóricos que hemos trabajado.

4.3. Teorías relacionadas con la gamificación:

Piaget, con su teoría estructuralista, argumenta que el juego organiza la forma de pensar del niño. Los niños necesitan aprender a pensar respecto a los aprendizajes que pretendamos, si no presencian esa fase no entrarán en contacto con un aprendizaje a largo plazo.

4.4. Beneficios y factores de estimulación relacionados con la gamificación:

La gamificación proporciona beneficios en los estudiantes; el mayor control y seguimiento del grupo, la pérdida del carácter punitivo de las actividades, la relación con la competitividad y la cooperación, la promoción de aprendizaje por descubrimiento y basado en problemas (Ardila-Muñoz, J.Y.2019).

La gamificación presenta diferentes factores de estimulación de la actividad:

- Dependencia positiva: incluye retos, desafíos y misiones para el desarrollo académico de los alumnos. nos da información principalmente sobre la socialización del alumno en el juego y capacidad de cooperación.
- Curiosidad: proporciona un aprendizaje experiencial mediante una narración en una historia. predisposición del alumno para afrontar el aprendizaje propuesto en la actividad gamificada.
- Protección de autoimagen y motivación: mediante avatares, alianzas y avances. La elección de una imagen sobre sí mismos contiene la posibilidad de reforzar su imagen y autoestima.

- Sentido de competencia: midiendo la actuación y participación de los alumnos mediante un sistema de puntuación, un ranking y unos resultados. Puede ser un factor contraproducente, ya que la competición puede ser desfavorable para el desarrollo cognitivo de algunos alumnos.
- Autonomía: refiere al progreso del alumno, los logros que puede conseguir y las recompensas que pueden obtener. Para el proceso educativo del alumno es un factor importante ya que ayuda al alumno a decidir las actividades, es decir, a hacerse responsable de sus actos.
- Tolerancia al error: nos da un *feedback* inmediato sobre la actividad y el proceso; nos proporciona el pensamiento que tienen acerca del juego; y nos da información sobre la prueba y el error, su manera de afrontarlo. Es muy importante que los alumnos aprendan a superar la derrota y resarcirse para afrontar de nuevo los retos. (Contreras Álvarez, F. 2018).

En la propuesta didáctica que hemos planteado se puede observar cómo los alumnos pueden ser capaces de lograr y adquirir todos estos beneficios. La dependencia positiva mediante la realización de las actividades adaptadas planteadas; la curiosidad debido a que es una manera novedosa de realizar una sesión de Ciencias Sociales, y además, la contextualización de las actividades crea una incertidumbre positiva en el alumno que tiene la finalidad de despertar su interés por los diferentes contenidos que se trabajan en las sesiones; la protección de autoimagen y motivación, es uno de los beneficios que se observan en los roles que adoptan los alumnos en la realización de los juegos, donde representan personajes propios de la época o realizan retos para conseguir iconos propios. El sentido de competencia viene acompañado de un *feedback* directo a los alumnos, ya que las puntuaciones, en estas actividades en concreto, tienen un mensaje sobre indirecto sobre hechos históricos que permiten una mayor retención de los contenidos por parte del alumnado, ya que ellos construyen de esta manera su aprendizaje. En cuanto a la autonomía, en todas las sesiones obtienen la recompensa del aprendizaje y en alguna de las sesiones, obtienen recompensas más propias en relación a premios que se otorgan al superar diferentes retos planteados en las actividades; y por último, la tolerancia al error, se encuentra presente en todas las sesiones, ya que en caso

de no poder realizar las actividades eficazmente se presentan diferentes variables que facilitan o dificultan el aprendizaje de contenidos, conteniendo un aumento de datos que enriquezcan el aprendizaje del alumno.

Por otra parte, los factores a tener en cuenta para el correcto desarrollo de una actividad gamificada según Sánchez y Colomer (2018). Son:

- Comprensión que los factores causales actúan en conjunto, nunca aisladamente.
- Comprensión que la explicación de forma causal no significa que sea inevitable.
- Las pruebas y fuentes históricas no deben ser apreciadas de la misma manera que las narraciones secundarias.
- Comprensión que las explicaciones históricas suelen proporcionar una “reducción de la incertidumbre”, pero casi nunca una solución completa.

Los elementos importantes para el correcto progreso son muy importantes para la realización de la propuesta didáctica, por lo que ha sido preparada para poder afrontar los factores de una manera lo más satisfactoria posible. Todas las actividades propuestas en las sesiones están preparadas para asumir un correcto desarrollo en su realización.

También nos encontramos diferentes factores que pueden ser perjudiciales en torno a esta práctica educativa:

- Distracción de otros objetivos: la utilización de juegos para impartir contenidos de una manera transversal puede hacer que el alumno pase por alto esos contenidos, centrándose únicamente en la realización del propio juego.
- Reducción del tiempo de atención: al incluir un juego como instrumento para impartir un contenido, los alumnos pueden obviar el contenido teórico que se transmite en el juego, limitándose a realizar la práctica lúdica sin atender a los contenidos.

4.5. Instrumento interdisciplinar:

La aplicación de la gamificación en el aula es de carácter transversal, es decir, se puede llevar a cabo en diferentes áreas. Su aplicación permite a los alumnos un

aprendizaje más factible si se lleva a cabo de la manera adecuada, ya que facilita la vinculación de contenidos a experiencias reales a través de la dinámica de un juego.

Las actividades gamificadas que presentamos en esta propuesta didáctica vinculan las áreas de Ciencias Sociales y Educación Física; sin embargo, hemos recopilado información sobre diferentes técnicas de gamificación que han sido llevadas al aula referentes a diversas materias, y a diferencia de nuestra propuesta, ya han sido puestas en práctica, por lo que han recibido un *feedback* tras la aplicación de las actividades en las aulas. También hemos incluido juegos de invención propia, que podrían ser llevados al aula para facilitar el asentamiento de contenidos y que favorezcan la experiencia de los alumnos ante la adquisición de contenidos o como una manera de repasar los contenidos que hayan sido aprendidos para que, de esta manera, se puedan realizar referencias a ellos a la hora de impartir nuevos contenidos.

“*Living the experience – the game*”, consiste en la creación de un juego de mesa similar al Trivial o el Pictionary con el que trabajamos diferentes contenidos de varias materias. La dificultad del juego va aumentando a medida que avanzamos dentro de los cursos de Educación Primaria. Es un juego educativo que lleva implantándose desde hace ya 5 años en el Colegio Bilingüe Salesiano “San Agustín” de Linares (Jaén); (Arévalo Sevilla, J.P. y Garralón, M. 2018).

“La ruleta de las multiplicaciones” es un juego que realizan los alumnos para aprender las tablas de multiplicar, consiste en una ruleta con números del 0 al 10 con un espacio en el centro de la ruleta donde se pone el número de la tabla de multiplicar que queremos trabajar. Consiste en girar la ruleta, y en el número que nos indique la ruleta realizamos la correspondiente multiplicación. Es una manera diferente de aprender las tablas de multiplicar.

“Escucha y repite”, en el área de música para trabajar diferentes ritmos o melodías. Los alumnos disponen de unas notas y unas figuras rítmicas; y mediante un juego de preguntas y respuestas los alumnos interactúan entre sí para trabajar los diferentes ritmos y melodías propuestos para cada una de las sesiones. Es una manera más lúdica

de trabajar los ritmos y canciones que se alejan de la manera tradicional, donde los alumnos representaban las partituras ante la clase desde su sitio sin interacción con los compañeros.

Informe Horizon contempla la gamificación como una estrategia educativa para la sociedad. Realizando experiencias de gamificación comprobadas en situaciones reales que trabajan la interiorización de conocimientos. Hemos encontrado diferentes videos dónde se expone la experiencia llevada a la sociedad para comprobar sus reacciones ante estas estrategias de gamificación. En primer lugar, nos encontramos la experiencia referente a la educación vial, con un mensaje novedoso y llamativo para los peatones que favorece su educación vial (Anexo:1). En segundo lugar, la experiencia está relacionada con el tema del reciclaje, con la adhesión de un mecanismo a un contenedor que induce a la práctica correcta del reciclaje (Anexo: 2). Por último, en tercer lugar, la experiencia está ligada a la promoción de actividad física, mediante la música y la curiosidad se invita a los pasajeros del metro a utilizar las escaleras tradicionales en lugar de las escaleras mecánicas con resultados satisfactorios con alto porcentaje de aceptación (Anexo: 3).

“Los Sims” es uno de los juegos que son propicios para trabajar las Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, sus creadores han realizado una versión especial para utilizar en el aula. Es un juego idóneo para trabajar estas materias, principalmente para trabajar los recursos que se necesitan en una ciudad; así como las clases sociales que nos encontramos en diferentes ciudades.

La realización de un “*Escape Room*” educativo como estrategia de aprendizaje, es una manera de impartir contenidos de cualquier materia de una manera lúdica y atractiva para los alumnos, eligiendo la narrativa del juego, que sea adecuada para impartir los contenidos que queremos transmitir a los alumnos; por ejemplo, para realizar una actividad de “*Escape Room*” referente a contenidos que impartimos en primaria se pueden plantear estos juegos con una temática relacionada con la historia. Es una actividad con un alto nivel motivacional y que potencia las habilidades

personales y grupales de los alumnos. Es un juego que nos permite trabajar cualquiera de las asignaturas (Pradana, I. 2019).

