



Facultad de Humanidades

Departamento de Educación

Enseñar historia a través de los videojuegos y la gamificación.

**Formación del profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas**

**Miguel Ángel Ruiz Agulló
Antonio Falcó Montesinos**

Elche, 2022-2023



Resumen y palabras claves sobre Enseñar historia a través de los videojuegos y la gamificación.

Resumen:

El objetivo de este TFM es la utilización de los videojuegos en el aula y la gamificación para combatir la desmotivación y el aburrimiento que tiene el alumnado hoy en día, sobre todo en la asignatura de Historia, que es considerada “la más aburrida y menos dinámica”. Se verán los posibles beneficios de los videojuegos para enseñanza por ejemplo las capacidades que resultan beneficiadas por el uso de videojuegos que serían el aprendizaje basado en problemas, capacidades psicomotoras... o la gran capacidad de inmersión que tienen. También se habla de las desventajas que conlleva los videojuegos, por ejemplo, el gran coste económico que conllevaría o la incapacidad de algunos profesores de poder adaptarse a esta tecnología. También hacemos una rápida mención sobre el nacimiento de los videojuegos y los diferentes tipos que hay. Asimismo, se hablará sobre las ventajas del uso de la gamificación y las diferentes herramientas de gamificación que nos podemos encontrar. Por último, se comentarán los factores que causan la desmotivación y los factores que favorecen la motivación en el alumnado. Después de esto se realizará el diseño innovación eligiendo el temario y el videojuego. Y finalmente se elaborarán unas conclusiones que nos ayudaran a saber si se han cumplido con éxito los objetivos de esta propuesta de innovación.

Palabras clave: videojuegos, Historia, desmotivación, gamificación, educación secundaria.



CEU

Abstract:

The objective of this TFM is the use of video games in the classroom and gamification to combat the lack of motivation and boredom that students have today, especially in the History subject, which is considered "the most boring and least dynamic ". The possible benefits of video games for teaching will be seen, for example, the capacities that are benefited by the use of video games, which would be problem-based learning, psychomotor capacities... or the great immersion capacity they have. There is also talk of the disadvantages that video games entail, for example, the great economic cost that it would entail or the inability of some teachers to be able to adapt to this technology. We also make a quick mention about the birth of video games and the different types that exist. Likewise, the advantages of using gamification and the different gamification tools that we can find will be discussed. Finally, the factors that cause demotivation and the factors that favour motivation in students will be discussed. After this, the innovation design will be carried out, choosing the agenda and the video game. And finally, some conclusions will be drawn up that will help us to know if the objectives of this innovation proposal have been successfully met.

Keywords: video games, History, demotivation, gamification, secondary education.



Índice:

1. Introducción:	2
1.1 Planteamiento del problema:	2
1.2 Justificación de la tipología del trabajo:	3
2. Objetivos del trabajo de fin de máster:	4
3. Fundamentación didáctico-pedagógica:	5
3.1 Fundamentación de los contenidos de la propuesta:	5
3.2 Fundamentos didáctico-pedagógicos:	6
4. Diseño de la Innovación:	21
4.1 Título de la intervención:	21
4.2 Introducción:	21
4.3 Competencias y objetivos didácticos:	25
4.4 Contenidos base normativa:	29
4.5 Principios metodológicos:	29
4.6 Cronograma:	31
4.7 Recursos:	33
4.8 Descripción de la innovación:	34
4.9 Atención a la diversidad de carácter educativo, social y cultural:	37
4.10 Evaluación:	39
4.10.1 Deben Evaluarse:	39
4.10.2 Etapas del proceso de evaluación:	40
5. Discusión:	42
5.1 Reflexión sobre el grado de coherencia interna de la propuesta respecto de sus elementos:	42
5.2 Grado de éxito de los objetivos del TFM:	43
5.3 Futuras líneas de trabajo:	45
Bibliografía:	46
Anexo I: modo descubrimiento de <i>Assassin's Creed Origins</i> :	48
Anexo II: gamificación:	51
Anexo III: actividades:	52
Anexo IV: atención a la diversidad:	54

1. Introducción:

En mi Trabajo Fin de Máster (TFM) en la asignatura de formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas para el curso 2022-2023, trataré sobre el uso de los videojuegos y herramientas de gamificación para enseñar historia y así acabar con la desmotivación que sufren los alumnos al dar historia.

A continuación, comentaré lo que se observará en el TFM. En el marco teórico se hará un breve análisis de lo que son los videojuegos y sus diferentes categorías, también hablaré sobre los puntos positivos y negativos que tienen los videojuegos a la hora de educar, se hará una breve mención sobre la realidad virtual en la educación. También comentaré qué es la gamificación, sus diferencias con los videojuegos y mencionaré algunas herramientas de la gamificación. Por último, se hablará sobre los factores que favorecen la desmotivación del alumnado y mencionaré algunos mecanismos motivadores.

Seguidamente se hablará sobre el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* para ayudar a enseñar el tema del Antiguo Egipto y se desarrollará el diseño de innovación.

Y, por último, se hará una reflexión con coherencia y objetiva para determinar si la propuesta ha cumplido los objetivos y se valorarán las futuras líneas de trabajo.

1.1 Planteamiento del problema:

Según Herrera (2018) citado en (Lahera & Pérez, 2021) en diferentes cursos escolares los alumnos han reiterado en diversas ocasiones que la asignatura de historia es aburrida debido a que es una asignatura que requiere mucha memorización y además habría que sumar los deberes que suelen mandar para casa los profesores. También los autores Benítez, Gonda, y Pereira (2018) citado en (Lahera & Pérez, 2021) los estudios realizados en España, Estados Unidos y en otros países, los alumnos declaraban que la historia tenía poca importancia a nivel educativo cuando la comparaban con otras asignaturas. Además, mencionaban que era fácil de estudiar, por lo que le daban menos importancia a la hora de tener que estudiar y preferían estudiar otra materia.

1.2 Justificación de la tipología del trabajo:

La decisión de hacer esta propuesta de innovación se debe a varios motivos.

El primero como historiador creo que tengo un deber moral de divulgar la historia de la mejor manera posible.

El segundo punto es que durante el desarrollo de mi etapa educativa pude observar lo poco que le interesaba a mis amigos y compañeros la asignatura de historia y lo difícil que la veían, y aun así les daban poca importancia a estudiarla. Este poco interés o mala percepción no es solo por parte de los estudiantes sino por parte de las personas adultas. Y durante el tiempo que estuve en las prácticas pude observar que el alumnado sigue estando desmotivado con la asignatura de historia.

En cuanto al tercer punto, de porqué he elegido los videojuegos y no otra forma de enseñar historia de manera innovadora, esto se debe a que los videojuegos es una de mis aficiones favoritas y que realmente hay un nicho de videojuegos que están bastante relacionados con la historia y que muchos de sus jugadores tienen la historia como una afición. Por eso creo que sabiendo que los videojuegos hoy en día son una de las aficiones favoritas del alumnado, los videojuegos podrían ser una excelente herramienta para enseñarles y que sientan pasión por la asignatura y así estén motivados para estudiar y aprender.

Por último, también me servirá para poder sacar unas conclusiones sobre como de eficaz sería los videojuegos a la hora de poder enseñar y motivar al alumno.

2. Objetivos del trabajo de fin de máster:

El principal objetivo del presente trabajo es acabar con la desmotivación del alumno con la asignatura de historia a través de los videojuegos. Otros objetivos que pretendo alcanzar con mi propuesta de innovación son los que se verá a continuación:

1. Que el alumno aprenda sobre el Antiguo Egipto.
2. Hablar del origen del videojuego, explicar las diferentes categorías y los posibles beneficios de estas orientadas a la educación y conocer las ventajas y desventajas a la hora de explicar a través de los videojuegos.
3. Conocer qué es la gamificación y sus diferencias con los videojuegos.

4. Conocer los factores que pueden promover la desmotivación y por último conocer mecanismos motivadores.
5. Saber cómo utilizar las herramientas de gamificación para que estas sean útiles en el aprendizaje de los alumnos.
6. Si el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* me sirve para explicar o enseñar la historia.
7. Que al alumno le interese la historia y que muestre respeto hacia ella.

3. Fundamentación didáctico-pedagógica:

3.1 Fundamentación de los contenidos de la propuesta:

La propuesta que pretendo desarrollar es sobre el Antiguo Egipto, la cual forma parte del segundo sub-bloque de Historia que se llama “de la prehistoria y las primeras civilizaciones”.

Para los alumnos de 1º ESO este temario será totalmente nuevo, ya que al igual que con el tema de Mesopotamia darán por primera vez la historia de un país que no es España y que a simple vista no está relacionado con España.

Estudiaremos sobre la cultura egipcia en especial el rito funerario y hablaremos sobre las pirámides que eran monumentos funerarios, esto les ayudará aprender sobre la importancia de conservar el patrimonio histórico y el respeto hacia otras culturas. También se estudiará sobre la agricultura en Egipto y su posición geográfica, con esto el alumnado aprenderá que el lugar

geográfico en el que te encuentras puede influir en el desarrollo. Por último, estudiaremos varios momentos políticos de larga Historia del Antiguo Egipto, los estamentos sociales y la religión egipcia, esto les serviría para ver que la desigualdad y la pobreza es un mal endémico y que hay que luchar para erradicarlo.

3.2 Fundamentos didáctico-pedagógicos:

¿Qué son los videojuegos?

Según la Real Academia Española (2022) es un disco que se mete en una consola, se ve a través de la pantalla de la televisión y se juega mediante mandos.

Los videojuegos pueden tener imágenes de 2D (dos dimensiones) o 3D (tres dimensiones), sobre todo el primero, que destacó entre los años 70 y 90, por que no había capacidad tecnológica, pero a finales de los 90 y principios de los 2000 aparecieron los juegos en 3D (Benítez,2018). Estos últimos adquirieron gran importancia y popularidad, aunque hoy en día las compañías indies suelen utilizar el modelo 2D por ser más fácil de programar y además destacan debido a la estandarización 3D.

Además, los videojuegos van dirigidos a públicos de diversas edades, por eso tiene diferentes clasificaciones de edad ESRB y PEGI (Benítez,2018).

