



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Los videojuegos sobre el Mundo Antiguo como experiencia didáctica en las clases de Educación Primaria

Alumno/a: Sergio Mantas Fernández

Tutor/a: Prof. D. José Luis de Miguel Jover
Dpto.: Departamento de Lenguas y Culturas
Mediterráneas

Julio, 2021

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS DEL TFG.....	6
4. METODOLOGÍA	6
5. MARCO LEGISLATIVO	7
6. MARCO TEÓRICO	8
6.1. El uso de video-juegos como metodología vanguardista. La gamificación.....	8
6.2. Los videojuegos en el contexto del niño y el contexto educativo.....	10
6.3. Clasificación de los video-juegos.....	11
6.4. Video-juegos especificados para el proyecto	14
7. MARCO HISTÓRICO DEL PROYECTO	17
7.1. La Edad Antigua.....	17
7.2. Mundo Griego o Antigua Grecia	17
8. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
8.1. Introducción	20
8.2. Justificación	21
8.3. Objetivos	23
8.3.1. Objetivos generales de la etapa.....	23
8.3.2. Objetivos del área	23
8.3.3. Objetivos didácticos (O.D.)	24
8.4. Competencias Clave.....	25
8.5. Contenidos	25
8.6. Interdisciplinariedad	26
8.7. Temporalización.....	27
8.8. Metodología	28
8.9. Recursos y materiales	29
8.10. Sesiones	30
8.10.1. Sesión 1: Recuerdos... La Edad Antigua.....	30
8.10.2. Sesión 2: ¡Que comience la civilización!.....	31
8.10.3. Sesión 3: Creamos un mito... ..	31
8.10.4. Sesión 4: Gracias Grecia.	33
8.10.5. Sesión 5: ¡Viajamos en el tiempo! ¡Vamos al Mundo Griego!	33
8.10.6. Sesión 6: Demostramos nuestro conocimiento.	34
8.11. Evaluación	35

8.11.1 Criterios de evaluación del segundo ciclo de la etapa de Educación Primaria especificados en la Orden de 17 de marzo.	35
8.11.2. Criterio de evaluación didáctico.	35
9. CONCLUSIONES	37
10. BIBLIOGRAFÍA.....	38

RESUMEN

El siguiente Trabajo Fin de Grado expondrá una propuesta didáctica, concretamente una unidad didáctica basada en la gamificación y en el uso de los videojuegos como elemento didáctico. A lo largo del proyecto se expondrá una revisión bibliográfica sobre las metodologías vanguardistas, específicamente la gamificación, y sobre características básicas de la Edad Antigua a modo de resumen ya que este es el tema principal de la propuesta didáctica y para introducir el contexto en el que girará la misma. Mediante la realización de este trabajo se espera fomentar la motivación del alumnado mediante metodologías vanguardistas y acercar su contexto real y cercano, en este caso los videojuegos al aula, y generar una concienciación sobre estos obteniendo una imagen del videojuego, no solo lúdica, sino didáctica. De esta manera, se desarrollará una mentalidad crítica para y con el alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: videojuego, Edad Antigua, metodología, motivación, enseñanza-aprendizaje.

ABSTARCT

The next Final Degree Project expose a didactic purpose, concretely a didactic unit based in the gamification and the use of the videogames as a didactic element. Along the project it will be exposed a bibliographic review about vanguardist methodologies, specifically the gamification, and the basic characteristics of the Ancient Age as a summary due to the fact that it is the principal topic of the didactic purpose and to introduce the context in which the unit will turn around. By developing the following project, it is expected to promote the students' motivation by using vanguardist methodologies and to bring closer their real and near context, in this case the videogames, not only in a ludic method, but also in a didactic one. In this manner, it will be developed a critical mindset for and with the students in the teaching-learning process.

Key words: videogames, Ancient Age, methodology, motivation, teaching learning.

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente proyecto se presenta una propuesta didáctica que hace de trabajo final de la asignatura de Trabajo de Fin de Grado. A lo largo de este proyecto se presenta el tema de la propuesta didáctica con su debida justificación, así como los objetivos planteados a alcanzar por el presente proyecto. De igual manera se expondrá la propuesta didáctica completa en la que se menciona el marco legislativo utilizado, la metodología utilizada, los objetivos, contenidos, competencias, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje acordes al tema del proyecto. Finalmente se presenta una serie de conclusiones sobre el proyecto en general y como ha sido resultado del proceso académico del Grado de Educación Primaria.

2. JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual en la que vivimos ha presenciado un avance tecnológico drástico debido al avance científico en los últimos 5 años en todos sus ámbitos destacando las tecnologías de la información y la comunicación. Como resultado, la sociedad actual se basa en una etapa o era tecnológica, en donde el uso de las tecnologías relacionadas con el conocimiento e información lideran la economía. Como mencionan Nubia Esperanza Suárez y José Custodio Najar (2014) en su artículo *Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje*, la sociedad se manejaba entorno a la economía del sector servicios durante los años 60 y cuya concepción sobre la las tecnologías de la información y la comunicación no era un tema principal de investigación hasta los años 70 cuando la sociedad comenzó a interesarse por estas tecnologías. A pesar de esto, no sería hasta los años 90 cuando apareció una creciente importancia de estas y es a partir de esta época, cuando comienza un avance significativo en la evolución de las mismas llegando hasta nuestra época actual.

Las tecnologías de la información y la comunicación de la actualidad han alcanzado un grado de presencia tal que están presentes hoy día en las aulas de educación. Gracias a estos avances, la evolución de las tecnologías en las que se basa este proyecto, los videojuegos, han sido de igual manera revolucionarias.

Por este hecho se debe destacar la implicación de los niños en edades de entre 7 y 12 años con las tecnologías, y concretamente con los video-juegos. Marina Ferrer López y José A. Ruiz San Román (2006) explican cómo en su estudio, más del 90% de los niños con edad de escolarización en Educación Primaria juegan video-juegos. Con estos datos se observa claramente que los videojuegos forman parte de la realidad de los alumnos y alumnas de la

etapa de Educación Primaria y como tal, al ser un elemento cotidiano y cercano al contexto del niño, se deben trabajar en el aula tal y como se desarrollan en las diferentes metodologías propuestas en la Orden del 17 de marzo de 2015.

3. OBJETIVOS DEL TFG

En este apartado se presentan los objetivos a alcanzar en este Trabajo Fin de Grado que se dividirán en dos: generales y específicos.

OBJETIVOS GENERALES

- Diseñar una propuesta didáctica en el aula que fomente el uso de video-juegos como elemento didáctico, motivador y crítico para con el alumnado.
- Recopilar una base de información en la que se muestran los distintos aspectos de los videojuegos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O.E.1. Exponer la potencialidad didáctica de los video-juegos mediante diferentes estudios.

O.E.2. Usar una metodología que potencie la experiencia didáctica de los video-juegos.

O.E.3. Mostrar y secuenciar los resultados obtenidos del proyecto.

4. METODOLOGÍA

La metodología empleada para la realización del proyecto de la asignatura Trabajo Fin de Grado ha sido cualitativa ya que no se ha llevado a cabo ningún estudio estadístico, pero sí una revisión bibliográfica.

La revisión bibliográfica es un tipo de trabajo académico y científico en el que se recopila y se escogen diferentes estudios sobre un tema en específico y su contexto. De esta manera se crea un estudio recopilatorio de los mismos para apoyar un proyecto. A partir de este apartado se adquiere un marco teórico sobre un tema, en este caso sobre, los video-juegos sobre el Mundo Antiguo como experiencia didáctica en las clases de Educación Primaria. Los estudios recopilados van desde el ámbito de la tecnología hasta la educación en sí misma pasando por la combinatoria de estos dos temas, es decir, la aplicación de las tecnologías en la

educación y cómo afecta el uso de los videojuegos a los niños tanto cognitiva como motrizmente.

5. MARCO LEGISLATIVO

Este proyecto está basado en la creación de una propuesta didáctica para el alumnado de Educación Primaria y, como consecuencia, debe apoyarse en una base normativa. Al existir numerosos y distintos estatutos relacionados con la Educación Primaria, a continuación, se exponen aquellos más afines con el proyecto y propuesta didáctica.

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)*

Esta ley es la base de la educación que se ejerce en el estado español actualmente. Como menciona el propio título, es una modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOE) por la que se rige la educación en España. Esta ley se creó con el objetivo de fomentar el bienestar individual mediante la creación de ciudadanos democráticos, renovar la cultura y desarrollar las capacidades cognitivas, afectivas y valores de los jóvenes.