“Trivial”, el conocido juego de mesa adaptado a una temática educativa es un gran soporte sobre el que realizar la gamificación. La actividad de trivial consiste en un tipo test sobre materiales terrestres, en la que los alumnos van contestando unas preguntas en grupo y van ganando o perdiendo puntos en función del número de preguntas que contesten correctamente.

“Kahoot!” es también tipo test, en esta aplicación los alumnos disponen de un periodo limitado de tiempo en el que tienen que responder preguntas. Es una actividad que pueden realizar en pequeños grupos cooperativos, por lo que fomenta el trabajo en equipo por parte de los alumnos, en este caso los contenidos están relacionados con minería. Para su realización se precisaba de dispositivos tecnológicos para poder llevarla a cabo, ya que los alumnos responden las preguntas test en el dispositivo.

“Socrative” es una aplicación que puede ser utilizada para *feedback* y evaluaciones mediante quiz. Sus usos destacados son: “*quiz*” (cuestionario), “*space race*” (cuestionario con tiempo) o “*exit ticket*” (cuestionario con clasificación de puntos). Para su funcionamiento se necesita internet y *smartphone*.

4.5.1. Aproximación a la narrativa del juego a partir de dos experiencias concretas: “Histopoly” y “Parchistory”:

Los siguientes juegos, de invención propia, están pensados para impartir conocimientos de Ciencias Sociales a los alumnos mediante la gamificación. Tanto el “Histopoly” como el “Parchistory” son adaptaciones de juegos ya creados, “Monopoly” y “Parchís” respectivamente. He decidido crear estos juegos debido a que los encuentro atractivos y facilitadores de los contenidos para los alumnos, ya que son adecuados al nivel de los alumnos en esta etapa.

Es importante tener una base sobre los contenidos antes de jugar, ya que ambos juegos tienen en común un método interrogativo para la adquisición de conocimientos mediante su realización.

“Histopoly” es una adaptación del juego tradicional “Monopoly”, donde se trabaja una línea del tiempo. En lugar de adquirir propiedades se adquieren aprendizajes de las etapas de nuestra historia, comenzando por el Paleolítico hasta finalizar en las primeras civilizaciones, concretamente en la etapa del Imperio Romano.

En lugar de adquirir las propiedades pagando una cantidad monetaria como en el juego tradicional, en este juego, se adquieren las propiedades mediante la superación de preguntas relacionadas a la etapa en cuestión.

En cuanto a las transacciones monetarias propias del Monopoly tradicional, en este “Histopoly” se realizarían mediante una consecución de puntuación por parte de los jugadores al superar las diferentes preguntas relacionadas con las etapas de la historia. Encontramos tres casillas generales donde las preguntas valen el doble de puntuación, ya que puede tocar una pregunta relacionada con cualquier etapa histórica y corresponden a las categorías de arte, edificios emblemáticos o asentamientos y personajes de la historia (Anexo: 4).

Para la elaboración de este juego, tomamos como punto de referencia el Monopoly tradicional y los contenidos que queremos impartir de la materia.

Una manera de introducir los contenidos dentro del juego es mediante preguntas, de esta manera los alumnos pueden interactuar entre ellos manipulando los contenidos que queremos trabajar.

La elaboración del tablero por etapas históricas es también una línea del tiempo, donde vamos avanzando por las etapas de la historia, facilitando de esta manera el asentamiento de los contenidos en cuanto a su orden cronológico.

Las tres casillas donde se realizan preguntas generales es una forma de que los alumnos superen preguntas de diferentes etapas en diversos puntos del tablero.

El funcionamiento del juego, para favorecer el desarrollo del mismo, sería idóneo realizarlo mediante una competición entre equipos, de esta manera los equipos tendrían un mayor conocimiento sobre el tema y provocaría de esta manera una fluidez en el juego que incrementaría la motivación de los alumnos.

En cuanto a la elaboración de las tarjetas de preguntas, deberían realizarse acordes a los contenidos que se han impartido en el aula.

A la hora de poner en práctica el juego con los alumnos, debemos haber impartido ya los contenidos correspondientes para realizar el juego. A medida que se responden las preguntas, los alumnos obtienen un *feedback* directo ante cada una de las respuestas, ya que en caso de fallar se tendría que enunciar la que sería la respuesta correcta. Es recomendable que, para la puesta en práctica del juego, dispongamos de los contenidos que trabajamos en la realización del juego, como material de consulta referente a las preguntas.

“Parchistory”, es otro juego de invención propia. Partimos de la base del juego del parchís tradicional, utilizando su tablero y reglas, pero añadiendo una serie de modificaciones para trabajar contenidos de historia (Anexo:5).

Se preparan diferentes preguntas relacionadas con los contenidos históricos que han sido impartidos en clase, y en cada una de las zonas del tablero se realizan preguntas sobre una etapa histórica diferente, en caso de acertar las preguntas se permitirá tirar el dado.

Como en el parchís, para sacar la ficha de “casa” se tiene que sacar un cinco, en esta adaptación del juego presentamos la posibilidad de elegir entre acertar una pregunta e intentar sacar un cinco o responder dos preguntas referentes a una de las etapas propuestas en el tablero. Con la consigna de que se debe respetar un orden en cuanto a la temática de las respuestas.

A la hora de “matar” a un compañero, a diferencia del parchís tradicional, se realizará una ronda de tres preguntas correspondientes a la etapa histórica donde se encuentren las fichas en el tablero, y el ganador de esa ronda de preguntas será el que pueda avanzar las veinte casillas que corresponden cuando se realiza esta acción en el juego.

Por otro lado, para conseguir meter una ficha en casa, los alumnos deberán responder a diez preguntas, que pueden ser referentes a cualquiera de las etapas que se planteen en el tablero, con la premisa de superar al menos el sesenta por ciento de las preguntas para poder meter la ficha.

Al igual que en el “Histopoly”, precisamos de la adquisición de contenidos previa de los alumnos para poder realizar el juego y también es recomendable que los alumnos se distribuyan en equipos para favorecer la realización del juego; por tanto, de la fluidez del juego.

Estos últimos juegos de invención propia tienen la posibilidad de ser aplicados en el aula como técnicas de estudio alternativas para los alumnos que favorecerían el asentamiento de contenidos por parte de los alumnos, ya que manipulan directamente los contenidos.

Es importante que, a la hora de realizar el juego, al menos las primeras veces, los alumnos se distribuyan en pequeños equipos para favorecer la fluidez del juego y elaboren de esta manera un debate interno sobre los diferentes contenidos que se han trabajado.

4.6. Propuesta de intervención para la enseñanza primaria:

La propuesta de intervención se compone de una serie de juegos, propios de la Educación Física, al que le hemos añadido un contenido teórico; en este caso de Ciencias Sociales.

Los juegos que planteamos en esta propuesta son:

1. Gavilán.
2. 10 pases.
3. Juego de pistas con retos de Acrosport.
4. Pelota encadenada.
5. Retos cooperativos.

A cada uno de estos juegos se le añade un componente teórico propio de las Ciencias Sociales, que se trabaja mediante la realización del juego.

➤ GAVILÁN:

Libro:	SM
Contenidos:	Ciencias Sociales: - La Edad Antigua en la Península Ibérica.
	Educación Física: - Actividades atléticas: correr. - Carreras de obstáculos: encadenamiento de carrera y paso de obstáculos.
Juego para trabajar dicho contenido:	Adaptación del juego gavilán.
Criterio relacionado en el currículum:	Ciencias Sociales: - Crit.CS.4.1. Identificar algunas de las características de los tiempos históricos y acontecimientos clave que han determinado cambios

	<p>fundamentales en el rumbo de la Prehistoria y la Edad Antigua.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.
	<p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.EF.1.1. Integrar acciones motrices individuales para realizar proyectos de acción tendentes a mejorar sus resultados y/o diseñar y realizar un encadenamiento elaborado con la intención de mostrarlo a otros.

• **Narrativa del juego:**

Se trata de un juego en el que un campo de juego, en este caso una cancha de vóley se divide en dos. Uno de los miembros del grupo el que la paga, “el gavián” y se sitúa sobre la línea que divide las dos partes de la cancha. El resto de los niños se sitúan en el mismo lado de la cancha y se disponen a formular la pregunta: Gavián, gavián, ¿podemos pasar? El gavián responde sí y todos los niños deberán cruzar al otro lado de la cancha tratando de no ser pillados por el gavián, el cual tan solo puede desplazarse por la línea que separa la cancha. Si el gavián pilla a un niño, éste, se convierte en gavián también. Así, hasta que sólo queda un niño sin ser gavián.