La clasificación ESRB es de Estados Unidos y tiene 5 categorías. La primera categoría es la E que va dirigido a todo el público y no tiene ni violencia ni insultos. La segunda clasificación es E10+, va dirigido a todo público con 10 o más años, hay violencia e insultos, pero son bastantes

moderados. La tercera clasificación sería el símbolo de la T de “teenager” (adolescente) la edad mínima de esta categoría sería 13 y además de lo anterior se añade la sangre. La cuarta clasificación sería el símbolo de la M, donde hay grandes contenidos con sangre, violencia y lenguaje soez y algo de contenido sexual. La quinta clasificación sería el símbolo de la AO “adults only” (solo adultos), donde se suman desnudos y altos contenidos sexuales. (Benítez,2018). El PEGI tiene las mismas categorías y la misma clasificación, lo único que está controlado por organismos europeos.

La categoría de los videojuegos y su función en la educación:

Videojuegos de acción: son aquellos en los que el jugador aprende a solucionar problemas mediante acciones rápidas. El jugador debe de utilizar la velocidad, destreza y estar atento para reaccionar rápido tiempos de reacción. Este tipo de juego consigue que los alumnos estén atentos y que respondan rápido dinamizando así la clase (Flores, 2021).

Videojuegos de estrategia: son aquellos juegos en los que el jugador tiene que maniobrar, planear y gestionar diferentes recursos. Este tipo de juego estimula la resolución de problemas y el razonamiento lógico (Flores, 2021).

Videojuegos de aventura: son aquellos juegos que están pensados para investigar y explorar la historia del juego e interactuar con los personajes con el objetivo de resolver rompecabezas o misterios. Consigue que el alumnado interactúe entre ellos, también fomentan un pensamiento lógico consiguiendo así desarrollar el pensamiento cognitivo (Flores, 2021).

Videojuegos deportivos: son aquellos juegos que enseñan como jugar a x deporte (fútbol, baloncesto...). Pueden demostrar al alumnado lo importante que es tener una vida saludable y activa, además los deportes cooperativos pueden fomentar el compañerismo y en aquellos que se simula a un deportista de élite pueden aprender sobre el esfuerzo y desarrollar una buena ética de trabajo (Flores, 2021).

Videojuegos de simulación: son aquellos juegos que buscan recrear situaciones de la vida real de manera ficticia, por ejemplo, pilotar un avión. Gracias a este tipo de videojuegos los estudiantes pueden adquirir conocimientos específicos de un tema por ejemplo la vida de un campesino medieval. Otro objetivo para el alumnado es que desarrollen estrategias para poder resolver problemas que puedan surgir en la vida real (Flores, 2021).

Videojuegos de rol: son aquellos juegos que controlas a un personaje que está sujeto a una serie de reglas, sus orígenes se encuentran en los juegos de rol de sobremesa. En este tipo de videojuegos, el alumno se mete en el papel de un personaje ficticio o histórico desarrollando así la empatía y un pensamiento crítico (ya que el personaje inventado no tiene por qué tener las mismas ideas que tú). Además, sirve para que desarrollen el compañerismo y su capacidad de socializar ya que interactúan con otros compañeros (Flores, 2021).

Videojuegos educativos (o serios como lo llama Flores): son aquellos juegos que tienen como función principal que el alumno aprenda sobre uno o varios temas y han sido desarrollados desde un principio para que tengan una función informativa y educativa. Son además los más fáciles de utilizarse en

la educación. El objetivo de que el jugador se divierta es algo bastante secundario (Flores, 2021).

Beneficios de los videojuegos para la enseñanza:

Unos de los beneficios es el interés del profesorado para utilizar y aprender de esta nueva forma de enseñanza., un 45% de profesorado se muestran positivos a la hora de aprender y un 40% consideran que es fácil de aprender cómo se puede observar en la gráfica (Maris & Ethel, 2020).



Gráfico de Stella Maris y Lucrecia Ethel.

Una gran ventaja que tienen los videojuegos para la enseñanza es la multitud de competencias, habilidades y capacidades que se pueden mejorar u adquirir gracias a esta nueva didáctica (Maris & Ethel, 2020). Las capacidades que resultan beneficiadas por este nuevo método son: aprendizaje basado en problemas, capacidades psicomotoras, nuevos conceptos, instrucción... (Maris & Ethel, 2020)

Una de las grandes ventajas que tienen los videojuegos es su capacidad de inmersión superando al formato visual, al audio y al audiovisual

(películas, documentales...) ya que el videojuego te da la capacidad de ser tú el protagonista y la capacidad de percibir y aprender es diferente (Jiménez & Rodríguez, 2020). Según Muriel (2018), citado en Jiménez y Rodríguez (2020) estas experiencias de aprendizaje mediante videojuegos son más eficaces cuanto más interactivas y personalizables son. También los videojuegos fomentan la capacidad imaginativa y además permite pensar sobre futuros posibles o distópicos, para poder llegar a estos escenarios deben tener los conocimientos sobre el pasado (Jiménez & Rodríguez, 2020).

Otra virtud que tienen los videojuegos es que a pesar de que muchos no estén enfocados a enseñar suelen dejar unos apartados donde ponen una imagen y debajo un texto con información, lo que suele llevar a cabo que los jugadores se interesen por el tema y luego lo busquen por internet (Jiménez & Rodríguez, 2020). Por ejemplo, muchos videojuegos relacionados con la Segunda Guerra Mundial muchas veces tienen este apartado de información.

Según (Eguia, Contreras, & Solano, 2012) sirve para el desarrollo personal y social, por ejemplo: trabajo en grupo o ayuda a la concentración. Sirve para comprensión del mundo, mejoran las competencias relacionadas a control de software, el desarrollo de la creatividad gracias a la música, los gráficos y la narrativa, el desarrollo de la motricidad manual gracias a mandos de las consolas e incluso si se juega con un ordenador puede ayudar a que escriban más rápido, también puede ayudar a la organización y la clarificación de las ideas o pensamientos.

Según Contreras, Eguia y Solano en 2011, citado en (Eguia, Contreras, & Solano, 2012) hay cuatro razones en las que los videojuegos se pueden utilizar en estrategias constructivistas donde la didáctica se focaliza en la acción mental: el jugador mejora sus habilidades y adquiere conocimientos

según avanza, el jugador al jugar a un videojuego consigue implicarse en la experiencia del aprendizaje, el videojuego permite que se construya la realidad mediante la narrativa, que es recurso cognitivo básico por el cuál aprendemos como es el mundo, el videojuego nos permite experimentar desde distintos puntos de vista por lo que ayuda al desarrollo de un pensamiento crítico.

Inconvenientes de los videojuegos para la enseñanza:

Uno de los problemas a la hora de utilizar los videojuegos para ayudar en la enseñanza de la historia o cualquier otra asignatura son los propios profesores ya que la mayoría de ellos nunca han jugado, además a mayor edad puede que tengan más dificultad de adaptación (Maris & Ethel, 2020). Estos datos se confirman gracias a la encuesta realizada por Jiménez Palacios y Cuenca López (2015) citado por Maris y Ethel (2020) el 75% de los profesores no han jugado nunca un videojuego, lo que significa que habría que utilizar una gran abundancia de recursos en formar al profesorado.

Otra desventaja que tiene la enseñanza de los videojuegos es la falta de capacidad de hardware, software e incluso la incapacidad de algunos profesores para adaptarse a esta forma de enseñanza, además de que haría falta un gran esfuerzo por parte del Estado para suplir esta necesidad (Maris & Ethel, 2020). Según una encuesta realizada alrededor del 47 % de los profesores piensan que no hay tecnología, el 37% opina que si hay capacidad tecnológica pero que las escuelas no invierten en juegos (Maris & Ethel, 2020).

Según un estudio realizado en Argentina por Córlica y Aretio (2018), citado en Maris y Ethel (2020) la principal causa de que no se intente llevar los videojuegos al mundo educativo es por la falta de equipamiento. Profundizando en sobre el estudio realizado por Córlica y Aretio alrededor del 50% de profesores argentinos piensan que no se implementan por la falta de ayuda para utilizarlos correctamente, un 35% creen que no se aplica por la falta de presupuestos y el porcentaje restante ignora la políticas e innovación de la educación. Según el estudio de Takeuchi y Vaala (2014), citado en Maris y Ethel (2020) incluso en los países que tienen una fuerte inversión educativa en recursos digitales, los profesores consideran que hay una falta equipamiento, y al añadir los videojuegos esta brecha aumentará.

Otras razones que suponen unas desventajas para la utilización de los videojuegos son: la falta de experiencia tanto del profesorado y del alumnado (ya que no todos juegan), el tiempo que se tardaría en cargar el juego o encender el ordenador, la falta capacidad de los profesores para enseñar y todo el tiempo que se tiene que emplear para programar la propuesta didáctica (Maris & Ethel, 2020).

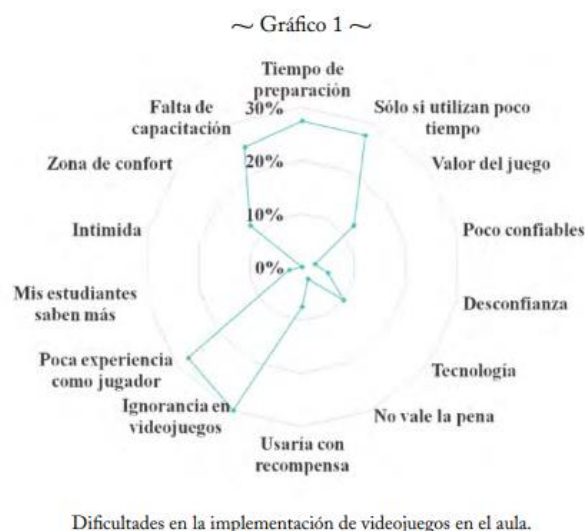


Gráfico de López Gómez y Rodríguez Rodríguez.

Un gran problema que tienen la mayor parte de los videojuegos es que los diseñadores de videojuegos no crean un videojuego con el objetivo de enseñar historia o cualquier otra materia, sino el de hacerlo divertido para así vender más videojuegos, es decir, la historia es solo un contexto para el desarrollador (Jiménez & Rodríguez, 2020).

La realidad virtual en la educación:

La realidad virtual es un aparato digital parecido a unas gafas que tienes que conectarlo a un ordenador, una consola e incluso se puede conectar a un móvil. Cuando te lo pones aparece diferentes escenas u objetos que tienen una apariencia de realidad, haciendo que la persona que tenga el aparato se sienta inmerso (Jiménez & Rodríguez, 2020).

La gran ventaja que tiene la realidad virtual es la capacidad que tendrían los alumnos de poder participar, ellos mismos podrían estar “presentes” en importantes sucesos (como la boda de los reyes católicos) o en batallas (Lepanto) (Jiménez & Rodríguez, 2020).