- *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.*

Este Real Decreto expone las distintas competencias, objetivos, criterios de evaluación, contenidos y estándares de aprendizaje básicos que debe alcanzar el alumnado al acabar la etapa de Educación Primaria.

- *Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículum de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.*

Este Decreto hace referencia a lo mencionado en el Real Decreto 126/2014 en cuanto a la normativa, añadiendo las propias de la comunidad Autónoma en la que se encuentre el docente, siendo consecuentemente la de Andalucía.

- *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.*

La Orden de 17 de marzo de 2015 expone los diferentes elementos del currículo concretados por el responsable de la de la Consejería de educación de cada Comunidad Autónoma, atendiendo a esta la de Andalucía. De esta ley se extraerán los posteriores elementos necesarios para la realización de la propuesta didáctica.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. El uso de video-juegos como metodología vanguardista. La gamificación

El uso de metodologías vanguardistas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (o Problemas) (ABP) donde el alumnado trabaja mediante una serie de proyectos (individuales y grupales) para la realización de un producto final, la metodología vanguardista conocida como Flipped Classroom o aula invertida, donde a los diferentes alumnos y alumnas se les concede la libertad de elegir una parte del temario y preparar una clase para explicar a sus compañeros y al profesor, son metodologías que tratan de romper con lo establecido en la actualidad que es la metodología tradicional donde al alumno es un agente pasivo y el docente un agente activo. Si bien es cierto que esta metodología no da malos resultados, tampoco mejora los que a día de hoy se tienen y evitan el aumento de fracaso y abandono escolar. Es por ello que la aplicación de estas metodologías vanguardistas cobra tal importancia, ya que tratan de solventar estos problemas y alcanzar los nuevos estándares de aprendizaje y competencias.

La metodología vanguardista que más se acerca al tema de los video-juegos y su uso, es la gamificación. Esta metodología tiene como objetivo que el alumnado aprenda jugando y mediante el propio juego. Destacar tal y como menciona Gil-Quintana y Prieto Jurado (2020) en su artículo *La realidad de la gamificación en educación primaria*, hay que adaptar estas metodologías vanguardistas para romper con esos ejes tradicionales y expone el uso de los video-juegos como un entorno de aprendizaje donde el alumno puede adquirir un conocimiento rico y complejo. De igual manera podemos destacar las conclusiones llegadas por Carvajal (2014) en su artículo *El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo*, donde destaca que:

Desde el punto de vista pedagógico, supone una innovadora técnica docente por el elevado grado de motivación que provoca en los alumnos el uso de estas tecnologías. Además, siguiendo la teoría constructivista del aprendizaje de Piaget, les ofrece la posibilidad de interactuar directamente con el concepto a impartir, lo que alimenta la probabilidad de asimilarlo y adquirirlo más rápidamente.

A partir de esto, para comprender más a fondo el uso de la gamificación en la educación y como metodología hay varios elementos que la componen y que es necesario conocer. Como exponen Díaz y Troyano (2013) en su artículo *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo* destacamos los siguientes:

La base del juego: en lo que a este apartado se refiere, encontramos las características principales de lo que es un juego, el ámbito lúdico, didáctico, consumidor, etc. También se destaca el uso de una serie de reglas que fomentan la interactividad entre los jugadores en donde hay un proceso de intercambio de información.

Mecánica: En este apartado se define el funcionamiento del juego creando retos, y motivando al jugador a conseguir más de estos.

Estética: Hace referencia al uso de imágenes, videos, etc. que llaman la atención del jugador haciendo el juego más atractivo y focalizando la atención del mismo. Como se expondrá más adelante, la evolución en este ámbito es muy superior y que apoya al propio juego.

Idea del juego: En este apartado se define el fin que busca el juego y por consiguiente genera retos, motivación, etc. Este apartado se basa en la mecánica del mismo ya que a partir de esta se llega al objetivo final del juego.

Conexión juego-jugador: Este apartado hace referencia a la relación que se adquiere entre el propio juego y el jugador en base de los puntos anteriores. También hay que destacar la dificultad del propio juego ya que es un indicador que puede atraer a ciertas personas y en otros casos no.

Jugadores: Son las personas que participan en el juego y no tiene ningún sesgo de edad. Una parte importante de este punto es la personalidad de la propia persona ya que puede tener diferentes gustos y en consecuencia disfrutar de ciertos juegos mientras que de otros no. De igual manera, depende de la persona el hecho de que aprenda ciertos conocimientos a partir del propio juego. Sin embargo, es en este punto donde el maestro debe intervenir y adaptar el juego de la manera más óptima posible con el fin de alcanzar ese aprendizaje significativo.

Motivación: El objetivo de este punto es que el jugador consiga completar el juego y para esto se deben dar diversos factores entre los que, como se ha especificado anteriormente, encontramos los retos que no deben ser demasiado sencillos ni demasiados complicados ya que el jugador podría bien aburrirse o agobiarse respectivamente.

Promover el aprendizaje: Como bien indica el propio punto, como fin final, se busca adquirir uno o varios conocimientos a partir de este juego. Estos conocimientos van desde el propio ámbito conceptual hasta los actitudinales pasando por los procedimentales.

Resolución de problemas: este apartado es paralelo al anterior, ya que está relacionado con el aspecto procedimental. En este punto se busca la autonomía del jugador en diversas situaciones por lo que debe afrontar diversos tipos de cuestiones, retos, problemas (tanto cognitivos como físicos en algunos casos), etc.

6.2. Los videojuegos en el contexto del niño y el contexto educativo.

Es innegable oponerse a la realidad de la evolución de los video-juegos en estos últimos 40 años según Alfonso Cuadrado en 2010 en su artículo *La Evolución del espacio y el punto de vista en el videojuego*, donde explica la evolución de los video-juegos desde los primeros tableros de juego hasta la actualidad, unas obras cinematográficas que mezclan cultura y arte alcanzando el hiperrealismo, llegando incluso a la realidad virtual.

Junto a esto debemos destacar la cantidad de consolas que han salido al mercado donde, a día de hoy se pueden destacar dos empresas principales que lideran el mercado, PlayStation y Xbox. Consolas que desde su lanzamiento no han parado de revolucionar el mercado de los videojuegos consiguiendo y adaptando lo mencionado anteriormente.

Sin embargo, el mercado de juegos es muy exclusivo desde la aparición de ambas consolas dando por ambas partes juegos con potenciales didácticos muy importantes pero que, por su coste económico no todo el mundo era capaz de disfrutar de ambas consolas. A día de hoy, esto ya no supone un problema debido al avance de los PC que actualmente llegan a tener mejor rendimiento que las propias consolas. No solo esto, sino que disponen de diferentes opciones de modificación lo que permite hacer que la experiencia del videojuego sea más inmersiva y realista en cuanto a la acción didáctica se refiere.

Es a partir de la idea de la posibilidad de creaciones de mundos hiperrealistas, que el alumnado pueda experimentar situaciones y observar de primera mano conocimientos que, de otra forma, solo podrían leer o ver en imágenes de sus libros de texto.

Hoy día los video-juegos son una realidad y aún más cuando nos referimos a la realidad de los estudiantes de educación primaria según López y San Román (2006):

Consideramos muy significativo que más del 90% de los niños estudiados entre 7 y 12 años juega con algún tipo de videojuego. En el caso de los chicos son en torno a un 95% aquellos que tienen o han jugado alguna vez con

videojuegos, convirtiéndose en casi un excluido social aquel que no sepa de qué tratan o no sepa jugar con ellos.

Según este estudio, los video-juegos forman parte de una realidad y un contexto muy cercano a los niños en etapa de escolarización primaria y, según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, el Decreto 97/2015, de 3 de marzo y la Orden de 17 de marzo de 2015, la educación debe estar centrada en un contexto cercano al niño/a. Esta es una de las razones por las que existe un currículo correspondiente a la Comunidad Autónoma de Andalucía. De igual manera, el trabajar acorde al contexto del alumno fomenta su desarrollo y muestra mejores resultados a la hora de resolver problemas o afrontarlos en su vida cotidiana.

El uso de los videojuegos tiene tanto efectos positivos como negativos. Sin embargo, el impacto que tiene este sobre el usuario depende tanto del mismo como del propio juego. Es por esta razón por lo que la aplicación de los videojuegos al aula es un tema que tiene que estar muy bien diseñado y aplicado, de manera que se pueda sacar todo el potencial positivo de los video-juegos.

Como indica Carvajal (2014), en función de diversos estudios, se ha llegado a la conclusión de que se muestra una mejora en un gran número de capacidades cognitivas en jugadores jóvenes mediante el uso de video-juegos de acción real.