- **Qué destrezas físicas trabajamos:**

Desplazamientos:

- Correr
- Superar el obstáculo (en este caso se trataría de esquivar al participante o participantes que ejerzan la función de gavilán)

Evaluación mediante: Crit.EF.1.1. Integrar acciones motrices individuales para realizar proyectos de acción tendentes a mejorar sus resultados y/o diseñar y realizar un encadenamiento elaborado con la intención de mostrarlo a otros

- **En qué consiste la adaptación:**

La adaptación consiste en el cambio de la figura de “el gavilán” por los factores que condicionaban los viajes de los griegos por el mediterráneo:

- Los fuertes temporales
- Barcos enemigos.

Desarrollaremos el juego comenzando con dos gavilanes que representarán estos dos factores.

Y nombraremos a un extremo de la cancha “Polis griega” y al otro “Colonia griega”.

De esta manera trabajaremos de una manera física las dificultades de los griegos para comunicarse con sus colonias.

Como la escritura y la moneda fue traída a la península por rutas comerciales, los alumnos portarán “pergamino” que simbolizarán la escritura o monedas grandes de cartón que simbolizarán la moneda.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenido:

La Edad Antigua en la Península Ibérica.

Crit.CS.4.1. Identificar algunas de las características de los tiempos históricos y los acontecimientos clave que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la Prehistoria y la Edad Antigua.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

SESIÓN:

Contextualización:

Los griegos fueron uno de los primeros pueblos de la Edad Antigua en traer la escritura, la moneda y su cultura a la península Ibérica. Aquí construyeron colonias comerciales.

Los griegos vivían en ciudades independientes, conocidas como polis. Eran hábiles comerciantes y, desde el año 700 a.C. crearon colonias por el Mediterráneo. Gracias a sus colonias en nuestras costas, los habitantes de Hispania conocieron la idea de democracia, teatro, la mitología, el arte clásico, etc.

Juego:

Como podemos observar los griegos eran grandes mensajeros, pero cruzar el Mediterráneo para llegar a las colonias tenía riesgos como los fuertes temporales o barcos enemigos. Dos de vosotros representareis el rol de las dificultades que nos encontramos y el resto representareis los barcos griegos que se desplazaban desde las polis hasta las colonias, y que portareis pergaminos o monedas, para que de esta manera llevéis a vuestras colonias comerciales la escritura, la cultura y la moneda de vuestras polis. Pero para conseguir llegar de un lado a otro tenéis que cruzar por el centro del campo de vóley, sin que los compañeros que representan las dificultades que nos encontramos en los viajes os pillen; porque en este caso, pasaréis a ser barcos hundidos y por lo tanto dificultareis el viaje a vuestros compañeros convirtiéndoos en más dificultades.

El objetivo del juego es trasladar el mayor número de ideas transmitidas de los griegos a sus colonias antes de convertir a todos los barcos griegos en dificultades para la navegación.

Variante del juego para aumentar dificultad:

Dividimos la clase en dos grupos, en cada uno de esos grupos se realiza el juego anteriormente mencionado. Pero en cada uno de esos grupos los alumnos realizarán una ruta diferente, es decir, un grupo de alumnos realizarán la transmisión de ideas de Grecia al este y sur, y el otro grupo realizará de Grecia al oeste.

De esta manera los alumnos asimilarán las rutas comerciales que realizaban los antiguos griegos.

Otra de las variantes es que los alumnos/as que representen las dificultades de navegación escojan si pueden pasar los barcos que porten monedas, los barcos que porten pergaminos o los dos.

Feedback:

Una vez hayamos realizado el juego, los alumnos nos nombrarán las diferentes ideas transmitidas de los griegos a sus colonias mediante una lluvia de ideas. En caso de que alguna de las ideas no hubiera salido durante el juego por diferentes circunstancias, se explicaría para que los alumnos tuvieran constancia de ella, realizando una acción del juego que corresponda a la idea que ha quedado ausente en la ejecución. Posteriormente, en la pizarra realizaríamos un mapa conceptual con todas las ideas adquiridas sobre este contenido.

> 10 PASES:

Libro:	SM
Contenido:	Ciencias Sociales: - La civilización romana
	Educación Física: - Actividades atléticas: correr y lanzar. - Lanzamientos: finalidad y espacio de recepción. - Actividades de cooperación-oposición: juegos en grupo.
Juego para trabajar dicho contenido:	Adaptación del juego de los 10 pases con 3 equipos
Criterio relacionado en el currículum:	Ciencias Sociales: - Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.
	Educación Física: - Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

• **Narrativa del juego:**

El juego de los 10 pases consiste en que tres equipos se enfrentan en un espacio delimitado, el fin de este juego es mantener la posesión de la pelota durante el mayor tiempo posible sin que los otros equipos la roben, la toquen o toque el suelo. Cada vez que uno de los equipos suma la cantidad de 10 pases, sumará un punto.

Los jugadores no podrán robar ni tocar la pelota cuando el adversario la tenga en las manos, y en ningún caso, podrán agredirse.

Cada vez que la pelota sea tocada, robada o caiga al suelo, ésta pasará al equipo contrario y comenzarán la jugada.

• **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Correr
- Lanzar
- Interceptar
- Recepcionar la pelota en movimiento o en parado
- Cooperar con los miembros de un mismo equipo

Evaluación mediante: Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

• **En qué consiste la adaptación:**

En este juego trasladamos las desigualdades sociales que existían en la Antigua Roma a los tres equipos que disputarán el juego.

Equipo 1: “Los hombres libres”, tendrán la única desventaja de que serán menos componentes en su equipo; pero gozarán de privilegios como el poder moverse con la pelota durante el juego (ya que eran dueños de tierras y negocios, y pagaban pocos impuestos).

Equipo 2: “Las mujeres”, tendrán un mayor número en cuanto a participantes que los hombres libres, pero no podrán moverse con la pelota (ya que tenían derechos limitados y dependían de su padre o su marido); los esclavos no podrán robarle el balón de las manos, debido a que eran muy respetadas en la sociedad.

Equipo 3: “Los esclavos”, no tendrán ningún privilegio, salvo su mayor número de participantes con respecto a los equipos anteriores (ya que no tenían derechos y eran tratados como propiedades).

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenido: La civilización romana

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

SESIÓN:

Contextualización:

En primer lugar, situamos a los alumnos en la sociedad de la antigua Roma, explicamos sus rasgos más característicos y nos centramos en las clases sociales que nos encontrábamos en esa época. Concretamente en las que diferenciaban hombres libres, esclavos y mujeres.

- Hombres libres: tenían derechos, eran dueños de tierras y negocios, y pagaban pocos impuestos. Los que más posesiones y derecho acumulaban eran patricios. El resto, plebeyos.
- Los esclavos no tenían derechos y eran tratados como propiedades que se compraban y vendían.
- Las mujeres romanas tenían derechos limitados, y dependían de su padre o su marido. Sin embargo, eran muy respetadas en la sociedad.

Juego:

Adaptamos el juego de los “10 pases” entre tres equipos, el mencionado juego de los 10 pases consiste en que los miembros de un equipo intentan conseguir dar 10 pases seguidos con una pelota. Los pases se darán con la mano, por cada 10 pases conseguidos dicho equipo sumará un punto y para que ese punto sea sumado la pelota no tocará el suelo.

En este caso los equipos serán: los hombres libres, los esclavos y las mujeres. El propósito del juego es que los esclavos logren su libertad, que las mujeres tengan derechos al igual que los hombres y los hombres libres deben de sumar puntos para perder privilegios. De esta manera construiríamos una sociedad más equitativa. Para dar un poco de realismo a la historia, trasladamos privilegios a cada uno de los grupos.

Equipo 1 (Hombres libres):

- Desventaja: serán menos componentes en su equipo; pero gozarán de privilegios como el poder moverse con la pelota durante el juego (ya que eran dueños de tierras y negocios, y pagaban pocos impuestos).

Equipo 2 (Mujeres):

- Tendrán un mayor número en cuanto a los participantes que los hombres libres, pero no podrán moverse con la pelota (ya que tenían derechos limitados y dependían de su padre o su marido); los esclavos no podrán robarle el balón de las manos, debido a que eran muy respetadas en la sociedad.

Equipo 3 (Esclavos):

- No tendrán ningún privilegio, salvo su mayor número de participantes con respecto a los equipos anteriores (ya que no tenían derechos y eran tratados como propiedades).

Cada uno de los equipos se distinguirá con un color diferente que determinaremos con petos.

Variantes:

Eliminar las reglas de privilegios para que todos alumnos disfruten por igual el juego. Aunque siempre con una demostración, para que observen a muy pequeña escala lo que sería una dificultad y desigualdad social.

Feedback:

Pediríamos a los alumnos que argumentasen cómo se han sentido en la realización del juego en cada uno de los roles que han tenido que jugar. Para que de esta manera comprendieran las grandes desigualdades sociales que nos encontrábamos en esa época y desarrollar de esta manera la empatía con los que menos privilegios tienen.

> JUEGO DE PISTAS CON RETOS DE ACROSPORT:

Libro:	SM
Contenido:	Ciencias Sociales: - La romanización de Hispania
	Educación Física: - Orientación: conocimiento del plano, localización de puntos, orientación del plano, seguimiento de trayectorias, ataque a la baliza. - Actividades con intenciones artísticas o expresivas: composiciones estéticas (acrospport).
Juego para trabajar dicho contenido:	Adaptación del juego de pistas (orientación) con retos de Acrospport.