Además, ya habido experiencias educativas tanto universitarias como de institutos e incluso desde diferentes asignaturas, por poner ejemplos en ingeniería para modelos arquitectónicos o la medicina para ver el cuerpo humano. Por ejemplo, grandes instituciones como Harvard o Massachusetts Institute of Technology (MIT) están creando programas y aplicaciones educativas en formato de videojuegos para realidad virtual, e incluso hay proyectos nacionales como RASMAP (Basogain, Olabe, Espinosa, Rouèche, & Olabe, 2006). El propio Juan Francisco Jiménez y Gerardo F. Rodríguez realizaron un taller de realidad virtual en el instituto de Juan Carlos I durante mayo de 2019 y otro taller educativo de docencia universitaria durante el evento VII curso Historia y videojuegos realizado en la facultad de letras de la Universidad de Murcia en enero de 2019, en ambos lugares tuvo muy buena recepción por parte del alumnado por lo que fue un éxito innovativo (Jiménez & Rodríguez, 2020).

Algunos problemas que tiene la realidad virtual en su uso para la educación es que pasa lo mismo que con los videojuegos, es decir, utilizarlo llevaría unos costes económicos bastante grandes, además que sería más caro que los videojuegos y que haría falta unas gafas para cada alumno. Otro problema que podría haber es que en el futuro en cuando se normalice la realidad virtual, los alumnos podrían tener problemas para discernir un recuerdo real de otro virtual, pero esto solo pasaría con los niños que tuvieran edades infantiles (Jiménez & Rodríguez, 2020).

¿Qué es la Gamificación?

La gamificación es una herramienta de enseñanza que trata de utilizar los juegos en el ámbito educativo con el fin de que el alumno mejore sus habilidades y que aprenda (Educación3.0, 2023).

La finalidad de la gamificación es que el alumno desarrolle una conexión con el tema que se está dando, que sirva para luchar contra la desmotivación y que sirva como incentivo (Educación3.0, 2023).

Diferencias entre la gamificación y los videojuegos:

Según un estudio (Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise) publicado por Hamari y Koivisto en 2013, citado en (Flores, 2021) hay diferencias entre gamificación y videojuegos. Por ejemplo, la gamificación no tiene como objetivo principal el disfrute de los jugadores ni influir en el comportamiento de las personas, sino influenciar el comportamiento de los receptores, ya que la gamificación consigue inducir sentimientos de autonomía y dominio provocando un cambio de su comportamiento, mientras que en los videojuegos su principal objetivo es otorgar experiencias hedonistas (que se divierta) al jugador sin que su objetivo sea que aprenda algo.

Según un estudio publicado por Kapp publicado de 2012, citado en (Flores, 2021), propone una gran diferencia entre los juegos educativos y la gamificación, esta diferencia es que la gamificación consigue animar para mejorar mientras que la primera fracasa en este objetivo.

La gamificación tiene unos componentes de juego como puede ser los puntos, premios y alicientes para que así la persona intente ser mejor en lo que se propone. Flores cree que las personas nacemos y estamos determinados a conseguir lo que queremos, cree que este sistema puede valer para los alumnos (Flores, 2021). Según Przybylski en 2010 comentado por Albrecht en 2012, citado en (Flores, 2021) desde una óptica psicológica los juegos siempre ayudan al jugador a ir mejorando ya que a medida que avanza por el juego aumenta la dificultad por lo que finalmente terminado el juego la persona consigue superar sus expectativas iniciales o las del propio juego.

Las actividades basadas en juegos solo sirven para conseguir conocimientos y habilidades. Mientras que la gamificación lo que busca es globalizar los conceptos, mecánicas y características de los juegos y adaptarlos a la vida real. Pero no es una simple adaptación ya que busca la transformación de la experiencia del aprendizaje con el objetivo final de tenerlos motivados y activos. Se suelen utilizar sistemas de recompensas o indicando el progreso de su nivel de rendimiento (Flores, 2021).

Herramientas de gamificación:

Kahoot!: es una plataforma gratuita y online. Con esta aplicación se aprende mediante juegos por ejemplo preguntas. No solamente sirve para el mundo educativo si no para todo tipo de ámbito. Tiene una serie de ventajas como que el profesor tiene que crearse una cuenta, pero no hace falta que los alumnos se la hagan, no es necesario descargarse ninguna aplicación y funciona en cualquier dispositivo. Además, promueve el aprendizaje social, es entretenido, ayuda a mejorar el potencial del alumno y tiene un impacto pedagógico (Flores, 2021).

Ta-tum: es una plataforma que fomenta la lectura a los estudiantes a través de la gamificación. El avance en la lectura se hace mediante niveles y esto proporciona nuevos retos, puntos o estrellas (Flores, 2021).

Socrative: Es una aplicación de origen EE. UU. La aplicación permite al profesor realizar evaluaciones, actividades. A diferencia de Kahoot los alumnos sí que tienen que crear una cuenta, que es diferente a la del profesor. Como en otras aplicaciones parecidas se puede crear Quiz, Space Race (cuestionario con tiempo) y Exit ticket (que es un cuestionario que según respuestas quedaras en un puesto o en otro). Algunas ventajas del Socrative son: el “feedback” instantáneo nos permite ver lo que ocurre en la clase virtual. Evaluación previa: gracias a los cuestionarios podemos saber cómo llevan la asignatura los alumnos. Evaluación continua: nos permite conocer que tal llevan los alumnos la asignatura a lo largo del año. Facilita la participación, motivación y la competitividad sana del alumno gracias a la accesibilidad de los concursos. Se puede promover el respeto en el ambiente online, también se puede hacer cambios de roles, fomenta la opinión crítica y el debate, por último, promueve la comprensión lectora (Flores, 2021).

Factores que favorecen la desmotivación del alumnado:

Hay diversos factores que pueden favorecer la desmotivación en el alumnado. Según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González & Reidl, 2015) estos factores son: cognoscitivos, académicos, administrativos, motivacionales, psicosociales y demográficos.

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores académicos según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González &

Reidl, 2015) son: un mal rendimiento en cuanto a las calificaciones del semestre pasado o el anterior curso, la formación de los profesores, la forma de enseñanza del profesorado, es decir, su metodología y la dificultad con los planes de estudio elegidos. Además, hay que añadir los factores relacionados con la infraestructura del instituto, por ejemplo, el espacio disponible en el patio o en las aulas y las propias condiciones de ambos espacios.

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores psicosociales según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González & Reidl, 2015) son: la relación con los profesores y compañeros de clase, en definitiva el ambiente estudiantil, la falta de apoyo por parte de los padres, enfermedades mentales (depresión), la expectativa que tengan los padres y profesores en cuanto al alumno, tanto expectativa alta como baja, ya que puede afectar negativamente al rendimiento del alumno.

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores administrativos según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González & Reidl, 2015) son: la falta de servicios esenciales para el desarrollo del alumnado como pueden ser las becas, la falta de acceso para alumnado con movilidad reducida o la orientación educativa (tutorías y asesorías).

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores sociodemográficos según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González & Reidl, 2015) son: pobreza económica, vivir en lugares de gran conflictividad, falta apoyo familiar, escolaridad de los padres y condición laboral (que sus padres le aconsejen/necesiten que trabaje).

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores motivacionales según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-

González & Reidl, 2015) son: una opinión negativa sobre ti mismo, estilo atribucional, una negativa percepción sobre las propias capacidades o la falta de recompensas cuando se consigue un logro.

Los motivos de la desmotivación en cuanto factores cognitivos según García en 2001, McKenzie y Schweitzer, 2001 citado en (Becerra-González & Reidl, 2015) son: capacidad de resolver los problemas y obstáculos que encuentren, capacidad intelectual, aptitudes y capacidad de aprender una nueva información.

Mecanismos motivadores:

La definición de motivación es la capacidad de despertar el interés del alumno en una materia. La capacidad de que una persona se motive por algo se debe a tres factores: factor significativo, atractivo y activo (García, 2011).

Factor significativo: Es la relevancia que le da el alumno a una cosa. Este factor es subjetivo ya que depende de la persona, en nuestro caso habrá alumnos que no desarrollen una afición por la historia, ya que es algo que no se puede cambiar. Por eso se considera como factor secundario. (García, 2011)

Factor atractivo: Es la capacidad de darle importancia algo que antes no existía para la persona. En el caso del proceso de aprender historia lo importante no es qué se aprende si no cómo se aprende. (García, 2011)

Factor activo: Es la capacidad de otorgar un sentido personal y así se interesen por algo que antes no tenían estímulo alguno. En nuestro caso sería que se interesasen de aprender historia. (García, 2011)



FACTORES MOTIVADORES				MECANISMOS MOTIVADORES				OBJETIVOS OPERATIVOS			
				REFERENTES DIDÁCTICOS		VARIABLES MOTIVADORAS				Con interés personal	
						Genéricas		Específicas (operativas)			
Activos	Significativos	RELEVANTES	Entidad (justificación formal)	MOTIVACIÓN DIRECTA	Esencia	Explicitar valor	Selección Jerarquización	Características de los contenidos	Interiorizar		
			Transcendencia (justificación social)			Transmitir relevancia	Reiteración aspectos significativos				
			Curiosidad (atractivo formal)		Apariencia	Despertar el interés	Actualización de los aprendizajes	Dimensión personal			
							Dramatización	contenido (fondo)			
							Empatía			cometido (forma)	
	APRENDIZAJES ESTIMULANTES	Comprensividad (atractivo intelectual)	Autoestima	Facilitar el aprendizaje	Ambientación (Puesta en escena)						
		Participación del alumno (actividad formal)			Secuenciación (Hilo conductor)						
					Aplicación del razonamiento (actividad intelectual)	Visualización (Iconica y gráfica)					
				Recapitulación (Esquema, resumen)							
				MOTIVACIÓN INDIRECTA		Automotivación	Implicar al alumnado	Desequilibrio cognitivo			
Proyección confianza (E. Pigmalión)											
Integración de procedimientos											
Desarrollar capacidades	Planteamiento hipotético	deductivo									
		Inductivo									
MACRO-MOTIVACIÓN				MICRO-MOTIVACIÓN				Sin interés personal			

Tabla creada por Joaquín García.

Según TREPAT (1995), citado por (García, 2011) lo que se propone el alumno no es tanto el hecho de reconstruir y el descubrir si no que mediante pequeñas investigaciones utilicen y desarrollen sus capacidades cognitivas.