Otros estudios como el de Verónica Martín y M.^a Dolores García (2005) titulado *Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa* exponen que los videojuegos pueden ser empleados de forma didáctica y en sus propias palabras:

“Desde aquí queremos poner de manifiesto que los videojuegos proporcionan nuevas formas de aprendizaje e información, además de entretener y distraer. Potencian, también, la concentración y la atención, además de ayudar a construir las habilidades físicas y psicomotoras que el niño y del adolescente necesitan en esa etapa de su vida.”

6.3. Clasificación de los video-juegos.

Como se ha expuesto anteriormente, son muchos los estudios que muestran los aspectos positivos y la potencialidad del uso de juegos y video-juegos en aula, de forma didáctica. Sin embargo, hay que atender a los posibles aspectos negativos que pueda llegar a fomentar los videojuegos en el alumnado como puede ser el fomento de la agresividad, la adicción, la falta

de desarrollo social, deficiencias que pueden derivar en aspectos físicos como puede ser el hecho de que afecte a la visión, etc.

Aun conociendo estos riesgos del uso de los video-juegos, se sigue fomentando el uso de estos ya que estos aspectos mencionados pueden ser solventados por el docente mediante la programación didáctica adecuada y, en consecuencia, fomentar los aspectos positivos. A esta acción se le suma la aportación realizada por el sistema “PEGI” (Pan European Game Information), el cual clasifica los diferentes juegos por edades y por género de videojuego según unas etiquetas expuestas en su página web (<https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>). Los diferentes grupos de edades que diferencia PEGI son los siguientes:

- PEGI 3: el contenido que se muestra en estos títulos es apto para todas las edades y considerando a niños pequeños se debe adaptar diferentes situaciones como el lenguaje soez, la violencia a un nivel muy bajo y tratando este tema con humor, etc.
- PEGI 7: en este nivel se aceptan los mencionados anteriormente, pero a un nivel todavía bajo.
- PEGI 12: se admite cierto lenguaje soez leve y introduce la violencia a un nivel más detallado a nivel gráfico, pero hacia personajes fantásticos o no humanos. También se introducen juegos de azar como las cartas. Este sería el tope en la etapa de Educación Primaria.
- PEGI 16: introducción de la violencia, escenas de carácter sexual representadas en la vida real. El uso de lenguaje no correcto a un nivel superior y temas relacionados con la droga y el juego también son introducidos. En este nivel se definiría el tope de la etapa de la E.S.O.
- PEGI 18: en este nivel se admiten todas las limitaciones anteriores alcanzando un nivel muy extremo. Esta etiqueta se aplica a la mayoría de edad.

Imagen del logo	Nombre del descriptor	Explicación
	Violencia	Puede contener escenas de personas que sufran lesiones o que mueran, a menudo mediante el uso de armas. También pueden contener derramamiento o gotas de sangre.
	Lenguaje soez	Puede contener malas palabras, sexualidad, amenazas y toda clase de insultos.
	Miedo	Puede contener escenas que se consideran demasiado perturbadoras o aterradoras para los más jóvenes o los jugadores emocionalmente vulnerables.
	Sexo	Puede contener referencias a atracciones sexuales o relaciones sexuales. También puede contener desnudos y personajes vestidos con ropa sugestiva.
	Drogas	Puede contener referencias a las drogas ilegales de una sustancia real o ficticia que tiene consecuencias paralelas a las drogas ilegales en la vida real (en uso, posesión o venta).
	Discriminación	Puede contener la violencia o el acoso por motivos de raza, etnia, género u orientaciones sexuales.
	Apuestas	Puede contener apuestas (con dinero real o ficticio)
	En línea	Contiene un modo de juego en línea.
	Compras dentro del juego (Desde 2018 ⁵)	Puede contener contenido de pago adicional, como microtransacciones o contenido descargable, que se puede comprar con dinero real dentro del juego. ⁶

Imagen 1. Descriptores de contenido (modificado de la pag.web: [Pan European Game Information - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

Una vez expuesta la información sobre la clasificación de los videojuegos, se debe atender a otra clasificación que cobra especial importancia debido a la proyección de este proyecto, la creación de una propuesta didáctica. Esta clasificación ha sido extraída del Trabajo Fin de Grado titulado *Ejemplo práctico de la geología a través del aprendizaje de los videojuegos en el aula* por Bernardo Carrasco González (2018). La clasificación expuesta diferencia entre género educativo y no educativo, que a su vez se dividen en las diferentes asignaturas cursadas en la etapa de educación primaria y los diferentes géneros de videojuegos generales como plataformas, disparos, estrategias, etc. respectivamente.

Mediante el uso de esta clasificación se puede llegar a la conclusión de que los únicos videojuegos que se deben usar en el aula son los educativos cuando, como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos utilizados por la mayoría de los niños no son del género educativo y en la mayoría de las ocasiones no respetan las directrices especificadas por PEGI, jugando con juegos no adaptados a su edad. Es por esta razón por la que se deben jugar varios tipos de juegos en el aula, los educativos y los no educativos (con su respectiva adaptación didáctica) para poder acercarnos a la realidad del alumnado y obtener más recursos didácticos.

6.4. Video-juegos especificados para el proyecto

Los videojuegos que se van a usar en la posterior propuesta didáctica son el “Assasins Creed: Odyssey” (2018) y el “Age of Empires: Definitive Edition” (2018). Estos juegos han sido seleccionados tras analizar si eran aptos o no para el alumnado de educación primaria. Ambos juegos no son recomendados para el alumnado de educación primaria, sin embargo, con la respectiva adaptación didáctica que se le realizará serán una herramienta didáctica fundamental.

El video-juego “Age of Empires: Definitive Edition” (2018) es un juego del género estrategia y además en tiempo real cuyo objetivo es la creación de una civilización y llevarla hasta su máximo punto de desarrollo histórico. La mecánica del video-juego es muy sencilla, consistiendo en la recolecta de materias primas, creación de rutas de comercio, dirección de un pueblo, desarrollar diferentes conflictos entre los que encontramos económicos y bélicos, etc. A su vez el juego cuenta con una etapa de tutorial en la que explica todas estas mecánicas y su funcionamiento añadiendo contenido histórico. Para apoyar al jugador, se van cumpliendo diferentes objetivos que irán dando recompensas al jugador. El alumnado puede comprender estas mecánicas muy fácilmente con lo que resulta en una aplicación didáctica óptima y

motivándolos. Dentro de las civilizaciones que podemos encontrar, encontramos la griega que es en la que se va a basar la propuesta didáctica.



Imagen 2. Civilización griega. Extraída de la pag.web:
<https://es.ign.com/age-of-empires-ii-pc/72392/feature/age-of-empires-la-historia-hecha-videojuego>

El video-juego “Assassins Creed: Odyssey” (2018) es un juego del género acción-aventura y para un jugador desarrollado por Ubisoft y Quebec. El juego pertenece a una larga saga en la que se ambientan diferentes épocas históricas y momentos históricos relevantes entre los que encontramos la Revolución Francesa, la Guerra de Independencia, las Guerras Santas, etc. En concreto, juego está ambientado alrededor del año 425 a.C. donde se narra una historia original acerca de la Guerra del Peloponeso en la que el jugador podrá manejar tanto a un personaje masculino como femenino, cuyo oficio es ser misthios, conocido como un/a mercenario/a. Todos estos video-juegos muestran un mensaje al inicio que destaca que la realización de los mismos se basa en diferentes culturas y creencias y basándose en diferentes estudios y representaciones históricas por lo que muchas de las escenas, elementos arquitectónicos, culturales y personajes que aparecen son personajes históricos reales que han existido y el jugador puede interactuar con ellos.

El video-juego dispone de un modo llamado Discovery Tour en el cual no se presencian conflictos, por lo que la adaptación al aula será aún más sencilla. A lo largo este modo el jugador puede ir desplazándose por el Mundo Griego ofrecido por el juego acercándose a diferentes

lugares históricos los cuales ofrecen una narración sobre las diferentes estructuras, sistemas sociales, etc.

El uso de este modo resultará una herramienta didáctica excepcional debido a la calidad gráfica y representación histórica del mismo, por lo que el alumno obtendrá una vivencia de primera mano sobre la cultura griega de una manera más cercana y directa generando un aprendizaje significativo.