	<p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.CS.4.3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio algunos de los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua). - Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.
<p>Criterio relacionado en el currículum:</p>	<p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.EF.4.1. Combinar con la ayuda del docente, acciones motrices para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura a la incertidumbre de las actividades en el medio natural aprovechando las posibilidades del centro escolar. - Crit.EF.5.2. Reforzar el uso de recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para elaborar producciones con intención artística o expresiva.

• **Narrativa del juego:**

Dividiremos la clase en grupos de 4 alumnos y daremos a cada grupo de alumnos un mapa del recreo con diferentes puntos señalados donde podrán encontrar las balizas.

Cada uno de los grupos tendrá un recorrido diferente que tendrá que respetar.

Dentro de cada baliza, se hallará un sobre con una figura de acrosport, que los alumnos tienen que realizar para conseguir superar esa baliza. Las figuras de acrosport las realizarán en un espacio delimitado con colchonetas en medio del recorrido, en un lugar donde no se encuentre ninguna baliza. Ahí se localizará el profesor que será el que otorgue a los alumnos el papel que acredita que han superado la baliza y pueden pasar a la siguiente.

Una vez que el grupo ha recolectado todas las balizas y ha superado todas las pruebas de acrosport, podrán ayudar al profesor en la función de juez de las figuras de sus compañeros; hasta que todos los equipos consigan terminar el juego.

• **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Actividades de orientación
- Composiciones estéticas (acrosport)

Evaluación mediante:

Crit.EF.4.1. Combinar con la ayuda del docente, acciones motrices para decodificar información y adaptar su motricidad de forma segura a la incertidumbre de las actividades en el medio natural aprovechando las posibilidades del centro escolar.

Crit.EF.5.2. Reforzar el uso de recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para elaborar producciones con intención artística o expresiva.

• **En qué consiste la adaptación:**

Los alumnos partirán siendo legiones romanas que irán reconquistando una ciudad, para reconquistarla, las legiones romanas tendrán que encontrar en esa ciudad perdida

los edificios emblemáticos que toda gran ciudad romana posee, en este caso, a través de las balizas llegaremos a esos edificios. Los edificios serán los siguientes: los acueductos, las termas, el circo, el anfiteatro, los arcos del triunfo, el teatro, la muralla, los templos y el foro.

Al conseguir la baliza de cada uno de estos edificios y superar por tanto la prueba para conseguirla, los alumnos recibirán información sobre la función que desempeñaban esos edificios en la época.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenido: La romanización de Hispania.

Crit.CS.4.3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio algunos de los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua).

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

SESIÓN

Contextualización:

Explicación de la romanización y las guerras púnicas entre romanos y cartagineses. Diferenciación de las diferentes construcciones propias de la Antigua Roma, como son: el acueducto, las termas, el circo, el anfiteatro, los arcos del triunfo, el teatro, la muralla, los templos y el foro. En cada una de estas construcciones se explicará la función que desempeñaban en su época.

Juego:

Para la realización de este juego situaremos diferentes balizas por el patio del recreo con cada una de las construcciones. En cada una de las balizas nos encontraremos una

prueba que tendremos que superar para obtener la recompensa, la cual será la fotografía de una imagen de esas antiguas construcciones y una explicación sobre ellas.

Las pruebas de cada baliza serán figuras sencillas de acrosport, para no descubrir la posición de las balizas dispondremos de dos espacios de colchonetas en el centro del patio, donde los alumnos realizarán las figuras.

La clase estará dividida en grupos de 4 alumnos, y estos deberán encontrar las diferentes balizas y realizar las pruebas para obtener la información. El objetivo de la sesión es que los legionarios romanos consigan reconquistar una ciudad perdida encontrando todos los edificios emblemáticos que nos encontrábamos en esa época.

Variantes:

En caso de que alguno de los grupos no consiguiera las balizas, se les permitirá unirse a otro grupo para conseguir el objetivo.

Feedback:

Los alumnos, una vez realizada la actividad, tendrán que exponer ante su clase las balizas que les hayan sido asignadas, de esta manera todos los alumnos tendrán una competencia teórica acerca de las diferentes construcciones de la Antigua Roma, es decir, una vez realizada la actividad, los alumnos dispondrán de conocimientos sobre los contenidos que trabajamos en la sesión; así como un ejemplo visual que se les proporciona al conseguir superar cada una de las pruebas que nos encontramos en cada una de esas balizas.

➤ PELOTA ENCADENADA:

Libro:	SM
Contenido:	Ciencias Sociales: - La caída del Imperio romano

	<p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades atléticas: correr, lanzar, saltar. - Actividades de cooperación-oposición: juegos en grupo.
<p>Juego para trabajar dicho contenido:</p>	<p>Adaptación del juego pelota encadenada</p>
<p>Criterio relacionado en el currículum:</p>	<p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.CS.4.3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio algunos de los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua). - Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado. <p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.EF.1.1. Integrar acciones motrices individuales para realizar proyectos de acción tendentes a mejorar sus resultados y/o diseñar y realizar un encadenamiento elaborado con la intención de mostrarlo a otros.

	- Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.
--	---

• Narrativa del juego:

Delimitamos un espacio de juego, en este caso la pista de vóley, los participantes no pueden salir de este espacio.

Uno de los participantes comienza pagándola, y lleva en su mano una pelota de gomaespuma. Este participante debe de pillar a sus compañeros, cada vez que pille a un compañero, se unirá a él para seguir pillando a los demás participantes del juego, hasta que solo quede uno.

En caso de que uno de los participantes se salga del espacio delimitado, automáticamente se unirá al compañero o compañeros que la paguen para pillar a sus compañeros.

• Qué destrezas físicas trabajamos:

- Correr
- Lanzar
- Saltar
- Cooperar con los compañeros.

Evaluación mediante:

Crit.EF.1.1. Integrar acciones motrices individuales para realizar proyectos de acción tendentes a mejorar sus resultados y/o diseñar y realizar un encadenamiento elaborado con la intención de mostrarlo a otros.

Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

- **En qué consiste la adaptación:**

La adaptación en este juego consiste en realizar el juego de pelota encadenada con cuatro pelotas de gomaespuma, que serán correspondientes a los cambios que propiciaron la crisis en el Imperio romano. En primer lugar, para facilitar la realización del juego, todos los alumnos que lleven pelota se ayudarán entre ellos.

Como variante para aumentar la dificultad, cada pelota llevará un color de peto y solo podrán pasársela entre los miembros de un mismo color. De esta manera pretendemos explicar los cambios en el Imperio romano (económicos, políticos, sociales y culturales) que llevaron a la posterior caída del Imperio.

Otra de las variantes sería utilizar dos pelotas, una que representara la caída del Imperio romano de oriente y otra que representara la caída del imperio romano de occidente, para asimilar de esta manera que la caída del imperio fue en dos años diferentes y durante un largo periodo de tiempo.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenido: La caída del Imperio romano. Cambios que propiciaron su caída.

Criterios/estándares:

Crit.CS.4.3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio algunos de los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua).

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

SESIÓN

Contextualización:

En primer lugar, explicaremos los cuatro cambios que propiciaron la crisis del Imperio romano, como son los cambios económicos, los cambios políticos, los cambios sociales y los cambios culturales. Así como la división del imperio y su posterior caída.

Juego:

Jugaremos al juego de la “pelota encadenada”, dispondremos de cuatro pelotas que representarán los cambios que propicia la crisis en el Imperio romano. La pelota encadenada consiste en que un jugador lleva la pelota y la lanza a sus compañeros, si la pelota toca en alguno de ellos, automáticamente se une al jugador que le ha lanzado la pelota y juntos intentan que no quede ningún jugador que no haya sido unido al grupo.

Para adaptar el juego a las características que llevaron a la caída del imperio romano, disponemos de cuatro pelotas, por lo que la dificultad para los jugadores que tienen que escapar de los cambios es superior.

Variantes:

Repartir petos de diferentes colores entre los cuatro representantes de los cambios, y cada vez que pillen a un compañero darle el peto de su color; de esta manera los jugadores que representan los cambios no podrán jugar con otros jugadores a los que no pertenezcan a su color, aumentando de esta manera el nivel de dificultad para pillar a los alumnos que huyen de los representantes de los cambios.

Otra de las variantes sería utilizar dos pelotas, una que representara la caída del Imperio romano de oriente y otra que representara la caída del Imperio romano de occidente, para asimilar de esta manera que la caída del imperio fue en dos años diferentes y durante un largo periodo de tiempo.

Feedback:

Los alumnos deberán distinguir los cambios que han llevado a la caída del imperio romano, así como las características que poseían en cada uno de esos cambios y que llevó a la posterior caída del imperio.

Así como la última variable, facilita a los alumnos la comprensión de la caída del imperio romano en dos partes, oriente y occidente. Debido a la utilización en la dinámica de dos pelotas, las cuáles representarán el Imperio romano de oriente y el Imperio romano de occidente.