Como se puede observar en la imagen de abajo. Este tipo de aprendizaje más personal consiguió dar un gran protagonismo al alumno mientras que el profesor actúa como mediador facilitando la resolución de problemas que surjan, consiguiendo así un alumnado motivado. (García, 2011)

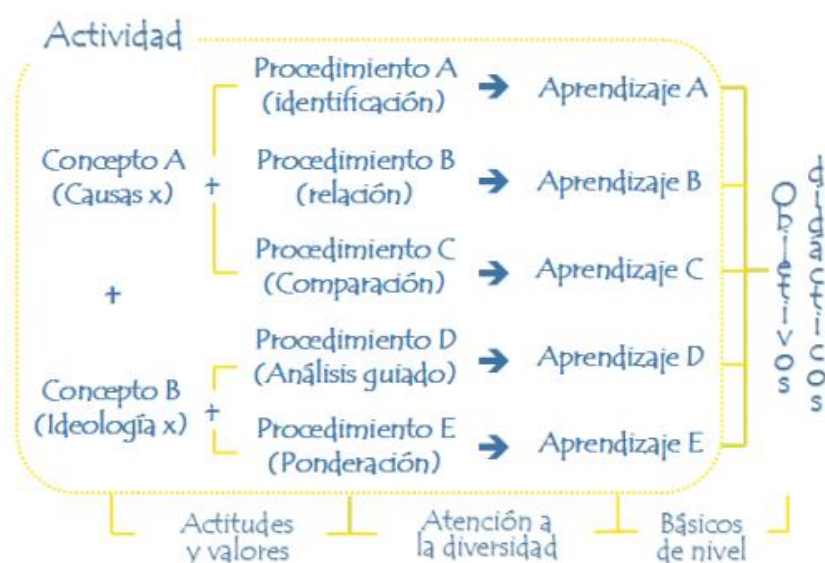


Imagen creada por Joaquín García.

4. Diseño de la Innovación:

4.1 Título de la intervención:

¿Es Egipto la nación vigente más antigua del mundo?

4.2 Introducción:

El grupo destinatario va a ser a los alumnos de primero de la ESO. Sus características psicoevolutivas son:

En cuanto al **desarrollo socioafectivo**: el desarrollo social es más importante para el alumno, que le va dando mayor importancia a su relación

con los amigos mientras que de manera progresiva comienza la emancipación del alumnado de su familia. Comienzan a desarrollar su propia identidad personal, aunque sigue siendo bastante influenciable (Hernández, 2023). El desarrollo hormonal hace que comience los pensamientos sexuales, aunque aún no tengan mucha importancia.

El **desarrollo fisiológico**: comienzan las transformaciones fisiológicas de su cuerpo relacionadas con las hormonas que afectan a sus estados emocionales (Hernández, 2023).

El **desarrollo cognitivo**: comienzan a adquirir un pensamiento abstracto, lo que permite realizar una serie de operaciones cognitivas como argumentar, analizar, razonar y sintetizar. Comienzan a utilizar la memoria de una manera más responsable y siempre dirigida hacia un fin. Empieza el desarrollo del pensamiento crítico (Hernández, 2023).

El **desarrollo del lenguaje**: entienden tanto los discursos escritos y orales, conociendo así su finalidad y su situación comunicativa. Empiezan a utilizar recursos expresivos, lingüísticos y no lingüísticos cuando se expresan por escrito u oralmente (Hernández, 2023).

La justificación de haber elegido al alumnado de 1º ESO se debe a varias razones:

La primera razón que veo es que es una edad en la que el alumnado puede pasar bastante tiempo delante un videojuego y tienen poco autocontrol, por lo creo que sería bueno enseñarles a que sepan utilizar de una manera responsable los videojuegos y advertirles sobre los problemas que pueden aparecer si no hay un uso correcto.

El segundo motivo se debe a que el nivel de aprendizaje que tienen el alumnado de 1º de la ESO se puede adaptar sin problema alguno a los videojuegos.

Y en cuanto al último motivo es que el alumnado tendrá una mayor recepción positiva a la utilización de este medio que si estuviera en bachillerato. Ya que están menos acostumbrados a un aprendizaje magistral y más a una clase dinámica, que los alumnos que son de mayor edad.

El centro donde voy a impartir la materia se llama Salesianos San José Artesano. El centro está dividido en cuatro edificios:

Edificio 1: En cuanto a la planta baja nos encontramos secretaría, los laboratorios de química y biología, dos clases que serían para las asociaciones juveniles de Gentjove y Scouts San Rafael y finalmente nos encontraríamos varios despachos que serían los de dirección pedagógica, de la obra salesiana, contabilidad y pastoral. En la primera planta, en el ala izquierda nos encontramos las tres aulas de tercero más el aula de tercero de diversificación, mientras que en el ala derecha nos encontramos ante las tres aulas de cuarto más la de cuarto de diversificación. Además, nos encontramos la sala de profesores, el departamento de orientación y tres aulas polivalentes. En último piso se ubican en el ala izquierda las tres clases de primero de bachillerato y en el ala derecha las tres clases de segundo de bachillerato. También se ubica en esta planta: el aula de informática, el aula de música, una zona de oración, otra aula polivalente y por último el despacho de la jefa de estudios de bachillerato. Merece la pena mencionar que hay un ascensor (que es de uso exclusivo para personas con movilidad reducida) y que es por este edificio por el que entran los alumnos del centro.

Edificio 2: El edificio solo cuenta con una planta y cuenta con las tres aulas de primero y segundo, además del despacho de la jefa de estudios de la ESO. En este edificio sería donde impartiría las clases.

Edificio 3: Este edificio cuenta con dos plantas. La planta de abajo serían los talleres. En la planta de arriba nos encontramos ante la sala de profesores de ciclos formativos, el despacho del jefe de estudios y las clases de ciclos formativos.

Edificio 4: En este último edificio nos encontramos cuatro salas de talleres, la cantina escolar, los baños de los alumnos, la sala de presentaciones y por último la sala de dibujo técnico.

Otras zonas del instituto que merecen la pena mencionar son: en cuanto a las pistas deportivas, cuatro pistas de fútbol, dos de voleibol, otras dos de baloncesto, una pista de atletismo de tierra y un pabellón deportivo. También nos encontramos ante un aparcamiento externo que cuenta con una zona exclusiva para las motos y un aparcamiento interno que sería exclusivo para el profesorado del centro. Además, de fuentes de agua potable repartidas por todo el instituto y lo último que cabe mencionar es la casa de la comunidad salesiana de Elche.

Alumnado:

Los alumnos de la ESO y BACH suelen venir de familias de clase media o media-alta por lo que suelen tener un nivel de vida bastante cómodo, esto contrasta bastante con el alumnado de Formación Profesional que suele tener rentas bastante menores. El ambiente del centro es bastante bueno esto se debe a que la mayor parte de alumnado de ESO y BACH se conocen desde

primaria ya que iban a al colegio Salesianos San Rafael, no hay casos de acoso escolar o racismo, el único pero que hay, es que los alumnos de la ESO y BACH no se suelen juntar con los de FP.

En el instituto hay tres líneas de educación secundaria por curso (por cada línea con un máximo de 30 alumnos) por lo que en la ESO hay 12 clases y una capacidad de 360 alumnos como máximo mientras que en Bachillerato tienen 6 clases y un máximo de 180 alumnos.

Atención a la diversidad:

La mayor parte del alumnado de San José Artesano que requiere alguna necesidad especial suelen ser los casos de TDG, TDAH, con altas capacidades y en menor medida han habido alumnos con ceguera o con Asperger.

Tanto el centro como mi situación de aprendizaje cumple toda la normativa vigente del Real decreto 217/2022 de la LOMLOE, se promueven varios principios pedagógicos del artículo 6 del anterior decreto. Por ejemplo: se promueve el pensamiento crítico, la educación emocional y los valores, la igualdad de género y se utilizan los valores de la ODS.

4.3 Competencias y objetivos didácticos:

Las competencias claves (que se encuentran en el decreto 107/2022 del 5 de agosto, del Consell de la Comunidad Valenciana, en el anexo I) que voy a utilizar en mi diseño de innovación son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística (CCL): Es la capacidad de expresarse de forma oral y escrita de una manera entendible y sin faltas

ortográficas. También es la capacidad de interpretar y valorar de manera crítica los mensajes para evitar así la desinformación y la manipulación.

Competencia digital (CD): Se trata de saber cómo utilizar de una manera segura, crítica y responsable las tecnologías digitales a la hora de buscar información y aprender.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Es la capacidad de saber cómo planificar tu tiempo a la hora de trabajar. También es la capacidad de conocerte a ti mismo.

Competencia ciudadana (CC): Es la capacidad de comprensión de los conceptos de libertad, igualdad.... Para así poder tener un pensamiento propio y que poder argumentar ante problemas éticos y filosóficos. Con el objetivo de rechazar todo tipo de discriminación.

Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC): Es la capacidad de conocer, apreciar, entender y valorar de manera crítica y abierta las manifestaciones culturales y artísticas de otras sociedades diferentes a la nuestra.

Las competencias específicas (que se encuentran en el decreto 107/2022 del 5 de agosto, del Consell de la Comunidad Valenciana, dentro del título III capítulo I, artículo 10 en Geografía e Historia) que voy a utilizar en mi diseño de innovación son las siguientes:

CE 1. Tener la capacidad de describir, contextualizar hechos históricos además de poder colocarlos en una línea temporal.

CE 2. Tener la capacidad de encontrar, identificar y seleccionar la información fiable evitando así la desinformación y la manipulación.

CE 3. Tener la capacidad de explicar el porqué de los cambios históricos que han pasado. Expresar juicios y opiniones críticas sobre estos.

CE 4. Tener la capacidad de identificar y asociar los elementos importantes de las distintas identidades (individuales o grupales) de una sociedad. Además de aprender a tolerar y respetar otro tipo de cultura.

CE 5. Aprender cómo el paisaje físico de una zona influye en las actividades económicas de una sociedad.

CE 6. Aprender los diferentes modelos de organización política y explicar las desigualdades que provocan.

CE 9. Conocer la importancia del patrimonio cultural como un bien social, ser capaz de reconocer sus características e identificar de qué periodo histórico pertenece y proponer medidas que contribuyan a su preservación.

Los objetivos de aprendizaje de mi diseño de innovación son los siguientes:

1. Que el alumno aprenda sobre la historia del Antiguo Egipto y que sea capaz de describir las características de los diferentes períodos. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CCL y CC y la competencia específica CE1 y CE3.