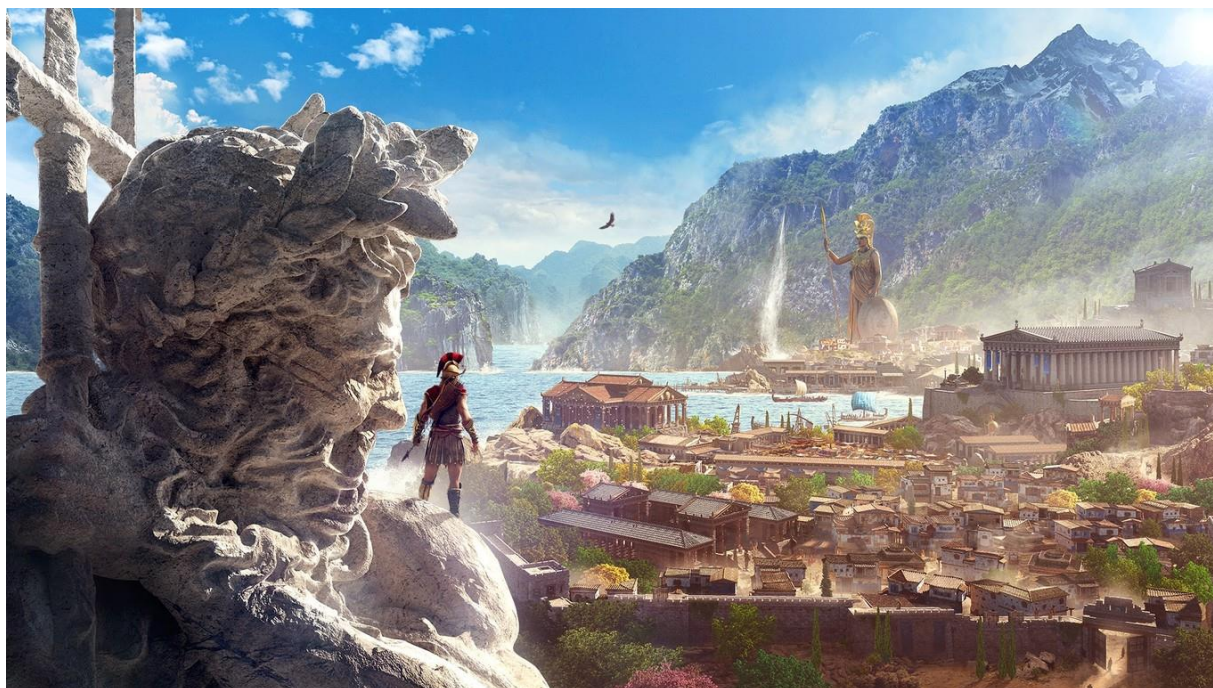


Imagen 3. Modo Discovery Tour del video-juego "Assassin's Creed: Odyssey".
Extraída de la pag.web: <https://www.vidaextra.com/cultura/discovery-tour-assassins-creed-odyssey-llega-este-mes-podamos-darnos-vuelta-antigua-grecia>

7. MARCO HISTÓRICO DEL PROYECTO

7.1. La Edad Antigua.

La Edad Antigua es un periodo de tiempo, histórico que se destaca por la aparición de las primeras grandes civilizaciones entre las que se puede destacar las civilizaciones mesopotámicas, la egipcia, la griega, entre otras. El inicio de esta era viene marcado por la aparición de la escritura en las civilizaciones mesopotámica y egipcia alrededor del año 3500 a.C. y termina junto con la caída del Imperio Romano en el año 476 d.C.

El punto principal de este periodo son las civilizaciones que se han destacado anteriormente y de las cuales se pueden destacar el sistema jerárquico que acontecían en cada una de estas. Además, destacar los sistemas políticos que comenzaron a cobrar fuerza con las diferentes polis de la civilización griega.

La aparición de estas civilizaciones dio lugar a los inicios de lo que hoy día conocemos como ciudades, procesos de urbanización, la ley, grandes religiones y la concepción del Estado. Centrándonos concretamente en este último, es a causa de esta la cantidad de guerras que hubo en la época entre las distintas civilizaciones que coexistieron como puede ser entre los espartanos y los atenienses.

A continuación, se expondrá la civilización en la que se basa este proyecto, el Mundo Griego.

7.2. Mundo Griego o Antigua Grecia

Este periodo comienza en el año 1200 a.C. con el agrupamiento de diferentes familias que, con el tiempo pasaron a ser comunidades y posteriormente a considerarse civilizaciones. De todas las civilizaciones a destacar, se mencionará la mesopotámica, la egipcia y la griega. Finalmente, este periodo acaba en el año 146 a.C. debido a que Roma conquistó Grecia. Estas comunidades comenzaron a distanciarse unas de otras debido a la geografía del lugar dando lugar a lo que se conoce como polis con independencia, gobierno y poder militar propio. A pesar de compartir localización geográfica, lengua, cultura, etc., la política de las polis eran muy variadas donde encontramos sistemas de gobierno que van desde la tiranía hasta la democracia. Esto puede observarse en las dos ciudades griegas más importantes, Esparta y Atenas. En Esparta, el sistema de gobierno se basaba en una monarquía donde gobernaban reyes, la educación se basaba en la lucha y en la preparación para la guerra, tanto para hombres como para mujeres. Estas últimas gozaban de independencia y de derechos. Por contraparte, en

Atenas, el sistema de gobierno que se encontraba era una democracia ya que los gobernantes eran elegidos por los ciudadanos, la educación en la que se basaba no era la guerra, sin embargo, también poseían un gran poder militar, y esta misma educación solo iba dirigida hacia el hombre. El papel de la mujer en esta poli era bastante reducido comparado con el del hombre debido a que gozaban de independencia y, por consiguiente, dependían de su familia.

Durante esta época se vivió una gran expansión marítima por parte de todas las polis, sin embargo, la que más destacó fue Atenas. Con este auge de fuerzas marítimas también se intensificó las rutas de comercio por toda la zona geográfica que abarcaba la Antigua Grecia.

Como se ha mencionado anteriormente, Grecia, es una de las civilizaciones más importantes de la historia debido a la gran cantidad de elementos culturales que trajo consigo. A continuación, se expondrán sus principales características:

Sistema Social: El sistema social sigue una estructura piramidal en la que, si bien nos encontramos con diferentes elementos debido a los diferentes gobiernos, todos seguían una estructura similar.

En el punto más alto se encuentra el rey o el gobernante que era quien poseía el mayor poder de estos. A pesar de esto, por lo general, iba acompañado de un grupo culto que lo aconsejaba en la toma de decisiones en diferentes ámbitos. En esta época ya se les consideraba políticos a este pequeño grupo de cultos.

En el siguiente escalón se encuentran los rangos altos de militares o en su defecto el grupo de políticos que aconsejaba al rey o al gobernante, así mismo también nos encontramos con algunos sacerdotes que eran capaces de comunicarse con los dioses e interpretar sus mensajes. Disponían de bastante poder ya contaban con numerosos subordinados tanto militares como cultos.

La base de la pirámide estaba conformada por el pueblo que constituía la mayoría de la población de la época y que estaba formada por toda clase de trabajadores entre los que destacamos los agricultores, ganaderos, artesanos, herreros, comerciantes, etc. Dentro de este grupo también se encontraban los extranjeros conocidos como metecos y personas pertenecientes a otras colonias, conocidos como clerucos.

En última estancia se encontraban los esclavos, que eran personas compradas y que no poseían ningún tipo de derecho. Estos esclavos eran obligados a realizar cualquier tipo de trabajo.

Religión: La cultura religiosa de la época seguía una creencia politeísta en la que adoraban a varios dioses. La mayoría de estos dioses eran asociados a algún elemento de su vida cotidiana como puede ser la guerra con el dios Ares, la justicia con Atenea, la belleza con Afrodita, etc. También se asociaban estos dioses con elementos naturales como la aparición del sol con Helios, la mar picada con Poseidón, entre otros. Sus dioses principales eran Poseidón, ya que según la mitología controlaba los mares y como consecuencia creían que era el responsable de si los barcos llegarían a puerto en buenas condiciones, Deméter, que aseguraba una buena cosecha, Ares, que protegía a los militares, Atenea, que impartía justicia divina y finalmente Zeus, quien era considerado padre de todos los dioses y a quien todos veneraban y ofrecían sacrificios.

Economía: La economía estuvo llevada por su situación geográfica a lo largo del Mediterráneo por lo que la agricultura era su base de sustento económico. A pesar de situarse en zonas montañosas por lo que la tierra fértil no era muy abundante, el hecho de encontrarse en una zona mediterránea, la agricultura que se destacaba era el trigo y la cebada como cereal básico, los viñedos y el olivo.

Además de esto también debe destacarse la ganadería, ya que esta complementaba a la agricultura. Los animales que con más frecuencia eran criados son los más frecuentes en ganadería por lo que encontramos cerdos, ovejas, cabras, caballos, toros, burros, bueyes, etc.

También se impulsó la artesanía. Los griegos eran expertos en la creación de vasijas, así como en la decoración de estas. Muchas de estos elementos artesanales eran intercambiados y comprados por políticos, reyes y nobles en su mayoría.