> RETOS COOPERATIVOS:

Libro:	Santillana
Contenido:	<p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar los dioses griegos
	<p>Educación Física:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de cooperación: juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos. - Actividades de cooperación-oposición: juegos en grupo. - Ajuste de la motricidad a la de los demás, sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de juego (anticipación), práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto, colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común.
Juego para trabajar dicho contenido:	Retos cooperativos
Criterio relacionado en el currículum:	<p>Ciencias Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas

	de vida humana en el pasado.
	Educación Física: <ul style="list-style-type: none">- Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.- Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

SESIÓN

Contextualización:

Haremos un repaso sobre los principales dioses griegos que nos encontramos en el Olimpo: Afrodita, Apolo, Artemisa, Atenea, Hermes, Ares, Hefesto, Hades, Poseidón, Hera, Deméter, Hestia y Zeus. Cada uno de los dioses tenía un objeto identificador, por ejemplo, Zeus tenía su rayo.

Para cada uno de los retos cooperativos, se planteará la tabla en la que se explica la finalidad del reto y la recompensa que será otorgada a los alumnos.

Juego:

Se nos presentarán diferentes retos cooperativos que tenemos que resolver en grupo, el premio por cada reto cooperativo superado es una ficha que nos da la respuesta a qué

objeto identificador tiene cada uno de los dioses. Dividiremos la clase en grupos cooperativos de 4 o 5 alumnos, a cada uno de los grupos se le asignarán 5 retos cooperativos, los retos tendrán diferente nivel de dificultad, por lo que a mayor dificultad del reto cooperativo mayor recompensa obtendremos.

He seleccionado diferentes retos que pueden ser relacionados a diferentes dioses, también, por supuesto, los dioses que no tengan un reto cooperativo que les caracterice, serán explicados mediante una ficha que se otorgará a los alumnos al conseguir los retos marcados.

Reto cooperativo 1: “El festín de Deméter”

El reto consiste en que todos los miembros del grupo tendrán que levantar una tabla en la que nos encontraremos una botella de zumo vacía, y cuatro vasos de plástico pequeños. Todos los componentes del grupo deben estar en contacto permanente con la tabla en la realización del juego. Los componentes del grupo deberán cogerla tabla del suelo sin que se desplome nada y realizar un recorrido marcado por el espacio, todo esto sin que se caiga ningún elemento de los que tenemos en nuestra “bandeja”.

Variante: si no se consiguiera el reto, permitiríamos un número de veces en las que se nos pueden caer los elementos de la bandeja. Sí, por el contrario, el reto es superado con suma facilidad, variaríamos la altura a la que deben llevar la bandeja los componentes del grupo.

Feedback: método interrogativo sobre las estrategias que han utilizado y preguntas sobre su nivel de agrado con la actividad.

Con la superación de este reto cooperativo conseguiremos el objeto identificador de **Deméter y el de Hefesto.**

• **Narrativa del juego:**

El reto consiste en que todos los miembros del grupo tendrán que levantar una tabla en la que nos encontraremos una botella de zumo vacía, y cuatro vasos de plástico pequeños. Todos los componentes del grupo deben estar en contacto con la tabla permanentemente en la realización del juego. Los componentes del grupo deberán cogerla tabla del suelo sin que se caiga nada y realizar un recorrido marcado por el espacio, todo esto sin que se caiga ningún elemento de los que tenemos en nuestra “bandeja”.

• **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Cooperar con los compañeros
- Coordinación entre los miembros del grupo.
- Mantener el equilibrio del móvil.

Evaluamos mediante:

Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

• **En qué consiste la adaptación:**

Deméter era la diosa de la agricultura, por eso realizamos el reto “El festín de Deméter”, la bandeja simboliza la ofrenda de alimentos a la diosa Deméter, para su consecución se debe de conseguir el reto y de esta manera los alumnos obtendrán la ficha informativa sobre Deméter. Y como premio por su cooperación obtendremos la ficha de Hefesto.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenidos: Identificar los dioses griegos.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

Reto cooperativo 2: “Las lanzas de Ares”

El resto consiste en que todos los miembros del grupo tendrán que transportar de manera cooperativa las “lanzas de Ares” (picas) de un punto a otro del espacio. Los alumnos deberán transportarlas de tres maneras diferentes para la consecución del reto.

Variante: los alumnos no pueden usar las manos para transportar las picas.

Feedback: método interrogativo acerca de cómo han conseguido superar el reto y estrategias que han utilizado y preguntas sobre su nivel de satisfacción con la realización de la actividad.

Con la superación de este reto cooperativo conseguiremos el objeto identificador de **Ares y Apolo**.

- **Narrativa del juego:**

El reto consiste en que todos los miembros del grupo tendrán que transportar de manera cooperativa unas picas de un punto a otro del espacio. Los alumnos deberán transportarlas de tres maneras diferentes para la consecución del reto.

- **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Cooperar con los compañeros.
- Coordinarse con los compañeros.
- Desplazamientos con elementos móviles por el espacio.

Evaluamos mediante:

Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

- **En qué consiste la adaptación:**

Ares era el dios de la Guerra, con este reto hacemos una equivalencia entre las picas y las lanzas de guerra. Y los grupos cooperativos serán ejércitos de diferentes polis de la antigua Grecia (Esparta, Atenas, Siracusa, Cirene).

Al superar el reto los alumnos obtendrán la ficha informativa de Ares, y recompensando su esfuerzo por la realización del reto se les proporcionará la ficha de Apolo.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenidos: Identificar los dioses griegos.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

Reto cooperativo 3: “Los viajes de Hermes”

Planteamos en el espacio un número de postas equivalente al número de grupos que nos encontramos en nuestra clase. En cada uno de los grupos, los integrantes deben agarrarse de la mano, del brazo o por los hombros. Cada uno de los grupos tendrá una posta asignada, y cuando el profesor diga “Hermes”, los alumnos tendrán que ir a otra posta sin soltarse de sus compañeros y con cuidado de no chocarse con los otros grupos.

Variante: los alumnos tendrán que realizar los cambios de postas a la pata coja, dando saltos...

Feedback: preguntamos a los alumnos si les ha gustado el reto, qué cambiarían y qué dificultades han tenido durante el desarrollo.

Con la superación de este reto obtenemos el objeto identificador de **Hermes y Hera**.

• **Narrativa del juego:**

Planteamos en el espacio un número de postas equivalente al número de grupos que nos encontramos en nuestra clase. En cada uno de los grupos, los integrantes deben agarrarse de la mano, del brazo o por los hombros. Cada uno de los grupos tendrá una posta asignada, y cuando el profesor diga “Cambio”, los alumnos tendrán que ir a otra posta sin soltarse de sus compañeros y con cuidado de no chocarse con los otros grupos.

• **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Cooperar con los compañeros.
- Coordinarse con los compañeros.
- Correr o desplazamiento de otra manera dentro del espacio.

Evaluamos mediante: Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

• **En qué consiste la adaptación:**

Hermes era el dios mensajero, está relacionado en este reto debido a la asimilación de información y traslado del mensaje sobre el espacio.

Además, para involucrar más este dios dentro del juego, en lugar de decir “cambio” diremos “Hermes” a la hora de realizar los cambios.

Al superar el reto, los alumnos recibirán la ficha informativa de Hermes; y como recompensa por su colaboración en la realización del reto, los alumnos recibirán también la ficha informativa de Hera.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenidos: Identificar los dioses griegos.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

Reto cooperativo 4: “Las olas de Poseidón”

En los grupos cooperativos que tenemos en clase, cada uno tiene una “ola” (colchoneta) que deben superar. Para superar el reto, todos los miembros del grupo tienen que pasar la “ola” por encima de un lado a otro. Debemos tener especial cuidado con las acciones impulsivas y primar el objetivo común del grupo por encima de todo.

Variante: los alumnos, en caso de no poder superar la “ola”, se les proporcionará una más pequeña y asequible para su superación.

Feedback: preguntamos a los alumnos qué les ha parecido el reto, si ha sido complicado y dialogamos con ellos sobre las diferentes estrategias que han usado para conseguirlo.

Con la superación de este reto obtenemos los objetos identificatorios de **Poseidón, Hestia y Afrodita.**

- **Narrativa del juego:**

En los grupos cooperativos que tenemos en clase, cada grupo cooperativo tiene una colchoneta que deben superar. Para superar el reto, todos los miembros del grupo tienen que pasar la colchoneta por encima de un lado a otro. Debemos tener especial cuidado con las acciones impulsivas y primar el objetivo común del grupo por encima de todo.

• **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Saltos
- Cooperar con los compañeros.
- Coordinarse con los compañeros.
- Correr.
- Lanzar.
- Otras maneras de superar el obstáculo que se le ocurran a los alumnos.

Evalúamos mediante:

Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

• **En qué consiste la adaptación:**

Para hacer referencia a Poseidón, llamaremos a la colchoneta “ola” y pegaremos en la colchoneta la imagen de Poseidón.