2. Que el alumno realice correctamente el trabajo de investigación a través de la información que se haya facilitado y la que busquen en internet. Aparte el alumno debería de realizar este trabajo durante el horario de clase, y en caso de que no les dé tiempo podrán hacerlo en su casa. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CCL, CD, CPSAA y la competencia específica CE1 y CE2.
3. Que el alumno aprenda la importancia que tuvo el Nilo en el desarrollo de la antigua civilización egipcia. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CCL y la competencia específica CE1 y CE5.
4. Que el alumno aprenda sobre la cultura y la religión egipcia. Y, por tanto, que el alumno demuestre un respeto hacia esta cultura. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CC y la competencia específica CE4.
5. Que el alumno conozca la estructura social del Antiguo Egipto y sea capaz de conocer los privilegios y deberes de cada estamento. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CC y la competencia específica CE4 y CE6.
6. Que el alumno aprenda sobre el arte egipcio (escultura, arquitectura y pintura), conociendo así la importancia que tiene para todas las sociedades, que la respete y en consecuencia que reconozca la importancia de la conservación de este patrimonio y de cualquier otro. Este objetivo está relacionado con la competencia clave CC y CCEC y la competencia específica CE4 y CE9.

Los objetivos de desarrollo sostenible de los que se dará en mi diseño de aprendizaje son los siguientes: educación de calidad, igualdad de género y reducción de las desigualdades.

4.4 Contenidos base normativa:

Para la selección del contenido de mi diseño de innovación se ha respetado el decreto 107/2022 del 5 de agosto, del Consell de la Comunidad Valenciana, el cual establece el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en esta región. El tema del antiguo Egipto se encuentra en el Bloque 2 de historia dentro del segundo Sub-bloque de Prehistoria y primeras civilizaciones. En el documento puente de la (Generalitat Valenciana, 2023) del Decreto 87/2015 añade dos contenidos: Las formas de dominación y organización política. Las primeras religiones y el papel de los templos.

Por mi parte añadiré un contenido más que será: la agricultura y la localización geográfica del Antiguo Egipto. Me justifico por el hecho de que el alumnado tiene que conocer la importancia que tuvo la agricultura para la creación de los primeros estados y de la aparición de la escritura, ya que sin la agricultura esto no habría sido posible, además el tema de Mesopotamia y el Antiguo Egipto que aparece en el decreto 107/2022 se llama “las primeras civilizaciones agrarias. Condicionantes geográficos e interpretaciones históricas”. Aparte esto no resultaría en un retraso a la hora de dar otros temas.

4.5 Principios metodológicos:

Me dispongo a comentar sobre los principios metodológicos que tendrá mi diseño de innovación: a la hora de dar clase no será de manera magistral sino de manera activa, es decir, a medida que vaya explicando haré preguntas a los alumnos o les mandaré que investiguen algo relacionado con el tema a través de las tabletas. Ya que con este método se consigue que el alumno participe más y es más difícil que el alumno se aburra.

La principal metodología utilizada es la del aprendizaje basado en juegos (ABJ): en el que los alumnos aprenderán la historia del Antiguo Egipto mediante el videojuego *Assassin's Creed Origins*. Este tipo de método tiene una serie de ventajas: ayuda a desarrollar la autonomía, promueve la creatividad, fomenta habilidades sociales, consigue motivar al alumno.

Otro tipo de metodología que utilizaré es el aprendizaje basado en proyecto (ABP). Después de la explicación se mandará un proyecto para que los alumnos aprendan más sobre el Antiguo Egipto. Además, será un trabajo cooperativo (de cuatro alumnos) también los alumnos tendrán que autoevaluarse y evaluar a los otros grupos. Este tipo de método tiene una serie de ventajas: ayuda a desarrollar su autonomía, promueve la creatividad, fomenta el pensamiento crítico, rompe la monotonía del trabajo diario por lo que se consigue motivar al alumno y mejora la capacidad de buscar información.

En cuanto a las ventajas del trabajo cooperativo: el alumno mejora las habilidades sociales, se fomenta las actitudes de implicación y los alumnos están más motivados ya que prefieren el trabajo cooperativo que el individual. Las ventajas de la coevaluación y autoevaluación: el alumno adquiere una mayor responsabilidad, también fomenta la objetividad y la sinceridad.

Por último, se utilizará la gamificación con el objetivo de saber si el alumno ha conseguido aprender sobre el tema. Sus ventajas son: ayuda a fomentar la motivación, se puede trabajar en equipos o grupos, el profesor puede seguir la evolución del alumno, la dificultad de las preguntas puede ir en aumento y favorece el aprendizaje del alumno.

4.6 Cronograma:

El cronograma de mi diseño de innovación llamado ¿Es Egipto la nación vigente más antigua del mundo? Como el tema del Antiguo Egipto es uno de los primeros temas en darse, se realizará en el mes de octubre y contará con 10 sesiones lo que serían cuatro semanas ya que hay tres clases semanales.

Las tres primeras sesiones estarían enfocadas a la explicación del tema mediante el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* y además de la ayuda de un PowerPoint, aunque en la primera realizaré un Mentimeter. En la cuarta sesión se harían cuatro ejercicios del libro para que ayuden a memorizar el contenido y finalmente la realización de un Kahoot para ver si el alumnado ha prestado atención. En las siguientes tres sesiones tratarían sobre el trabajo de investigación, la cuarta sesión se explicaría de qué tratará el trabajo de investigación y se harían los grupos. Tanto en la cuarta sesión como la séptima los alumnos harían el trabajo de investigación. En la octava y novena sesión los alumnos saldrían a exponer. Si aún sobrase tiempo en la novena sesión se haría una clase de repaso para resolver las dudas del alumnado. Finalmente, en la décima sesión sería el examen que se realizaría a través de Socrative.



N.º Sesión	Especificaciones Actividad	Espacio
1	Explicación sobre la importancia del Nilo en la agricultura y la posición geográfica de Egipto dura unos 53 minutos. Realización de un Mentimeter dura unos 2 minutos.	Clase de informática.
2	Explicación sobre la cultura, el rito funerario y las pirámides. dura unos 55 minutos.	Clase de informática.
3	Explicación sobre la organización política y explicar las dinastías más importantes dura unos 55 minutos.	Clase de informática.
4	Realización y corrección de los ejercicios dura unos 25 minutos. Realización de un Kahoot de unas 15 preguntas dura unos 25 minutos.	Aula normal.
5	Explicación del trabajo en grupo dura unos 20 minutos. Realización del trabajo del grupo dura unos 35 minutos.	Aula normal.
6	Realización del trabajo del grupo dura unos 55 minutos.	Aula normal.



7	Realización del trabajo del grupo dura unos 55 minutos. Entregar por el classroom el trabajo antes de terminar la clase.	Aula normal.
8	Exponer el trabajo dura unos 55 minutos.	Aula normal.
9	Exponer el trabajo dura unos 35 minutos. Los restantes 20 minutos será para resolver dudas.	Aula normal.
10	Realización del examen por Socrative dura alrededor de unos 50 minutos.	Clase de informática.

4.7 Recursos:

Los recursos que utilizaré en mi diseño de innovación llamado ¿Es Egipto la nación vigente más antigua del mundo?

Los espacios que utilizaremos en mi diseño de innovación son los siguientes:

Espaciales: la clase de informática para la explicación del temario y hacer el examen, la clase de 1º ESO para el resto de las sesiones y en caso de que el trabajo no les diera tiempo en clase, lo harían en sus casas por lo que también se utilizaría ese espacio.

Los materiales o recursos que se utilizarán serán los siguientes: Crearé un classroom que es por donde los alumnos subirán las tareas que mande, aparte utilizaré Mentimeter, Kahoot y Socrative que son herramientas de gamificación, un PowerPoint creado por mí, la hoja de las paradas, tablets que utilizarán para realizar trabajos, exámenes y estudiar, utilización de la pizarra electrónica para exponer mi PowerPoint y el trabajo de los alumnos, también utilizaremos ordenadores que servirán para la explicación y el videojuego de *Assassin's Creed Origins*.

Para esta práctica no se utilizará ningún recurso humano extra que no sea el propio profesor de la asignatura, ni se realizará alguna modificación del horario lectivo.

4.8 Descripción de la innovación:

A continuación, detallaré minuciosamente cada una de las 10 sesiones de mi propuesta de innovación. En el anexo se podrán ver las imágenes de cada una de las sesiones realizadas.

Sesión 1: el objetivo es que el alumno aprenda la importancia que tuvo el Nilo en el desarrollo de la agricultura egipcia, que conozca el medio físico de Egipto y que sepan diferenciar entre el Alto y Bajo Egipto. La clase se realiza en el aula de informática, el alumno abrirá el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* y elegirá el recorrido geográfico que hablará sobre el Nilo y la geografía de Egipto. Después de que lo hayan jugado, ampliaré la explicación con mi PowerPoint y resolveré las dudas que surjan. Aunque antes de que comience la explicación haré un Mentimeter para saber que se le viene a la cabeza el alumnado cuando piensan en el Antiguo Egipto. El modo recorrido está programado por el profesor en una hoja que será facilitada por

el profesor, en la hoja se podrán observar las paradas tendrán que hacer y en qué orden completarlas.

Sesión 2: el objetivo es que el alumno aprenda sobre la cultura en el Antiguo Egipto en concreto la funeraria y que sepan para que servían las pirámides egipcias. La clase se realiza en el aula de informática, el alumno abrirá el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* y elegirá el recorrido religioso (rito funerario y pirámides) y luego abrirá el de la cultura en concreto la parte de la que habla sobre la mujer egipcia. Después de que lo hayan jugado, ampliaré la explicación con mi PowerPoint y resolveré las dudas que surjan. El modo recorrido está programado por el profesor en una hoja que será facilitada por el profesor, en la hoja se podrán observar las paradas tendrán que hacer y en qué orden completarlas.

Sesión 3: el objetivo es que el alumno aprenda sobre cómo se dividían los estamentos en el Antiguo Egipto y que sepan un poco el recorrido histórico del antiguo Egipto. La clase se realizaría en el aula de informática, el alumno abrirá el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* y elegirá el recorrido político. Después de que lo hayan jugado, ampliaré la explicación con mi PowerPoint y resolveré las dudas que surjan. El modo recorrido está programado por el profesor en una hoja que será facilitada por el profesor, en la hoja se podrán observar las paradas tendrán que hacer y en qué orden completarlas.

Sesión 4: el objetivo de esta sesión es ver si el alumno ha conseguido aprender con este nuevo método. Se realizarán cuatro ejercicios acordes al nivel de 1º de la ESO, una vez finalizados se corregirán y luego lo subirán al

classroom. Después se realizará un Kahoot de 15 preguntas, cada vez que se responda una pregunta me pararé a explicar el porqué de esa respuesta para que el alumno entienda por qué ha fallado.