A finales de la época empezó a aparecer la moneda como elemento de intercambio dejando atrás el trueque de bienes. Como consecuencia de esto, se dio paso al comercio entre diferentes polis y territorios.

Esta actividad era, en su mayoría, realizada por el escalón más extenso de la pirámide jerárquica, el pueblo. También era común encontrar esclavos trabajando en las tierras ya que muchas de estas pertenecían a políticos o nobles de la época. A partir de esto se destacan los

impuestos que recaudaba el gobierno, tanto de elementos agrícolas, ganadero y pago con la moneda de la época.

8. PROPUESTA DIDÁCTICA

TÍTULO: Jugamos a través de la historia antigua. Nos convertimos en guerreros y guerreras del Mundo Antiguo.

8.1. Introducción

La siguiente propuesta didáctica se centrará en la creación de una unidad didáctica que tendrá como tema principal el estudio de la Edad Antigua, centrándonos en sus características, así como la forma de vivir de la población, actividades económicas y creaciones destacables que se realizaron durante esta época y que todavía perviven en el presente. Se destacará y se llevará a cabo un estudio más riguroso en la civilización griega, ya que fue una de las mayores civilizaciones de la historia y, en consecuencia, se observará como se ha llegado hasta esa civilización a partir del comienzo de esta edad. Al ser este el tema principal, la unidad didáctica se desarrollará en la asignatura de Ciencias Sociales.

El ciclo al que se va a enfocar la unidad didáctica será segundo ciclo, concretamente para el cuarto curso de educación primaria, ya que es en este ciclo cuando el alumnado estudia más en profundidad esta parte de la historia, la Edad Antigua.

Como eje principal de la unidad, se introducirán los video-juegos como elemento didáctico. En función de esto, se utilizará como metodología la gamificación, a partir de la cual utilizaremos el juego como medio de aprendizaje para el alumnado de manera que el aprendizaje resulte algo cercano, lúdico y significativo. Junto con esto, se espera que el alumnado obtenga una concienciación hacia el propio juego (tanto digital como físico) en el que observen un potencial para aprender por su cuenta.

Paralelamente a esta metodología, se atenderá de manera eficaz y efectiva el uso del videojuego en el aula con el objetivo de apoyar el contenido teórico que se enseñará a lo largo de la unidad didáctica.

Al final de esta unidad didáctica se introducirán una serie de actividades en las que el alumno podrá poner en manifiesto el conocimiento adquirido a lo largo de la propia unidad didáctica.

8.2. Justificación

El centro en el que se desarrollará la propuesta didáctica es el CEIP Gloria Fuertes, perteneciente a la localidad de Jaén, en Andalucía. Se trata de un colegio público, moderno y vanguardista construido en 2007 en la zona norte de Jaén. Está localizado en una zona residencial donde residen muchas unidades familiares a su alrededor.

Las instalaciones del centro están formadas por tres plantas a lo largo de las cuales se distribuyen tanto alumnos de educación infantil como de primaria. Cuenta con dos aulas de pedagogía terapéutica, un aula específica, un comedor que también funciona a modo de aula matinal para el alumnado, aula específica de música, salón de actos, aula de informática y gimnasio.

El colegio cuenta con tres líneas A, B y C por lo que nos encontramos ante una organización tipológica C3 durante los cuatro primeros cursos de primaria e infantil. Durante los últimos dos cursos nos encontramos con cuatro líneas A, B, C y D. El centro cuenta en su totalidad con 717 alumnos/as matriculados, un equipo docente compuesto por 40 maestros/as, personal del Equipo de Orientación Educativa. De los 40 maestros y maestras, 25 son especialistas en educación primaria. El orientador y la especialista en audición y lenguaje permanecen en el centro durante cuatro días a la semana y la médica dos días al mes. El centro es bilingüe y se imparten cierto número de clases en inglés.

Como se ha mencionado, el colegio pertenece a la zona norte de Jaén, concretamente a la zona de Expansión Norte. Debido a su localización residencial, por tener diferentes tipos de mercado cerca y que la mayoría de la población del entorno trabaja en el sector terciario, siendo característico que trabajen los dos progenitores, el colegio consta con un nivel socio-económico-cultural medio-alto. Cabe destacar también que la población de la zona va en aumento, así como la heterogeneidad social de la misma. Se observa una relación bastante buena entre el Centro y las familias que se ve reflejada en la participación, por parte de las familias, en las diversas actividades extraescolares que oferta el colegio entre las que encontramos casos particulares para el refuerzo de las asignaturas, programación y ajedrez.

El centro sigue la idea de buscar espacios comunes de actuación, donde tratan de conseguir la participación con distintas instituciones y ONG's de la localidad: Concejalía de Educación del Ayuntamiento, Delegación territorial de Educación, Cruz Roja, Cáritas entre otras. Respecto a la relación existente entre el centro y las unidades familiares, por lo general

son bastante y esto se ve reflejado en la realización de diferentes actividades como talleres, la semana cultural, la asistencia a las tutorías con el profesorado y las visitas al equipo directivo y de orientación, ya sean bien para que los padres obtengan información sobre el recorrido académico de sus hijos o por cualquier tipo de inconveniente que se pudiese dar con los alumnos.

La clase en la que se introducirá la unidad didáctica será en 4º de Educación Primaria en la línea A. La clase está compuesta por un grupo numeroso de 24 alumnos (15 niños y 9 niñas). Este grupo no cuenta con ningún alumno con diversidad funcional pero sí contamos con alumnos que atienden necesidades específicas de apoyo educativo (N.E.A.E.), entre los que encontramos un niño y una niña con apoyo en la asignatura de Lengua Castellana, por lo que no es necesario la creación de un plan de atención a la diversidad. Sin embargo, mediante la interdisciplinariedad se realizarán actividades que apoyen a estos alumnos en esa asignatura y nos permita introducirnos en la propia unidad didáctica. Destacar que el tutor de la clase (nosotros) imparte varias asignaturas como es el caso de Lengua Castellana y Literatura, Ciencias Sociales, Artes Plásticas, Segunda Lengua extranjera: inglés y Ciudadanía.

El aula dispone de pizarra digital con altavoces y con proyector por lo que se puede implementar el uso de las TIC y concretamente, gracias a estos elementos, se podrá introducir los propios videojuegos especificados anteriormente en el aula como herramienta didáctica. Junto con esto, a lo largo del curso, el alumnado ha estado trabajando junto con la aplicación web “Google Classroom”. En esta aplicación se crea un aula online donde el alumnado se matricula y en la que se exponen diferentes actividades, videos, comentarios, notas, etc.

El alumnado posee nociones sobre las etapas históricas ya que estos conocimientos han sido adquiridos a lo largo de los años anteriores y concretamente en su anterior año que profundizaron en este tema introduciéndolos en la Edad Antigua. Debido a esto es posible la implementación de la unidad didáctica propuesta basada en el uso de videojuegos.

8.3. Objetivos

8.3.1. Objetivos generales de la etapa

Objetivos generales de la etapa de Educación Primaria especificados en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

8.3.2. Objetivos del área

Objetivos del área de Ciencias Sociales especificados en la Orden de 17 de marzo de 2015:

O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.

O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos.

O.CS.6. Aprender hábitos democráticos y de convivencia favoreciendo el conocimiento de entidades territoriales, órganos de gobierno y mecanismos esenciales, que rigen el funcionamiento y la organización social, política y territorial de Andalucía, España y Unión Europea, respetando los derechos, deberes, libertades y valores que se recogen en la Constitución Española y el Estatuto de Autonomía para Andalucía.

O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época.

O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de comunidad Autónoma, de España y de Europa.

8.3.3. Objetivos didácticos (O.D.)

- O.D. 1. Conocer las características básicas de las civilizaciones de la Edad Antigua.
- O.D.2 Conocer y estudiar con mayor profundidad las características de la civilización griega centrándose en la forma de vida griega.
- O.D.3. Adquirir conocimientos sobre las polis griegas: organización social, edificios y creencias.
- O.D. 4. Conocer diferentes filósofos y matemáticos de la época griega.
- O.D.4. Tomar decisiones y resolver problemas de forma democrática.
- O.D. 6. Fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera lúdica.
- O.D. 7. Reconocer los video-juegos como recurso de aprendizaje.