Una vez que los alumnos hayan superado el reto, se les recompensará con la ficha informativa de Poseidón. Y debido a su buena labor para superar el reto, les proporcionaremos también las fichas de Hestia y Afrodita.

• **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenidos: Identificar los dioses griegos.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

Reto cooperativo 5: “La caza de Artemisa”

Dividimos los grupos en las canastas del patio, como normalmente habrá dos canastas únicamente y tendremos más grupos, los alumnos tendrán dos oportunidades para realizar el reto y rotarán con otros grupos para que todos puedan intentarlo. Para superar el reto nos colocamos en la botella del campo de baloncesto, solo dos miembros del grupo pueden estar dentro de la botella a la vez. Todos los miembros del grupo tienen que “dar caza” anotando una canasta, con la premisa de que la pelota no toque el suelo, es decir, los alumnos tienen que coger la pelota una vez haya tirado su compañero, haya encestando o no, antes de que toque el suelo para superar el reto.

Variante: los alumnos deberán tirar a canasta desde fuera de la botella; o tirar con la mano menos hábil. En caso de no superarse, se permite un bote después de cada tiro antes de coger la pelota.

Feedback: preguntamos a los alumnos qué les ha parecido el reto, si ha sido complicado y dialogamos con ellos sobre las diferentes estrategias que han usado para conseguirlo.

Con la superación de este reto conseguiremos los objetos identificatorios de **Artemisa, Atenea y Hades**.

• Narrativa del juego:

Dividimos los grupos en las canastas del patio, como normalmente habrá dos canastas únicamente y tendremos más grupos, los alumnos tendrán dos oportunidades para realizar el reto y rotarán con otros grupos para que todos puedan intentarlo. Para superar el reto nos colocamos en la botella del campo de baloncesto, solo dos miembros del grupo pueden estar dentro de la botella a la vez. Todos los miembros del grupo tienen que “dar caza” anotando una canasta, con la premisa de que la pelota no toque el suelo, es decir, los alumnos tienen que coger la pelota una vez haya tirado su compañero, haya encestando o no, antes de que toque el suelo para superar el reto.

- **Qué destrezas físicas trabajamos:**

- Lanzamientos.
- Correr.
- Coordinarse con los compañeros en los lanzamientos.
- Cooperar con los compañeros para diseñar la estrategia adecuada.

Evaluamos mediante:

Crit.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.

Crit.EF.3.3. Encadenar acciones para resolver situaciones cooperativas y/o situaciones de cooperación-oposición.

- **En qué consiste la adaptación:**

El reto tiene que ver con la diosa Artemisa, diosa de la caza, por eso hemos planteado un reto de puntería y realizamos símiles con la práctica de la caza. Puesto que, en la antigüedad, la caza también se practicaba en grupos para poder optar a una mayor recompensa.

Una vez que los alumnos superan el reto les recompensamos con la ficha de Afrodita; y debido a su buen trabajo para conseguir superar el reto les proporcionaremos las fichas de Atenea y Hades.

- **Qué aprendemos de la Grecia Clásica:**

Contenidos: Identificar los dioses griegos.

Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.

4.6.1. Explicación de la propuesta didáctica:

Objetivos de la propuesta:

La propuesta de intervención encuentra su fundamento en el currículum aragonés de Ciencias Sociales. Según este, la propuesta trabajará los siguientes objetivos:

- Obj.CS1. Desarrollar hábitos de trabajo individual de esfuerzo, responsabilidad y constancia en el estudio y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, así como de actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad, haciéndose partícipe de la dinámica del aula e impulsando su preparación para el ejercicio activo de una ciudadanía democrática.
- Obj.CS2. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, respetando y aceptando las diferencias de personas, culturas, ideas y aportaciones y utilizando el diálogo como forma de llegar a un consenso, evitar y resolver conflictos.
- Obj.CS7. Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana de defensa, conservación y recuperación del rico y variado patrimonio natural y cultural de Aragón.
- Obj.CS10. Identificar en el medio físico, social y cultural cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, reconociendo algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para situar momentos relevantes en la historia de Aragón y de España.

Los objetivos específicos de la asignatura son los siguientes:

- Obj.1. Conocer las polis griegas y la importancia de las rutas de colonización.
- Obj.2. Diferenciar las clases sociales de la Roma Antigua.
- Obj.3. Identificar los diferentes edificios emblemáticos propios de la Roma Antigua.

- Obj.4. Reconocer los diferentes cambios que causaron el fin del Imperio Romano.
- Obj.5. Conocer e identificar los diferentes dioses griegos.

Como el proyecto tiene carácter interdisciplinar, incluimos también los objetivos que trabajamos referentes al área de Educación Física:

- Obj.EF1. Adquirir, enriquecer y perfeccionar acciones motrices elementales, y construir otras más complejas, a fin de adaptar sus conductas a situaciones y medios variados, identificando la finalidad, los criterios de éxito y los resultados de sus acciones.
- Obj.EF4. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, para representar, expresar y comunicar, individual o grupalmente, sensaciones, emociones o ideas de manera eficaz.
- Obj.EF6. Utilizar sus capacidades y recursos motrices, cognitivos y afectivos para conocer y valorar su cuerpo y la actividad física.
- Obj.EF7. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

En cuanto a objetivos más concretos que trabajamos en las sesiones de intervención docente, son los siguientes:

- Obj.1. Realizar desplazamientos por el espacio de la manera oportuna sin poner en peligro la integridad física.
- Obj.2. Superar obstáculos de la manera adecuada respetando las normas del juego.

- Obj.3. Lanzar e interceptar elementos móviles utilizando una técnica adecuada en el espacio.
- Obj.4. Cooperar con los compañeros de una manera correcta.
- Obj.5. Representar diferentes figuras de acrosport.
- Obj.6. Orientarse y moverse correctamente con la utilización de un plano.
- Obj.7. Diseñar estrategias adecuadas para la superación de un reto colectivo.

Contenidos de la propuesta:

Dentro de los contenidos recogidos en el currículum de Ciencias Sociales, en esta propuesta de intervención docente trabajamos los siguientes:

- Edad Antigua. Civilizaciones de la Antigüedad. La romanización.

Como contenidos más específicos que impartimos en la propuesta y que se encuentran en el contenido mencionado antes destacamos los siguientes:

- La Edad Antigua en la Península Ibérica.
- La civilización romana.
- La romanización de Hispania.
- La caída del Imperio Romano
- Dioses griegos

Por otro lado, los contenidos que trabajamos transversalmente del área de Educación Física son los siguientes:

- Bloque 1: Acciones motrices individuales.
 - Actividades atléticas: correr, lanzar, saltar.
 - Normas de seguridad.
- Bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición.
 - Actividades de cooperación: juegos cooperativos, desafíos físicos cooperativos.

- Bloque 4: Acciones motrices en el medio natural.
 - Orientación: conocimiento del plano, localización de puntos, orientación del plano, seguimiento de trayectorias, ataque a la baliza...
- Bloque 5: Acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas.
 - Actividades con intenciones artísticas o expresivas: composiciones estéticas (acrosport).
- Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores.
 - Principios y reglas de acción de las actividades motrices.
 - Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

Materiales utilizados en la propuesta didáctica:

En la propuesta de intervención se requieren unos materiales específicos para poder obtener los objetivos planteados.

Sesión 1: Adaptación del juego gavián.

Los materiales adaptados para la realización de la actividad serán los diferentes: “pergaminos” (folios que representarán la escritura) y “monedas” (círculos grandes de cartón que representarán las monedas).

Sesión 2: Adaptación del juego de los 10 pases.

Para la realización de esta actividad necesitaremos tres petos de colores diferentes y un número adecuado de petos al número de alumnos que participen en la sesión. El objetivo de usar diferentes colores es representar una clase social, cada uno de los colores representará una clase social diferente de la Antigua Roma.

Sesión 3: Adaptación del juego de pistas (orientación) con retos de Acrosport.

En esta sesión necesitaremos una preparación previa por parte del profesor en cuanto a los materiales, ya que tendría que distribuir las balizas por el espacio del que se disponga, así como marcarlas en los mapas que proporcionaría a los alumnos. Tendría

que colocar también las colchonetas, para que los alumnos realizaran las figuras de acrosport sobre ellas evitando riesgos. También debería tener preparadas las imágenes de los edificios emblemáticos referentes a los contenidos que facilitaremos a los alumnos; además del número de copias adecuado para el volumen del grupo.

Sesión 4: Adaptación del juego pelota encadenada.

Para la siguiente sesión son precisas cuatro pelotas de gomaespuma que representen los cambios que propiciaron la crisis del Imperio Romano; en caso de realizar la variante, necesitaremos petos de cuatro colores diferentes con un número acorde a los alumnos que tengamos en la clase con la que trabajemos la actividad.

Sesión 5: Retos cooperativos.