Sesión 5: el objetivo de este trabajo es que la clase aprenda cosas específicas del Antiguo Egipto que no se puede dar por falta de tiempo. Un tema sería la ciudad de Alejandría, las pirámides de Guiza, el reinado de Cleopatra, el Antiguo Egipto en la Biblia... Los grupos serían creados por mí ya que buscaré la máxima eficiencia de los grupos, ya que si les dejara que lo hicieran ellos habría uno o dos grupos que apenas trabajarían y además se distraerían más fácilmente, hay que mencionar que el número de integrantes como máximo sería de 4 personas. La explicación del trabajo serían unos veinte minutos, luego el alumnado se pondría a buscar información. Mi función sería aconsejar las páginas de búsqueda y corregirles si encuentran algo erróneo.

Sesión 6: en esta sesión el alumnado debería terminar de buscar la información y empezar a desarrollarla y preparar el PowerPoint. Mi función sería ayudar al alumnado en caso de que tuviesen alguna duda sobre el trabajo.

Sesión 7: en esta sesión el alumnado debería de terminar de desarrollar la información y preparar el PowerPoint. Antes de que se acabe la clase los alumnos deberán de subir el PowerPoint al classroom. Esto con el objetivo de que el alumno aprenda a gestionar el tiempo que invierte, ya que ha tenido tres horas de clase y las horas de casa que quisiesen invertir. Mi función sería ayudar al alumnado en caso de que tuviesen alguna duda sobre el trabajo.

Sesión 8: en esta sesión los alumnos expondrán su PowerPoint, cada grupo tendrá 10 minutos para exponer, por lo que si son siete grupos por cada curso, en cada sesión expondrán cuatro. En caso de que haya un alumno nervioso intentaré clamarle, cuando estén exponiendo iré apuntando posibles errores y aciertos, para luego tenerlo en cuenta cuando les valore finalmente con la rúbrica.

Sesión 9: expondrán los últimos tres grupos que faltan y utilizaré el mismo método de corrección que en la anterior sesión. Los minutos restantes se utilizarán para que el alumnado pueda resolver las dudas que tengan sobre la materia que se van a examinar.

Sesión 10: el examen se realizará en el aula de informática ya que se utilizará Socrative, que es una herramienta de gamificación. Estaré resolviendo las dudas que vaya surgiendo durante el examen.

4.9 Atención a la diversidad de carácter educativo, social y cultural:

En mi diseño de innovación siempre se tendrá en cuenta todas las posibles diversidades que pueda tener el alumnado, por lo que se tomarán todas las medidas necesarias para que ningún alumno se quede atrás a la hora de aprender.

Las medidas que pondría en marcha en caso de que un alumno tenga **TDAH de tipo inatento puro** serían:

La primera medida sería sentarlo en la parte central y en la primera fila, ya que en la primera fila es más difícil distraerse y en caso de que me dé cuenta de que se ha distraído podría recuperar su atención, aparte al estar en el centro evitas que el alumno se distraiga con el ruido del pasillo o de la ventana, esto sería una medida de nivel 3. La segunda medida sería ponerle a lado un compañero responsable, ya que en caso de que se distrajera pudiera apoyarse en este para poder retomar la clase, esto sería una medida de nivel 3. La tercera medida sería durante la realización de un examen, se le podría dejar más tiempo para que acabase el examen, esto sería una medida de nivel 2. La última medida que está relacionada con la anterior y es hacer más corto el examen de forma general para que le dé tiempo a terminarlo a su hora, esto sería una medida de nivel 3.

Las medidas que pondría en marcha en caso de que el alumno tenga **hipoacusia en la oreja izquierda**:

La primera medida sería sentarlo en la primera fila, en la parte derecha (ya que su oído izquierdo es el malo), además al estar delante escucharía mejor y podría observarlo mejor y en caso de que tenga algún problema ayudarle, esto sería una medida de nivel 3. La segunda medida que es muy parecida a la segunda del alumno con TDAH es ponerle a lado un compañero responsable que le ayude a tomar apuntes, esto sería una medida de nivel 2. La última medida sería cuando tocase el modo descubrimiento del videojuego *Assassin's Creed Origins* el alumno tendría dos opciones: poner los subtítulos o abrir el texto donde sale escrito todo el texto.

Las medidas que pondría en marcha en caso de que el alumno tenga **altas capacidades**, pero también problemas de socialización son:

La primera medida sería proponerle ejercicios de carácter interdisciplinar que tengan conexión entre distintas asignaturas, esto sería una medida de nivel 2. La segunda medida sería promover los trabajos en grupo y ponerle en grupos con compañeros que sean amigables y así el alumno mejore su habilidad social y que así en el mejor de los casos hiciera amigos, esto sería una medida de nivel 3. La última medida sería adaptarle a su nivel los recursos y materiales didácticos, esto sería una medida de nivel 2.

Las medidas que pondría en marcha en caso de que tenga a un **alumno extranjero que no controle el castellano, pero si el inglés:**

La primera medida sería traducirle al inglés todo el contenido que vaya dando, esto sería una medida de nivel 2. La segunda medida sería ponerle el modo descubrimiento del videojuego *Assassin's Creed Origins* en inglés o su idioma en caso de que estuviera en el videojuego, esto sería una medida de nivel 2. La última medida sería realizar un día cultural sobre el país de origen del alumno para que los compañeros le conociesen mejor y así este se sienta integrado en la clase, esto sería una medida de nivel 3.

4.10 Evaluación:

4.10.1 Deben Evaluarse:

A continuación, desarrollaré el qué y cómo voy a evaluar el aprendizaje de los alumnos, el proceso de enseñanza-aprendizaje y mi actitud docente como maestro. La evaluación debe de hacerse de una manera crítica y se elaborará indicando de la siguiente manera “debe mejorar” (para indicar que no se ha conseguido el objetivo), “aceptable” (se ha conseguido el objetivo, pero se puede mejorar) “excelente” (se ha logrado completar los objetivos de una manera perfecta).

Aprendizaje del alumno:

- Actitud y predisposición del alumno.
- Ha logrado los objetivos.

El proceso de enseñanza- aprendizaje:

- Se adecua al contexto y alumnos.
- Se ha logrado los objetivos de enseñanza.
- Es viable como propuesta de enseñanza.

La actitud docente del maestro:

- Mi actitud y predisposición como profesor.
- He cumplido con la programación.
- El nivel de mis recursos y metodología está acorde al del alumnado.
- El nivel de mi exigencia a la hora de corregir está acorde al del alumnado.

4.10.2 Etapas del proceso de evaluación:

Ahora analizaré la evaluación de aprendizaje de mi unidad de innovación y me centraré en 3 aspectos: los criterios de calificación, las herramientas de evaluación y los criterios de evaluación.

Herramientas de evaluación:

Entendemos que es un instrumento o método utilizado para medir, evaluar o determinar la competencia, el conocimiento, el rendimiento o cualquier otra característica o habilidad de una persona, producto, servicio o

proceso. Las herramientas de aprendizaje que he utilizado en mi unidad de innovación son las siguientes:

- Realización de un examen mediante Socrative.
- Kahoot!
- En el classroom se podrá ver si se ha entregado los ejercicios y si se los ha corregido.
- El trabajo en grupo y la exposición. Se evaluará la metodología utilizada, la exposición y si ha estado trabajando en clase.
- Además, llevaré un seguimiento en una libreta sobre la participación, comportamiento y actitud del alumnado en clase.

Criterios de evaluación:

Un criterio de evaluación es un estándar o referencia que se utiliza para evaluar el desempeño, conocimiento, habilidades o competencias de un estudiante, trabajador o cualquier otro individuo o grupo en un área específica. En cuanto a los criterios de evaluación generales, es decir, los de las competencias claves, específicas, ODS... se utilizarán los mismos que aparecen en el decreto 107/2022 de la Comunidad Valenciana.

En cuanto a los objetivos de aprendizaje de mi propuesta en concreto son estos:

- Cuáles son los estamentos sociales del Antiguo Egipto.
- Los principales dioses del Antiguo Egipto.
- Donde se encuentra Egipto.
- Para qué servían las pirámides en el Antiguo Egipto.
- Cuál era importancia del Nilo en el Antiguo Egipto.

- Conocer la última dinastía egipcia.

Criterios de calificación:

Un criterio calificación es un conjunto de estándares o referencias que se utilizan para asignar una calificación o nota a un trabajo, examen... Por eso deben de ser claros, precisos y comprensibles para que los alumnos puedan trabajar acorde a estos estándares. Los criterios de calificación que he utilizado en mi propuesta son estos:

- Examen mediante Socrative (40 %)
- Trabajo en grupo (40%)
- Realización de los ejercicios (10%)
- Actitud e interés (10%)

5. Discusión:

5.1 Reflexión sobre el grado de coherencia interna de la propuesta respecto de sus elementos:

Ahora realizaré una reflexión sobre el grado de coherencia interna de mi propuesta para así observar el hilo conductor de mi TFM, lo sintetizaré de la siguiente manera:

1. Situación de la materia de historia en el primero de la ESO. En este curso y cualquier otro se puede observar que la asignatura de historia no despierta interés lo que provoca desmotivación, lo que hace que el alumno no aprenda y que se porte mal.

2. Para revertir este problema se plantea la utilización de videojuegos, herramientas de gamificación y el uso de otras metodologías activas que favorezcan la enseñanza.
3. Se define que son los videojuegos, se explican las diferentes categorías que hay, se explican las ventajas y desventajas de los videojuegos en la educación. Se define la gamificación, se explica sus diferencias con los videojuegos y se comenta sobre algunas de sus herramientas. Finalmente se explica cómo puede aparecer la desmotivación en el alumnado.
4. Finalmente se lleva a práctica la utilización de las metodologías mencionadas para dar la unidad didáctica del Antiguo Egipto en 1º de la ESO.

5.2 Grado de éxito de los objetivos del TFM:

Una vez finalizada la propuesta me pondré a valorar si he conseguido cumplir todos los objetivos que me propuse al principio del TFM, también las complicaciones o limitaciones que me he podido encontrar al desarrollar mi propuesta.

Al tratarse de un TFM la propuesta no se ha podido llevar a cabo. En cuanto al éxito de la propuesta de innovación, creo que sí que habría tenido éxito ya que otras investigaciones relacionadas con los videojuegos que se han llevado a cabo han tenido éxito, eso no quita la dificultad que tiene esta nueva metodología ya que el profesor debe de conocer a fondo el videojuego para saber cómo sacarle partido y además de toda la preparación que conlleva preparar las actividades.