8.4. Competencias Clave

- a)** Competencia lingüística: Esta competencia se trabajará a la hora de redactar información y leer diferentes textos, además de a la hora de hablar con propiedad utilizando términos adecuados como polis, o misthios.
- b)** Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología: Esta competencia se reflejará en el uso de los números a la hora de tratar los diferentes años, así como los diferentes siglos tratando además los números romanos.
- c)** Competencia digital: Se fomentará mediante el uso de diferentes TIC, entre las que destacaremos el PC, la pizarra digital y las tablets.
- d)** Aprender a aprender: La competencia aprender a aprender hace referencia a la capacidad del alumnado para adquirir diferentes estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje y que se verá desarrollado por la aplicación de la metodología de la gamificación, así como el propio uso de los videojuegos como herramienta didáctica.
- e)** Competencias sociales y cívicas: Esta competencia se trabajará a la hora de la toma de decisiones de manera democrática, introduciendo en el alumnado la idea de ciudadano democrático y como uno de los sistemas políticos en la Antigua Grecia.
- f)** Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Relacionada con la propia motivación del alumnado, se trabaja el hecho de que el alumno realice sus propias tareas por voluntad propia. Esta competencia se apoyará en el uso de los videojuegos como elemento motivador.
- g)** Conciencia y expresiones culturales: basada en el conocimiento de las diferentes culturas y la concienciación por estas, el alumno observará a lo largo de la unidad didáctica las diferentes, y al mismo tiempo semejantes, culturas que había en la Edad Antigua, así como los vestigios de estas que han perdurado hasta la actualidad.

8.5. Contenidos

Los contenidos que se exponen a continuación serán derivados del currículo de educación primaria, concretamente del Bloque 4: “Las huellas del Tiempo”, y clasificados en tres tipos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Esta clasificación contesta a las preguntas que debe contestar a las competencias adquiridas por el alumno: ¿qué? (conceptual), ¿cómo? (procedimental) y ¿para qué? (actitudinal)

Conceptuales

- El tiempo histórico de la Edad Antigua
- Localización espacial en donde transcurre la Edad Antigua
- Civilizaciones a destacar de la Edad Media (Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma).
- Mundo Griego: características, historia y localización geográfica.
- La ciudad griega: Atenas y Esparta.

Procedimentales:

- Utilización las TIC de manera correcta, aplicándolas al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Demuestra el conocimiento adquirido en la unidad didáctica de manera correcta.
- Secuenciación y organización de las actividades marcadas para la adquisición de los objetivos marcados

Actitudinales:

- Valora y muestra una actitud democrática, de respeto y aceptación de otras culturas como de las opiniones de los compañeros.
- Se esfuerza en la realización de las actividades.
- Interioriza de manera crítica y responsable el uso de las tecnologías de manera lúdica y didáctica

8.6. Interdisciplinariedad

La unidad didáctica presentada se centra en el área de Ciencias Social y seguirá una metodología basada en la gamificación. Además de esto, se trabajará de manera transversal otras disciplinas del currículo de Educación Primaria como son las TIC mediante el uso de diferentes tecnologías entre las que se incluye el videojuego, y el área de Valores Sociales y Cívicos ya que trataremos el tema del ciudadano democrático y se implantará en la propia aula un “sistema democrático” donde el alumnado decidirá por votación que actividades realizar,

que caminos seguir, etc. mediante la votación. Entrecorramos sistema democrático ya que seremos nosotros los que guiemos al alumnado a lo largo de la unidad didáctica.

Junto con esto se planteará la realización de una historia, cuento, etc. en la que utilizaran personajes históricos de la Antigua Grecia, seres mitológicos, dioses, localizaciones, etc., en colaboración con la asignatura de Lengua Castellana de manera que podamos usar más horas del horario escolar para poder aplicar la unidad didáctica y al mismo tiempo trabajar la Lengua y apoyar al alumnado con apoyo educativo en esta área. Esta idea no molestará a ningún otro docente ya que, como se ha mencionado anteriormente, somos el tutor responsable de la clase que imparte estas dos asignaturas. Tampoco influirá en la asignatura de Lengua debido a que la aplicación de esta unidad didáctica se llevará a cabo junto con la unidad en la que se enseñarán los contenidos acordes a la literatura, como la leyenda, los mitos y el cuento.

Se ha planteado esta idea debido a la complejidad que supone la implantación de una metodología vanguardista, como lo es la gamificación, con el objetivo de obtener resultados positivos y la necesidad de usar más tiempo en el área de Ciencias Sociales.

8.7. Temporalización

La unidad didáctica: Jugamos a través de la historia antigua. Nos convertimos en guerreros y guerreras del Mundo Antiguo, se introducirá a mediados del mes de mayo con el objetivo de que los alumnos disfruten los últimos días de colegio. Como se ha expuesto en apartados anteriores, el alumnado mostró indicios de conocimientos superficiales sobre este tema a comienzo de curso y a lo largo del curso escolar se han ido introduciendo distintos conceptos que ayudarán en el transcurso de la unidad didáctica haciéndola más viable.

La asignatura de Ciencias Sociales tiene a la semana 4 horas en cuarto curso de educación primaria. La unidad constará de 5 sesiones más una de refuerzo que se realizará en la asignatura de Lengua. Por tanto, la duración de la unidad será de una semana aproximadamente. La fecha en la que se comenzará será el lunes 17 y acabará el 24 de mayo. Así mismo, la duración de las sesiones será de una hora, pero se adaptarán a 45 minutos debido al cambio de profesores, aulas y preparación del material y del alumnado.

SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1	Sesión 1: Recuerdos, la Edad Antigua	Sesión 2: Que comience la civilización.	Sesión 3: Creamos un mito...	Sesión 4: Gracias Grecia.	Sesión 5: ¡Viajamos en el tiempo al Mundo Griego!
2	Sesión 6: Evaluación.	Sesión 7: Por si hubieses algún contratiempo no modificar la unidad didáctica.			

Ciencias Sociales

Lengua Castellana

Tabla 1. Tabla de temporalización. Fuente propia.

8.8. Metodología

El uso de una metodología determina el desarrollo del alumnado en cuanto a capacidades, competencias y habilidades se refiere. Es por este motivo por el que la elección de la metodología es tan importante, no se desarrollan las mismas capacidades mediante una metodología tradicional donde el alumno es un agente pasivo respecto de una metodología vanguardista donde el alumnado, por lo general, adquiere un papel más activo y por consiguiente se adquieren en mayor medida capacidades como el emprendimiento, habilidades sociales, etc. Además de esto, también se ven influidas por el tipo de elementos didácticos que se vayan a utilizar.

Por este motivo, y la curso en la que se va a aplicar la unidad didáctica, la metodología que se va a aplicar es una metodología complementada, donde la base será la gamificación y se complementará con la metodología tradicional. La metodología de la gamificación será la base ya que el contenido de esta se basará en la utilización del “juego” tanto de manera conceptual, tal y como se entiende la idea de juego, así como los videojuegos siendo este el elemento motivador, atractivo y básico del conocimiento. La gamificación será impulsada, concretamente la idea del juego mediante la utilización de un tablero interactivo creado por el docente y publicado en la aplicación web “Google Classroom” junto a una serie de actividades que el alumnado deberá realizar y subir a la plataforma para la adquisición de hasta dos puntos que pueden aplicar en el examen de la unidad y, si han conseguido superar todas los “niveles”,

siendo estos “niveles” diferentes tareas para casa y obteniendo los dos puntos exactos, obtendrán la posibilidad de no realizar el examen escrito. Como forma de motivar al alumnado, por cada etapa del mapa que vayan superando se le repartirá al alumnado una serie de cartas que representan los puntos obtenidos por la realización de las actividades, haciendo real el juego para ellos.

La elección de la tradicional como complementaria se debe a la temprana edad de los alumnos y al papel del profesorado que guiará y dará explicaciones sobre los contenidos para aclarar las cuestiones del alumnado y para guiarlos a través de las distintas actividades y que el alumno indague por ellos mismos fomentando la investigación.

Con esta metodología se pretende crear un ambiente en el que el alumnado adquiera de manera motivadora, autónoma, lúdica y significativa el conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje y comience a adquirir una mentalidad crítica respecto a los videojuegos y al conocimiento y habilidades que se pueden adquirir de los mismos. De la misma forma que puede ser una metodología positiva, también puede ser difícil de controlar y, para la correcta puesta en práctica de esta metodología, se introducirán una serie de cartas que supondrán putos negativos para el alumnado y que podrán repercutir tanto en el examen, como en la práctica de la propia sesión y en la nota final del tema. Con esta propuesta se instaure un sistema de resolución de conflictos del aula.