- Reto cooperativo 1: necesitaremos para la realización del reto una botella de zumo vacía y cuatro vasos de plástico por cada uno de los grupos que realicen el reto.
- Reto cooperativo 2: debemos tener una pica por alumno para realizar su transporte por el espacio.
- Reto cooperativo 3: para su realización precisamos de un número de conos equivalente al número de grupos que tengamos en la clase para delimitar diferentes espacios.
- Reto cooperativo 4: para su realización daremos una colchoneta por grupo que los alumnos deberán superar; y otras dos colchonetas por cada grupo para colocarlas como medida de seguridad en la realización del reto.
- Reto cooperativo 5: utilizaremos dos canastas en las que los grupos irán rotando para realizar el reto cooperativo. En cada una de las canastas encontraremos una pelota que utilizaremos para la consecución del reto.

Escenario de aplicación de la propuesta didáctica:

La propuesta didáctica está planificada para el alumnado de cuarto de primaria. Está situada en el área de Ciencias Sociales, concretamente en el bloque 4: Las huellas del tiempo y se trabaja transversalmente con la materia de Educación Física.

La distribución de las horas de ambas asignaturas a lo largo de cada semana lectiva es de tres sesiones de Educación Física y dos sesiones de Ciencias Sociales. La distribución las horas a la semana de cada una de las materias está regulada según la Legislación de la Comunidad Autónoma de Aragón. Orden ECD/850 de 29 de julio que modifica la orden de 16 de junio de 2014 currículo de Educación Primaria.

Nos encontramos varias reformas educativas a lo largo de la historia, en la escuela del siglo XXI encontramos diferentes particularidades propias de dicha evolución. Para llegar a la escuela actual hemos sufrido una serie de cambios con la premisa de la evolución escolar. Los aspectos a destacar de esta evolución corresponden:

- Reformas educativas: han sido inspiradas por dos temas, proporcionar una educación de calidad y que contribuya a formar ciudadanos consecuentes y responsables.
- Ideales/objetivos de la escuela que necesitamos:
 - Felicidad: como objetivo primordial en nuestra vida.
 - Autonomía intelectual y moral propia de cada uno ante el desarrollo de cada uno.
 - Cambios necesarios respecto:
 - Felicidad, autonomía, responsabilidad y pacifismo, que mediante reformas cambian la organización social escolar y las relaciones sociales interiores.
 - Contenidos, en lo referente a su enseñanza.
 - Relaciones de la escuela con la sociedad.

- Organización social de la escuela:

Prima la importancia mediante el trabajo cooperativo y un clima de convivencia adecuado, especialmente la resolución de conflictos de una manera pacífica. Algo que presenciamos comúnmente en los centros de educación primaria, donde los alumnos reciben una formación específica para tratar los problemas de una manera pacífica.

No solo queda en una resolución, sino que también se trabaja el reconocimiento de los conflictos. De esta manera se incluye también el diálogo entre iguales.

- Contenidos:

Es aconsejable para los alumnos que se cree una necesidad de saber sobre el contenido antes de ser impartido para generar un interés por su parte, una vez creada esa necesidad se procede a transmitir el conocimiento.

De esta manera fomentamos la pasión por conocer del alumno e incrementamos su curiosidad referente al proceso de aprendizaje.

En referencia a la escuela tradicional, tenemos que evitar la adquisición de contenidos ligada a la preparación de una prueba para superarla; que ha sido una de las principales consignas en el aprendizaje tradicional. Tenemos que cambiar la perspectiva de los alumnos, que los alumnos adquieran los contenidos para el desarrollo de su vida y no relacionarlos simplemente a la superación de una prueba.

Para la realización de una educación democrática diferenciamos los siguientes factores:

- Entender la educación como una práctica, no como un conjunto de conocimientos.
- Facilitar la conexión de los contenidos a la vida de los alumnos.
- Reconocer contenidos y adecuarlos a la actividad.

Analizando la escuela, debemos cambiar las técnicas memorísticas por metodologías que faciliten la participación del alumnado en su proceso de aprendizaje.

- Las relaciones de la escuela con la comunidad:
 - Escuela como centro de cultura, de conocimiento, en lugar de un lugar de intercambio.
 - Fomentar la participación de los padres en el proceso educativo escolar, implicar a los padres en el desarrollo de las actividades realizadas en el entorno escolar.
 - Traer la sociedad a la escuela y después, llevar la escuela a la sociedad.

- Papel del profesor:

En esta escuela del siglo XXI el profesor no enseña, facilita situaciones donde el alumno aprende mediante su práctica, su actividad. El profesor realiza una función de guía para el alumno y facilitador de información.

El profesor crea las situaciones de aprendizaje, impulsa la realización de esas actividades, las pone en marcha e incita a que los alumnos las desarrollen, las lleven adelante y les ayuda y orienta en las dificultades.

Para este proceso de aprendizaje se requiere una autonomía responsable frente al aprendizaje, autonomía que debe ser apoyada por la labor del profesor.

- Medios de comunicación:

El atractivo de los medios de comunicación es mayormente perjudicial para los alumnos, ya que proporcionan, en numerosas ocasiones, iconos a seguir que no precisan de formación académica.

Presenta obstáculos para el pensamiento autónomo, como el nacionalismo, que es utilizado como un arma de manipulación dependiendo de quién es el que lo posee; y el deporte como espectáculo, no como práctica, sino el gran negocio que encontramos detrás de equipos deportivos profesionales.

El desarrollo de la educación presenta un cambio de paradigma educativo. El estado de la cuestión se plantea debido a una serie de factores:

- Una delicada situación del sistema educativo español.
- El paso de las metodologías expositivas propias de la enseñanza tradicional da paso a las metodologías basadas en la interacción y colaboración con el alumnado. Una gestión del aula centralizada en el alumno, sistema evaluación cualitativo pero formador y que plantee estrategias de aprendizaje basadas en el desarrollo de un conocimiento estratégico, creativo, aplicado y activo.
- Experiencias educativas como modelos docentes, destacamos el modelo cogestionado definido por Fontan como el más adecuado.

Modelo cogestionado: es un modelo donde se distribuye el poder en el aula. El profesor delega parte del poder en el alumno mediante una libertad de decisión en un marco delimitado y un aprendizaje cooperativo, con técnicas de expresión libre y autogestión de su actividad.

Las conclusiones que podemos sacar sobre este tema son:

El objetivo es crear un sistema de relación en el que el maestro tenga un rol de monitor democrático y participativo en la vida del grupo, así como la toma de decisiones de éste, mediante el debate y consenso colectivo, pero sin renunciar a su papel como intelectual transformadas.

El rol del maestro se limita generalmente a animar y acompañar la capacidad innata de los seres humanos.

Otro de los objetivos es dejar de concebir las escuelas como instituciones sometidas a modelos autoritarios y tradicionales para dar paso a espacios de transformación participativa y de lucha democrática.

La postura reflexiva, crítica y transformadora, tanto del docente como del alumnado, rehusando los modelos contradictorios, opresivos y autoritarios y entendiendo la

enseñanza como la principal práctica promotora de la emancipación y liberación del individuo.

5. CONCLUSIONES:

En primer lugar, me llamó la atención en las aulas, la predisposición negativa de los alumnos respecto a la materia de Ciencias Sociales, siendo que para mí era una de las asignaturas más interesantes. La alta motivación que presentaban los alumnos en la realización de las sesiones de Educación Física me hizo pensar en la posibilidad de realizar una propuesta de intervención docente trabajando ambas materias de manera interdisciplinar.

Los alumnos comentan las diferentes acciones que realizan en el desarrollo de las sesiones de Educación Física. Introducir un argumento narrativo relacionado con las Ciencias Sociales en juegos propios de Educación Física ayudaría a los alumnos a asentar diferentes contenidos.

El proceso educativo sufre continuas innovaciones en cuanto a sus técnicas de enseñanza, y la gamificación resulta ser una de las más favorecedoras para los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Promocionando la actividad física, alejaríamos también la relación entre gamificación y uso de las TIC. Favoreciendo un desarrollo saludable en las técnicas de enseñanza para impartir conocimiento a los alumnos.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ardila Muñoz, J.Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la Educación Superior.

Aranda Romo, M.G. y Caldera Montes, J.F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. Revista Educ@rnos, Año 8, n°31, páginas 41-66.

Beneficios – Ideas Clave – Material del curso INTEF 169 – MOOC INTEF.

Chamoso, J.M., Durán, J., García, F., Martín, J., y Rodríguez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como Minecraft y Eduloc, en historia y geografía. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 16-23.

Contreras Álvarez, F. (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes. *Revista Educ@rnos*, Año 8, nº31, páginas 27-40.

Delval, J. (2013). La escuela para el siglo XXI. *Sinéctica* N°40. Tlaquepaque enl./jun.2013.

Ejemplos de distintos entornos gamificados. – Ideas Clave – Material del curso INTEF 169 – MOOC INTEF.

Fernández-Miravete A.D. (2018). La competencia digital del alumnado de Educación Secundaria en el Marco de un proyecto educativo TIC (1:1). *Revista Electrónica de Tecnología Educativa* 63, 60-72.

Gamificación y juego – Ideas Clave – Material del curso INTEF 169 – MOOC INTEF.

Marín Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review* – N°27, June 2015.

Martín, M^a., Reche, E., y Vilches, M.J. (2015). Flash Mob en el escenario docente. Comunicación y medios. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 4 (1), 112-132.