Relacionado con el párrafo anterior considero que la propuesta ha sido un éxito, ya que he conseguido completar los objetivos. Por ejemplo, el objetivo de que el alumno se motive a través de los videojuegos creo que es algo posible, pero claramente no a todos los alumnos este método les funciona ya que no a todo el mundo le gusta los videojuegos, por lo que no sería bueno basarse en esto en su totalidad, aunque sea una mejora a la educación tradicional. El uso de las herramientas de gamificación, claramente sería un éxito, ya que es una metodología activa contrastada y durante mi tiempo en prácticas comprobé el éxito que tuvo cuando la apliqué. Por último, se conseguiría que alguna parte de los alumnos le interesase la historia y tuviesen más respeto hacia ella.

En cuanto a los problemas que me podría encontrar a la hora de poner en práctica esta propuesta serían los siguientes: Lo más normal es que el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* no tenga toda la información necesaria o que no esté bien estructuradamente por lo que tenga que acompañarlo por una explicación y un PowerPoint. Otra limitación podría ser la falta de ordenadores modernos o que la clase de informática estuviese ocupada en ese momento, ante estos problemas sería muy difícil dar este tipo de clase.

Finalmente, esta propuesta se podría haber realizado dándole un lugar menos prominente a los videojuegos, es decir, en vez de ser utilizado para explicar un temario utilizarlos para realizar un trabajo o tarea. Aunque esto hubiera significado desviarme de mi visión inicial a la hora de realizar este TFM. Aunque siendo justos el modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins* puede llegar a servir para cumplir esta tarea, hoy en día la mayor

parte videojuegos sí sé que quieren utilizar en el ámbito de la educación se tiene que hacer de manera secundaria.

5.3 Futuras líneas de trabajo:

Mi propuesta se basa en la utilización del modo descubrimiento de la saga de videojuegos de *Assassin's Creed* en concreto del *Origins* (ya que decidí que mi tema fuera sobre el Antiguo Egipto). Todo esto con el objetivo de acabar con la desmotivación que suele haber en la asignatura de historia, y de la cual me percaté durante mi período de prácticas. Por lo que podría desarrollar tres líneas diferentes de trabajo.

La primera línea sería seguir buscando diferentes videojuegos que pudiesen servir para ayudar a aprender historia. El primer trabajo estaría relacionado sobre *This war of mine*, que es un videojuego bélico que nos muestra la situación de civiles que tienen que sobrevivir durante un asedio, todas las decisiones que tomes en el videojuego está relacionado con la moral, el juego está basado en las guerras yugoslavas. Este trabajo estaría enfocado para realizarlo con el alumnado de cuarto de la ESO para arriba y se buscaría que aprendiesen sobre los grandes crímenes que se han cometido contra la humanidad y que sirva para concienciar a los alumnos sobre la guerra, ya que, como las películas, la mayor parte de los videojuegos bélicos están más cercanos a ser propaganda de guerra que lo contrario.

La segunda línea sería investigar más cómo se suele desarrollar la desmotivación del alumnado, las características del alumnado que suele abandonar los estudios (porque están desmotivados), encontrar la raíz del problema y proponer medidas para solucionar el problema.

La tercera línea de investigación estaría relacionada en buscar y utilizar otro tipo de metodologías activas para combatir el aburrimiento y el abandono escolar.

Bibliografía:

Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C., & Olabe, J. (2006). Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente . *Escuela Superior de Ingeniería de Bilbao*, 4-10.

Becerra-González, C., & Reidl, L. (2015). Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 79-93.

Benítez Salinas, Vanessa E. (2018). Los videojuegos como herramienta de aprendizaje en México. Tesis doctoral. Universidad de las Américas Puebla.

Educación3.0. (28 de Marzo de 2023). *Educación 3.0*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>

Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. 3 c *TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1-14.

Flores, M. G. (2021). Bondades de la gamificación en el marco educativo. En O. Buzón-García, & M. Romero, *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI* (págs. 1079-1104). Madrid: Dykinson.

- García, J. (2011). Mecanismos motivadores en la enseñanza de la Historia: un modelo de aplicación con alumnos de ESO. *Clío: History and History Teaching*, 38 págs.
- Gozález, Á., González, R., Casado, A., & Zamora, T. (2021). Diseño de videojuegos educativos, en la búsqueda del equilibrio entre diversión y educación en Geografía e Historia de 3º de la ESO. *Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI*, 1281-1298.
- Hernández, P. (2 de Abril de 2023). *El pupitre de Pilu*. Obtenido de <https://www.elpupitredepilu.com/2021/10/20/caracteristicas-psicoevolutivas-de-los-ninos-de-doce-anos/>
- Jiménez, J., & Rodríguez, G. (2020). Videojuegos y aulas de historia: del reto al compromiso docente. En J. Jiménez, G. Rodríguez, & S. Maris, *Historia, videojuegos y educación*: (págs. 47-80). Murcia: Universidad de Murcia.
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 129-154.
- Maris, S., & Ethel, L. (2020). Educadores y videojuegos. En J. F. Jimenez, G. F. Rodríguez, & S. Maris, *Historia, videojuegos y educación: nuevas aportaciones* (págs. 81-99). Murcia: Universidad de Murcia.
- Martínez, J., Egea, A., & Arias, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 62-75.
- Real Academia Española*. (19 de Enero de 2023). Obtenido de <https://dle.rae.es/videojuego?m=form>



CEU

Anexo I: modo descubrimiento de *Assassin's Creed Origins*.



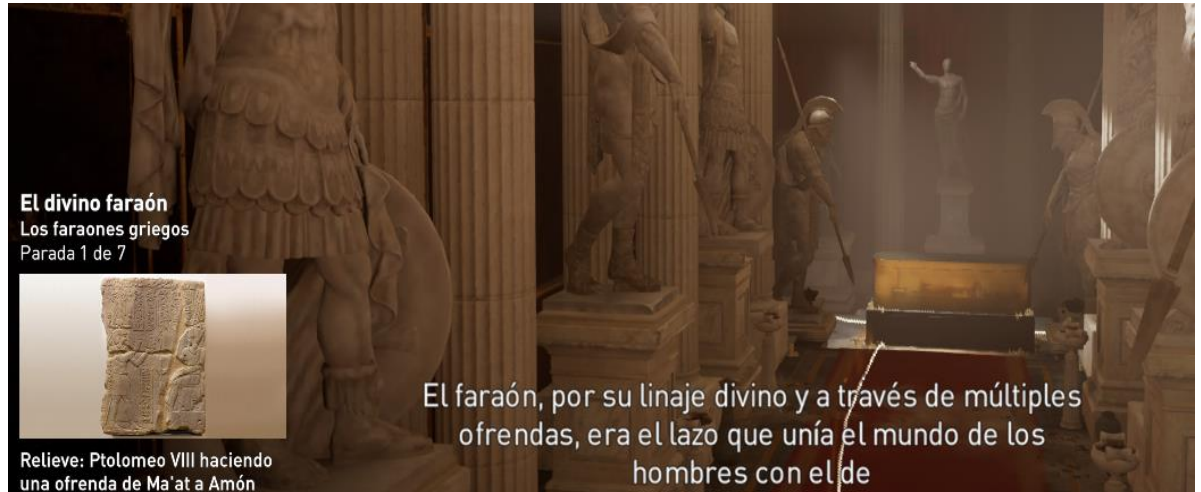
Parte del recorrido que observaría el alumno en la 1ª sesión.



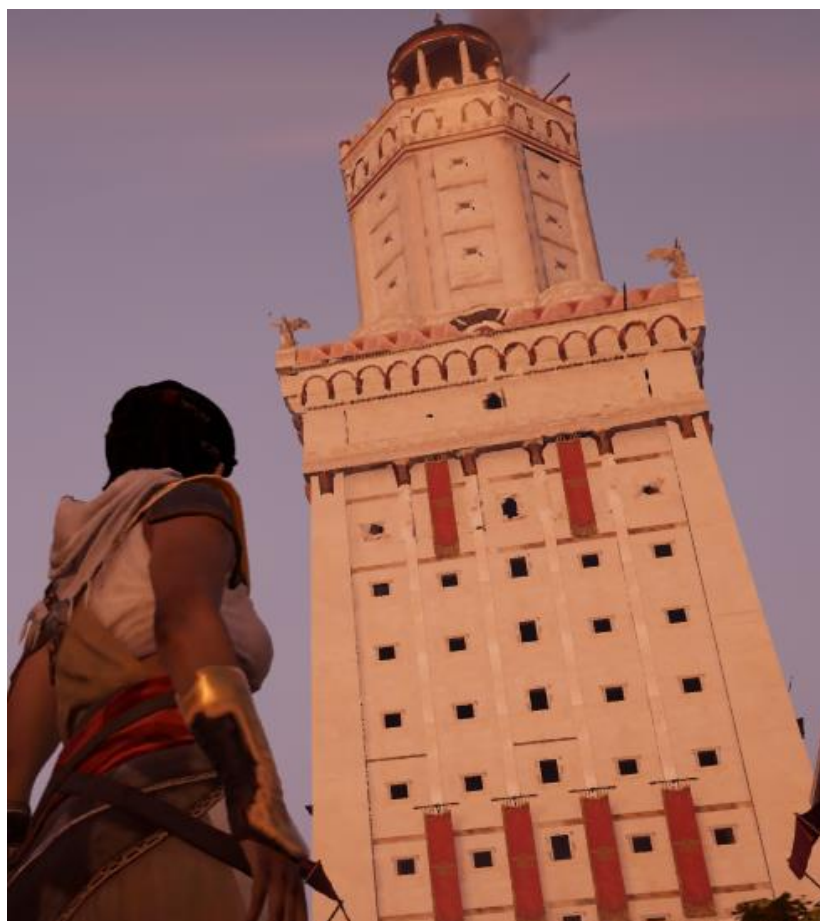
Parte del recorrido que hablaría sobre el rito funerario que sucedería en la 2ª sesión.