8.9. Recursos y materiales

Los recursos que se utilizarán para llevar a cabo esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Libro de texto: su utilización solo será requerida en la secuenciación del contenido y en tanto el alumnado disponga siempre de un material en el que apoyarse para la adquisición del conocimiento y la realización de distintas actividades.
- Materiales escolares básicos: lápiz, bolígrafos, colores, cuaderno, etc.
- Pizarra digital: para la proyección del título “Assassins Creed: Odyssey”, concretamente su modo Discovery Tour, el cual será un elemento proporcionado por el propio docente y solo lo utilizará el.
- Ordenadores portátiles y de sobremesa: proporcionados por el propio centro y dispuestos en la sala de informática del centro. Estos ordenadores dispondrán de una copia del título “Age of Empires: Definitive Edition” para su uso, concretamente la campaña de La Gloria de Grecia.

- Consola/Estación de videojuegos: utilizada para la reproducción del título “Assassins Creed: Odyssey”.
- Título “Assassins Creed: Odyssey”.
- Título: “Age of Empires: Definitive Edition”
- Aplicación: “Google Classroom”

8.10. Sesiones

8.10.1. Sesión 1: Recuerdos... La Edad Antigua.

La primera sesión, será una sesión de introducción a la unidad donde se comprobarán los conocimientos previos del alumnado sobre la Edad Antigua. Estos conocimientos serán sondeados mediante una lluvia de ideas y una batería de preguntas que el docente expondrá a sus alumnos.

Tras estas dos primeras actividades se expondrá un video en la pizarra digital sobre la Edad Antigua que resumirá y esquematizará de manera muy simple algunos aspectos de esta etapa histórica.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ja5Kqn2Ab7I>

El alumnado tendrá que copiar este esquema en su libreta para tenerlo como referencia y apoyo para su posterior estudio y uso.

Tras esta pequeña actividad el docente procederá con la explicación de las características principales de la Edad Antigua y las civilizaciones que en estas se desarrollaron con el libro de texto y apoyándose en imágenes extraídas de videojuegos que se utilizarán durante las sesiones posteriores. Al mismo tiempo que el profesor va explicando, el alumnado irá desarrollando el esquema que había copiado del video introductorio. De esta manera se captará la atención del alumno y podremos introducir este conocimiento inicial de manera significativa.

Al final de sesión el profesor explicará cómo se va a desarrollar la unidad didáctica y se procederá con la explicación del juego subido a “Google Classroom” en donde el alumnado deberá de ir realizando una serie de actividades de forma voluntaria. Cada sesión tendrá su respectiva parte en el tablero. El docente mandará como actividades optativas la primera etapa del tablero para casa como repaso de lo dado en la primera sesión.

8.10.2. Sesión 2: ¡Que comience la civilización!

Para introducir la segunda sesión, se comenzará con un recordatorio de la sesión anterior mediante el esquema realizado durante la misma y resaltando los puntos importantes de la misma. Además, se procederá con la entrega de la primera carta al alumnado que haya realizado las actividades del mapa interactivo.

Tras esta primera parte de la sesión, el docente y el alumnado se trasladará al aula de informática. Los alumnos iniciarán el videojuego “Age of Empires: Definitive Edition” en los distintos ordenadores. Antes de comenzar, el docente irá guiando al alumnado durante el menú de inicio para iniciar la campaña “La Gloria de Grecia”. En este juego, los alumnos y alumnas irán siendo tutorizados y guiados por el propio juego y el docente para adaptarse al juego. El objetivo del juego es desarrollar la historia de Grecia y cumplimentar una serie de objetivos que el juego establece. En las diferentes campañas del juego se representan diferentes civilizaciones y exponen las diferentes características de cada una de ellas, así como los sucesos históricos más relevantes de cada civilización mediante una voz narradora lo que introduce más al jugador dentro del propio juego como si de una historia contada se tratase. Esto fomentará el aprendizaje del niño y podrá asimilar de forma significativa no solo el nuevo conocimiento sino el adquirido previamente.

Al final de la clase, el docente mandará como actividades optativas la segunda etapa del tablero interactivo en “Google Classroom”.

8.10.3. Sesión 3: Creamos un mito...

Esta sesión se desarrollará en la asignatura de Lengua Castellana con el objetivo de ayudar al alumnado con dificultades y se hará entrega de la segunda carta del mapa interactivo al alumnado que haya realizado las actividades

Al comienzo de la sesión el docente explicará las características culturales de las civilizaciones de la Edad Antigua general, y profundizando más en personajes históricos relevantes griegos, mitos y el tema religioso griego al ser este generalmente un tema más atractivo para el alumnado. Durante esta explicación el docente irá mostrando en la pantalla digital diferentes imágenes procedentes de videojuegos, relacionadas con el tema explicado como pueden ser: imágenes de Sócrates y diferentes seres mitológicos del videojuego “Assassins Creed: Odyssey” y dioses del Mundo Griego.

Para motivar al alumnado se expondrá el siguiente video musical de los creadores de contenido Pascu y Rodri que resume diferentes historias de dioses griegos y a partir del cual puedan tomar referencia el alumnado para la siguiente actividad.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=0g5UI0QQ6nU>

Como actividad final de la sesión para desarrollar también el área de Lengua Castellana, el alumnado deberá escribir un cuento en el que aparezcan ellos mismos como protagonistas e introducir varios personajes que se han visto a lo largo de la clase.

Al final de la sesión se mandarán como actividades optativas la tercera etapa del tablero interactivo en “Google Classroom”.



Imagen 5. Captura del video musical. Extraído de You Tube:
<https://www.youtube.com/watch?v=0g5UI0QQ6nU>

8.10.4. Sesión 4: Gracias Grecia.

Al inicio de la sesión se hará entrega de la tercera carta del mapa interactivo al alumnado que haya realizado la tercera etapa del mismo. Seguidamente, como actividad introductoria, se realizará una batería de preguntas con el objetivo de repasar los conocimientos adquiridos hasta el momento y que ayudará al alumnado a entrar en contexto para recibir la nueva información.

Durante el desarrollo de esta sesión se profundizará en los contenidos relacionados con el Mundo Griego y concretando en las dos grandes polis de la época que atendemos, Atenas y Esparta. Para introducir los contenidos que se van a dar durante la clase se expondrá en clase un video a modo de resumen y del que, tanto el docente como el alumnado, se tomarán notas para posteriormente, sumadas a las explicaciones del profesor, se añadan al esquema que se comenzó en la primera sesión.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=9LMlD7L4Vdk>

Tras esto, se dejarán los últimos 5 min para resolver dudas y dejar finalizado el esquema con el que los alumnos podrán estudiar a base de resumen.

Finalmente, el docente mandará como actividades optativas la cuarta y última etapa del tablero interactivo en “Google Classroom”.

8.10.5. Sesión 5: ¡Viajamos en el tiempo!;Vamos al Mundo Griego!

Para la realización de esta sesión el docente y el alumnado se trasladarán nuevamente al aula de informática para la introducción del videojuego “Assassins Creed: Odyssey”. Este título consta con un modo denominado “Discovery Tour” el cual simula una especie de museo donde el jugador puede explorar en forma de mundo abierto y mediante el control de un personaje distintas localizaciones, elementos, historias, mitos, etc. de la Antigua Grecia. Al ser una especie de museo, este modo cuenta con guías específicas, desarrolladas por historiadores, que el jugador/a puede seguir de manera que el conocimiento pueda llevar un orden y clarificar distintas explicaciones que, de otra manera, sería más complicado para el docente. Se debe destacar de la misma forma que las historias de los distintos puntos que el jugador/a va visitando serán narrados y con una calidad gráfica excepcional gracias a la cual se podrán apreciar detalles que harán de la travesía a través de esta época una experiencia más amena, cercana y real para el alumnado.

Para la realización de esta sesión el docente dispondrá de una consola y una copia del título. Se ha decidido que el título se juegue en consola debido a las prestaciones de esta en cuanto a potencia de resolución de imagen y la posibilidad de poder ir pasando el control del personaje a los alumnos por medio de un mando a distancia.

De esta forma introduciremos la gamificación y concretamente los videojuegos dentro del aula una vez más, haciendo del alumnado un agente activo.

Al final de la sesión el docente dará la última carta del mapa interactivo al alumnado que haya realizado la cuarta y última etapa del mismo.

Video recopilado del videojuego “Assassins Creed: Odyssey” y extraído de You Tube: <https://www.youtube.com/watch?v=nL25JlmFb04>

8.10.6. Sesión 6: Demostramos nuestro conocimiento.

En esta sesión se realizará una parte de la evaluación correspondiente a la unidad mediante la utilización de una aplicación web llamada “Kahoot” en la que el docente habrá introducido una batería de preguntas relacionadas con lo visto a lo largo de la unidad y que están basadas en el esquema que se ha ido realizando a lo largo de la misma. Los tipos de pregunta que podemos encontrar en la aplicación son del tipo: verdadero – falso y elección múltiple.