Molina Álvarez, J.J. (2018). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria.

Molina Álvarez, J.J., Órtiz Colón. A.M., y Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria.

¿Qué es la gamificación? – Ideas Clave – Material del curso INTEF 169 – MOOC INTEF.

Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de Ciencias Sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 5-6.

Rodríguez López, L. (2014). Cambio de paradigma educativo: del maestro autoritario a la autogestión del alumnado. *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales*, II, p.p. 152-162.

Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Digital Text.

Ryan, R. y Deci, E. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being.

Sánchez Segovia, A. y Colomer Rubio, J.C. (2018). Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas. *CLIO. History and History teaching* (2017), 43. ISSN:1139-6237.

Sonsoles de Soto García, I. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de ciencias de la tierra. *EduTec* nº65. Páginas 29-39.

Teorías y Gamificación – Ideas Clave – Material del curso INTEF 169 – MOOC INTEF.

7. ANEXOS:

7.1. Anexo 1: video sobre gamificación relacionada a educación vial.

https://youtu.be/SB_0vRnkeOk

7.2. Anexo 2: video sobre gamificación relacionada con el reciclaje.

<https://youtu.be/zSiHjMU-MUo>

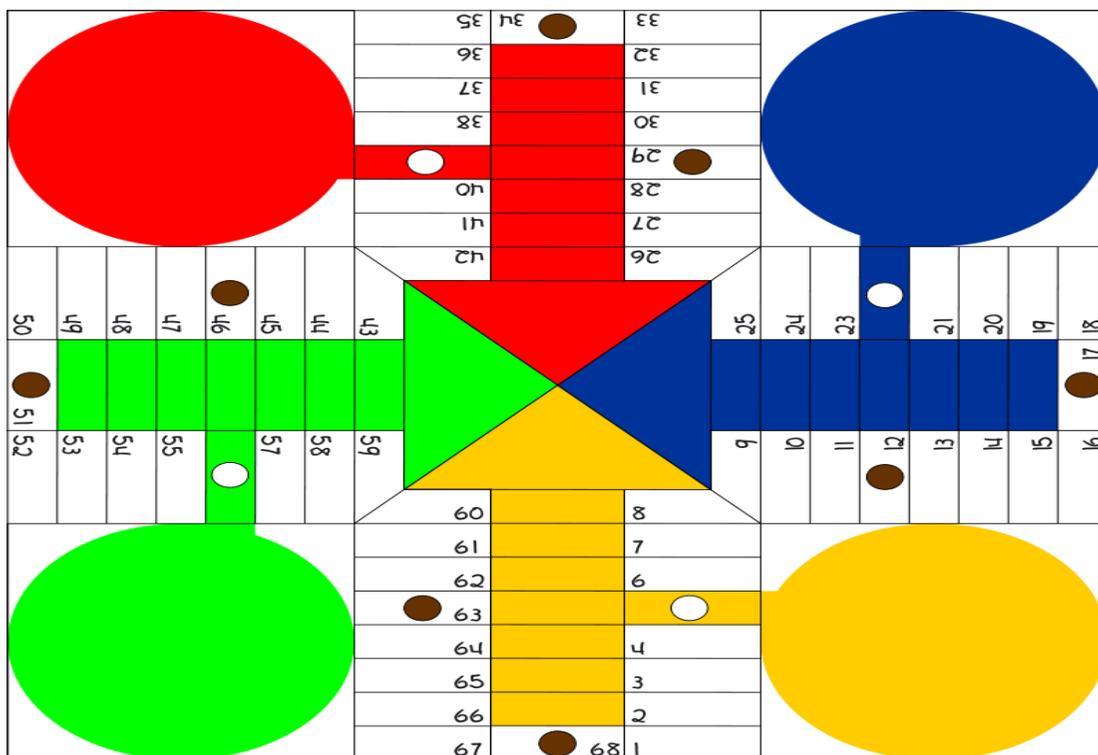
7.3. Anexo 3: video sobre la gamificación relacionada con la promoción de la actividad física.

<https://youtu.be/2lXh2n0aPyw>

7.4. Anexo 4: “Histopoly”.

EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS O ASENTAMIENTOS		ORIGEN CENTROEUROPEO	ORIGEN MEDITERRÁNEO	MESOPOTAMIA	EGIPTO	GRECIA	PERSONAJES HISTÓRICOS			
		PUEBLOS PRERROMANOS	PUEBLOS PRERROMANOS	PRIMERAS CIVILIZACIONES	PRIMERAS CIVILIZACIONES	PRIMERAS CIVILIZACIONES				
HIERRO	EDAD	CARTAS PUEBLOS PRERROMANOS		CARTAS PRIMERAS CIVILIZACIONES			PRIMERAS CIVILIZACIONES	ROMA (MONARQUÍA)		
		BRONCE	DE LOS	CARTAS EDAD DE LOS METALES	HISTOPOLY				CARTAS PRIMERAS CIVILIZACIONES (ROMA)	PRIMERAS CIVILIZACIONES
COBRE	METALES									
		ARTE	NEOLÍTICO	NEOLÍTICO	PALEOLÍTICO	PALEOLÍTICO	PALEOLÍTICO	SALIDA		
CULTURAS	CARACTERÍSTICAS		SUPERIOR	MEDIO	INFERIOR					

7.5. Anexo 5: “Parchistory”.



Utilizamos el tablero de parchís tradicional.

Las preguntas de los diferentes colores corresponden a la siguiente temática:

- **Zona azul:** desde el número 9 hasta el número 25. Corresponderían a la etapa del Paleolítico.
- **Zona roja:** desde el número 26 hasta el número 42. Corresponderían a la etapa del Neolítico.
- **Zona verde:** desde el número 43 hasta el número 59. Corresponderían a la etapa de la Edad de los Metales.
- **Zona amarilla:** desde el número 60 hasta el número 8. Corresponderían a la etapa de la Edad Antigua.

Para acceder a las casillas centrales del tablero se seguirán las normas anteriormente explicadas.

7.6. Anexo 6: fichas informativas sobre los dioses griegos.

Dios griego: Zeus.	Símbolos que lo caracterizan: Rayo y águila.
 A marble statue of Zeus, the Greek god of the sky and lightning. He is depicted as a bearded man with long hair, seated on a throne. He holds a lightning bolt in his right hand and a scepter in his left. An eagle is perched at his feet.	Era dios de... El cielo, el dios supremo.
	Nombre en la mitología romana: Júpiter.

Dios griego: Hades.	Símbolos que lo caracterizan: Casco de invisibilidad y Cerbero.
 A marble statue of Hades, the Greek god of the underworld. He is depicted as a bearded man with long hair, wearing a dark, patterned garment. He is holding a helmet (the Helm of Invisibility) in his right hand. Cerberus, the three-headed dog, is shown at his feet.	Era dios de... El inframundo, de los infiernos.
	Nombre en la mitología romana: Plutón.

Dios griego: Poseidón.	Símbolos que lo caracterizan:
	Tridente.
	Era dios de...
	Los mares.
	Nombre en la mitología romana:
	Neptuno.

Dios griego: Hestia.	Símbolos que lo caracterizan:
	Llama en la mano, símbolo del fuego del hogar.
	Era diosa de...
	El fuego sagrado y del hogar.
	Nombre en la mitología romana:
	Vesta.

Dios griego: Deméter.	Símbolos que lo caracterizan: Trigo, cuerno de la abundancia, antorcha, cerdo.
	Era diosa de... La agricultura, la fertilidad y la tierra.
	Nombre en la mitología romana: Ceres.

Dios griego: Hera.	Símbolos que lo caracterizan: La vaca, el pavo real y el león.
	Era diosa de... Los matrimonios y los nacimientos. La familia.
	Nombre en la mitología romana: Juno.

Dios griego: Hefesto.	Símbolos que lo caracterizan: Un martillo, un yunque y un par de pinzas.
	Era dios de... El fuego y la forja.
	Nombre en la mitología romana: Vulcano.

Dios griego: Ares.	Símbolos que lo caracterizan: Una lanza y un casco.
	Era dios de... La guerra.
	Nombre en la mitología romana: Marte.

Dios griego: Hermes.	Símbolos que lo caracterizan: Sandalias aladas, gallo y tortuga.
	Era dios del... Comercio y mensajero divino.
	Nombre en la mitología romana: Mercurio.

Dios griego: Atenea.	Símbolos que lo caracterizan: La lechuza y la cabeza de medusa.
	Era diosa de... La sabiduría.
	Nombre en la mitología romana: Minerva.

Dios griego: Artemisa.	Símbolos que lo caracterizan: El arco y las flechas.
	Era diosa de... La caza.
	Nombre en la mitología romana: Diana.

Dios griego: Apolo.	Símbolos que lo caracterizan: El laurel, la lira, el arco y las flechas.
	Era dios de... El sol, la luz, la medicina y la profecía.
	Nombre en la mitología romana: Febo.

Dios griego: Afrodita.	Símbolos que la caracterizan: La concha y la manzana.
	Era diosa de... La belleza y el amor.
	Nombre para la cultura romana: Venus.