CEU



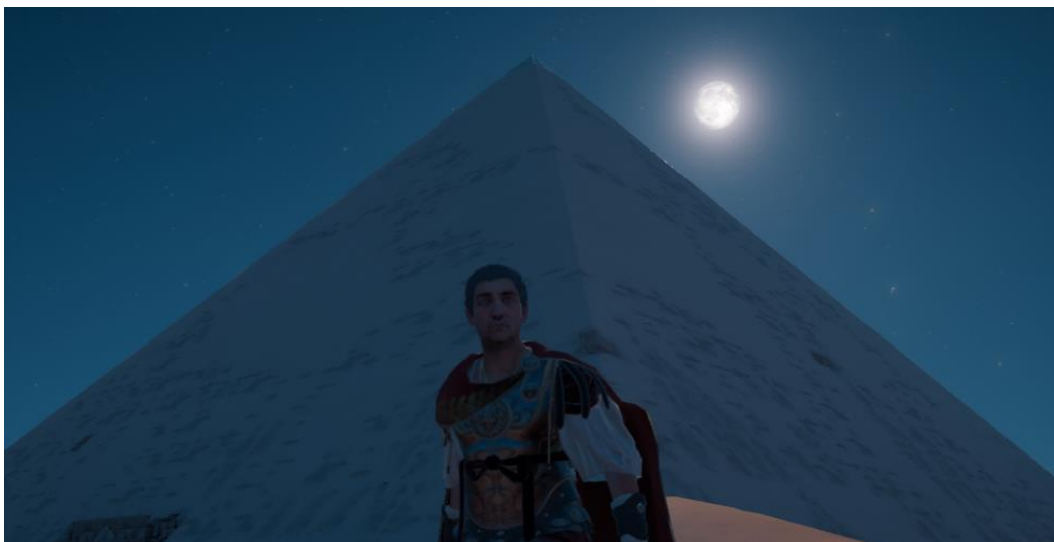
El alumno durante el recorrido de los faraones griegos que sucedería en la 3ª sesión. Al final de la imagen se podría observar la tumba de Alejandro Magno.



El alumno haciendo el recorrido del faro de Alejandría.



El alumno haciendo el recorrido de la esfinge con el personaje de Cleopatra.



El alumno haciendo el recorrido de la gran pirámide de Keops con el personaje de Julio Cesar.



CEU

Anexo II: gamificación

¿Qué se os viene a la cabeza cuando pensáis en el Antiguo Egipto?



Pregunta introductoria para comenzar la clase y que los alumnos comiencen a participar. Realizado en Mentimeter durante la 1ª sesión.



Una pregunta del Kahoot realizado durante la cuarta sesión.



CEU

1. ¿Cuál de estos no es un dios egipcio?

- ☒ A Ares
- ☐ B Ra
- ☐ C Osiris
- ☐ D Neftis

2. El Nilo no fue importante para el desarrollo de la sociedad egipcia.

Falso

3. ¿Cuál era el estamento más bajo del Antiguo Egipto ?

esclavos esclavo

Varias preguntas del examen realizado en Socrative realizadas en la décima sesión.

Anexo III: actividades.

Historia y Geografía
Humanidades

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

+ Crear

Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

Todos los temas

Antiguo Egipto

Antiguo Egipto

- Entrega de los ejercicios Fecha de entrega: 11 oct, 23...
- Entrega del trabajo por grupos Fecha de entrega: 20 oct, 23...

El classroom creado por el profesor, donde se ve los lugares por donde se tiene que entregar las tareas.

Ejercicios del tema del Antiguo Egipto



- 1) ¿Para qué servían las pirámides en el antiguo Egipto?
- 2) ¿Qué faraón mandó construir la pirámide más alta de Egipto? ¿Y en qué lugar se encuentra?
- 3) Explicame la importancia del Nilo para el Antiguo Egipto.
- 4) ¿Cuál era el nombre la última dinastía egipcia? ¿Quién fue su última faraona?

Los ejercicios que los alumnos deberían de hacer y entregar en la cuarta sesión.

RÚBRICA PARA EVALUAR TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

Unidad 1: ¿Por qué debemos aprender Lógica?
Unidad 2: ¿Cuál es la aportación de la Lógica Formal al análisis de textos?
Unidad 3: ¿Por qué todo lo que hacemos tiene que ser lógico?

Estudiante: _____ Grado y grupo: _____ Asignatura: Humanidades Materia: Lógica

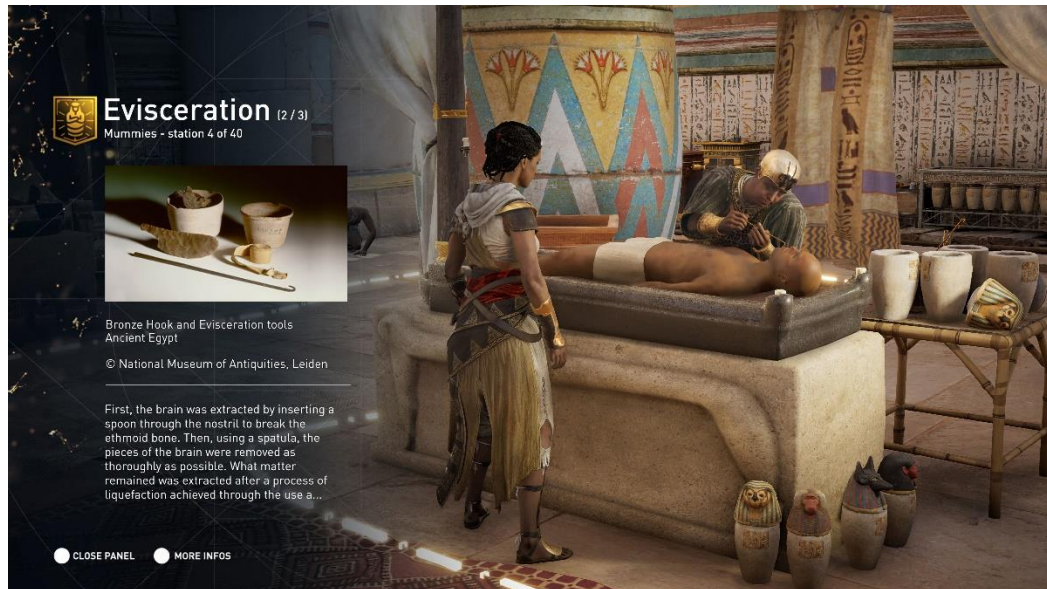
Elemento	Desempeño	Excelente (10)	Bueno (9-8)	Satisfactorio (7-6)	Deficiente (5 ó menos)	Evaluación	Co-evaluación	Auto-evaluación
Fuentes de información	Las fuentes de información son confiables, variadas y múltiples (3, 5 y 7). La información tiene relación con el tema, es relevante y actualizada. Las fuentes son: 1 texto y 2 páginas electrónicas; 2 y 3, 5 y 4 por unidad respectivamente.	Las fuentes de información son variadas y múltiples. La información es actualizada pero incluye datos que no son relevantes o no tienen relación con el tema. Las fuentes son confiables y contribuyen al tema.	Las fuentes de información son limitadas o poco variadas. La información tiene relación con el tema pero algunas no están al día, o no son relevantes. Algunas no son confiables y no contribuyen al tema.	Las fuentes de información son muy pocas o ninguna. Si utiliza fuentes, éstas no son confiables ni contribuyen al tema. La información tiene poca o ninguna relación con el tema principal.				
Arreglo de información	Recopila y organiza los datos de acuerdo a los cuadrantes propuestos. Corrobora los datos. Mantiene integridad en la recopilación de los datos, no los altera para su beneficio.	Recopila y organiza los datos de acuerdo a los cuadrantes. Corrobora los datos. Tiene dificultad manteniendo la integridad en la recopilación de los datos.	Recopila y organiza los datos de acuerdo a los cuadrantes. Tiene dificultad corrobora los datos y manteniendo la integridad en la recopilación de los mismos.	Recopila muy pocos datos o ninguno. Estos tienen poca o ninguna credibilidad. No corrobora los datos y tampoco mantiene la integridad de los mismos.				
Conclusión	Responde a los objetivos. Mantiene objetividad al expresar las ideas. Se sustenta con los datos.	Responde a los objetivos. Mantiene objetividad al expresar las ideas. Tiene dificultad sustentando la conclusión con los datos.	Responde a los objetivos. Tiene dificultad manteniendo objetividad al expresar las ideas y sustentando la conclusión con los datos.	Responde parcialmente a los objetivos o no responde. Tiene poca o ninguna objetividad al expresar las ideas. No sustenta la conclusión con los datos.				
Referencias	Las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo formatos establecidos. No tienen errores.	Las fuentes de información están documentadas y propiamente citadas siguiendo formatos establecidos por organizaciones reconocidas. Presenta algunos errores.	Las fuentes de información están documentadas. Tiene dificultad utilizando los formatos del área de estudio en la citación de las fuentes.	Tiene dificultad al documentar las fuentes de información o no las documenta. No utiliza los formatos establecidos. Incluye fuentes que no están citadas en la investigación.				
Presentación	Cumple con los siguientes requisitos: portada, estructura y secuencia de contenidos, impresión y formato (sin contar y pagar).	Cumple con todos los requisitos, pero algunos de ellos no tienen la calidad total requerida.	No cumple con todos los requisitos. Faltan algunos de ellos.	No es consistente o no siguió las especificaciones del profesor en la presentación del trabajo.				
TOTALES								

Rúbrica que se utilizaría para corregir las presentaciones y los trabajos de investigación que se han hecho por grupos desde de la quinta sesión hasta la novena.

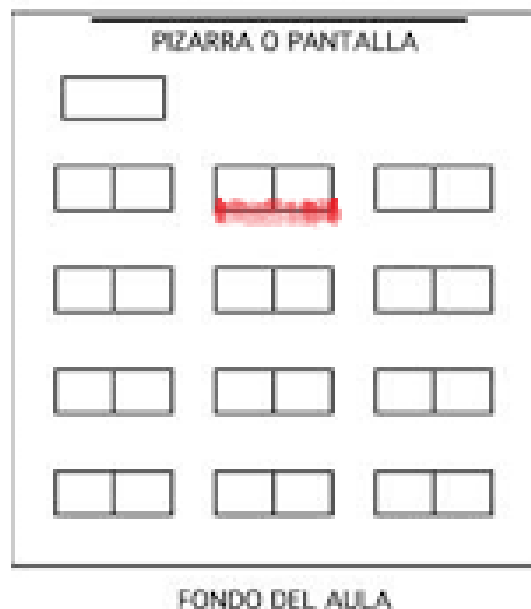


CEU

Anexo IV: atención a la diversidad.



Alumno extranjero que esta aprendiendo sobre el proceso de momificación en inglés porque no sabe castellano.



Sitio de clase que debería ir el alumno con TDAH de tipo inatento puro, esto sería una medida de nivel 3.