También se realizará una evaluación escrita en la que el alumnado deba explicar con sus propias palabras la evolución de la etapa que se está estudiando, la Edad Antigua, y especificar sobre la civilización griega. Sin embargo, tal y como se explica en la metodología, el alumnado que haya completado de manera exitosa el mapa interactivo creado podrá utilizar sus cartas como bonus y no tendrá que realizar el examen o si no tiene el cien por cien de los puntos optados, podrá utilizarlos para subir nota en el examen escrito.

Al final de clase, el alumnado entregará al profesor sus cuadernos para poder utilizarlos también como elemento evaluativo, así como sus cuentos realizados en la sesión 3.

8.11. Evaluación

La evaluación de la unidad se basa en tres partes, el examen realizado por Kahoot y el examen escrito que constarán de un peso del 30%, el cuaderno del alumnado que constará de un 10% y finalmente una evaluación mediante observación en la que se registrarán a partir de una rúbrica distintos criterios de evaluación del área y criterios de evaluación didácticos que calificarán con un 60% de la nota total. De esta forma se acumula el 100% de la nota y el alumnado tiene la libertad de poder distribuir su trabajo en distintos ámbitos. Los criterios de evaluación que se van a seguir son los siguientes:

8.11.1 Criterios de evaluación del segundo ciclo de la etapa de Educación Primaria especificados en la Orden de 17 de marzo.

C.E.2.1. Interpretar y describir la información obtenida desde fuentes directas e indirectas comunicando las conclusiones oralmente y por escrito. Elaborar trabajos de forma individual y colectiva, mediante las tecnologías de la información y la comunicación, usando terminología específica del área de Ciencias sociales, manejando gráficos sencillos.

C.E.2.3 Valorar la aportación social de la humanidad, tomando como base los valores democráticos y los derechos humanos universales compartidos y elegir estrategias y códigos adecuados, para la resolución de conflictos sociales próximos, cooperando, dialogando y valorando democráticamente las ideas de los demás.

C.E. 2.11. Identificar y utilizar unidades temporales básicas para situar y ordenar los acontecimientos más relevantes de la historia de la localidad y Andalucía, asociándolos a hechos del ámbito familiar e identificar las unidades básicas de sucesión, duración y simultaneidad y las unidades de medida del tiempo histórico, ordenando hechos de la Prehistoria y Edad Antigua en Andalucía y en la Península Ibérica, desde una actitud de respeto a la herencia cultural y a la cultura propia como un elemento de identidad y como riqueza que hay que preservar y cuidar.

8.11.2. Criterio de evaluación didáctico.

C.E.D. Manejar de manera eficaz diferentes TIC (videojuegos, ordenadores, webs, etc.) para alcanzar los objetivos planteados y comprender su potencial laboral, lúdico y didáctico.

Rúbrica de evaluación	Alumno:
Unidad: 8. La Edad Antigua, el Mundo Griego y los videojuegos.	
	N.º alumno/a:

	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Nota
Nivel de conocimientos adquiridos. (C.E.2.11.)	No ha adquirido los conocimientos mínimos propuestos.	Ha adquirido los conocimientos mínimos propuestos.	Ha adquirido la mayoría de los conocimientos propuestos	Ha adquirido todos los conocimientos propuestos y los aplica de manera eficaz.	
Nivel de realización de las actividades desarrolladas en la unidad. (C.E.2.1.)	No ha realizado ninguna actividad.	Ha realizado el mapa mental con pocos datos y 1 o 2 etapas del tablero interactivo.	Ha realizado el mapa mental de manera notable y ha realizado todas o casi todas las etapas del tablero.	Ha realizado el mapa mental con todo el contenido desarrollado y ha realizado todas las etapas del tablero.	
Control de las TIC utilizadas. (videojuegos, ordenadores, páginas web, etc.) (C.E.D.)	No hace un uso correcto de las TIC y no sigue las indicaciones del docente respecto a estas.	Hace un uso correcto de las TIC a un bajo nivel y sí sigue las indicaciones del docente.	Uso correcto de las TIC siguiendo las instrucciones del docente. Alcanza la mayoría de los objetivos propuestos.	Uso correcto de las TIC y de manera eficaz, siguiendo las instrucciones del docente alcanzando todos los objetivos planteados.	
Actitud mostrada hacia los conocimientos, culturas y materiales vistos y utilizados en la unidad. (C.E.2.11.)	Muestra una actitud desinteresada, vaga y falta de respeto durante el desarrollo del tema.	Muestra una actitud correcta y con cierto interés por el tema.	Muestra una actitud correcta y con interés por el tema, así como respeto por los diferentes elementos del tema.	Muestra una actitud excelente y positiva tanto de respeto como de interés por el tema.	
Participación (C.E.2.3)	No participa en las sesiones y no muestra una actitud democrática durante las mismas.	Participa en las sesiones y muestra indicios de una actitud democrática.	Participa regularmente en la sesión y muestra una actitud democrática y de compañerismo.	Participa en todas las sesiones y muestra una actitud democrática, crítica y de compañerismo.	

9. CONCLUSIONES

Para finalizar con el proyecto realizado, se ha llegado a la idea de que el uso de metodologías vanguardistas es un tema que ha ido alcanzando popularidad y, por consiguiente, un desarrollo del mismo muy amplio. Sin embargo, el uso de ciertas metodologías dentro del aula no depende solo del docente que, si bien es una de las partes más importantes dentro de la programación, no es la única que influye, exaltando la importancia e impacto del contexto en el que se dan las mismas dentro de las cuales destacamos el nivel material y personal donde se encuentran el nivel económico del centro y sus instalaciones, así como el alumnado y el cuerpo docente que imparte docencia. Con todo esto, lo que muestra este Trabajo de Fin de Grado es la capacidad didáctica que tienen estas metodologías y concretamente el uso de videojuegos en el aula mediante la gamificación, siendo esta la metodología más afín a este elemento.

Haciendo mención a los objetivos generales expuestos al comienzo de este proyecto, se puede concluir que se han cumplido ya que se ha realizado una búsqueda sobre el uso de videojuegos como elemento didáctico y como el uso de ciertas metodologías puede ayudar a la implementación de estos en el aula mostrando las capacidades positivas que desarrollan el uso de los mismos como herramienta para educar. También se ha realizado una propuesta didáctica que incluye estos dos elementos, el videojuego y la gamificación como metodología, concretamente en el área de Ciencias Sociales ya que el tema que se ha trabajado es la Edad Antigua exponiendo como los alumnos han sido capaces de acercarse a la historia de una manera mucho más física, cercana, lúdica y lo más importante, didáctica. Haciendo de los mismos los protagonistas de la historia y concretamente de esta época. Así mismo, también se han cumplido los objetivos específicos derivados de los generales ya que son la secuenciación de estos.

A modo de finalización y de reflexión personal sobre el tema, la implementación de los videojuegos en el aula es un terreno que aún se tiene que desarrollar a lo largo del tiempo. Sin embargo, para el propio desarrollo del mismo se necesitan docentes que comiencen a implantar estas metodologías vanguardistas aprovechando todo el potencial que tienen los videojuegos actualmente y el potencial que desarrollarán junto a la evolución de las tecnologías, adaptándolos al aula, llamando la atención del alumnado y motivándolos a aprender con y junto al videojuego.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Carrasco González, B. y Vargas de los Reyes, E. (2018). Ejemplo práctico de la Geología a través del aprendizaje de los videojuegos en el aula. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Carvajal, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. *Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada*, 163-178
- Cuadrado, A. (2010). La Evolución del espacio y el punto de vista en el videojuego. In *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos. Madrid: Icono* (Vol. 14).
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación.
- Gil-Quintana, J., & Jurado, E. P. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123.
- Interactive Software Federation of Europe. (s. f.). *Las etiquetas de edad PEGI*. Pan European Game Information. Consultado el 17 de abril de 2021. <https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>
- Latasa, I., Lozano, P., & Ocerinjauregi, N. (2012). Aprendizaje basado en problemas en currículos tradicionales: Beneficios e inconvenientes. *Formación universitaria*, 5(5), 15-26.
- Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0. (2018). Wikipedia: Pan European Game Information. [Pan European Game Information - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)
- López, M. F., & San Román, J. A. R. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *Icono14*, 4(1), 205-216.
- Martín Díaz, V. y García Fernández, M.D. (2005). Los videojuegos su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 26, 113-119.
- Modo Discovery Tour de Assassin's Creed: Odyssey. Extraído de: <https://www.vidaextra.com/cultura/discovery-tour-assassins-creed-odyssey-llega-este-mes-podamos-darnos-vuelta-antigua-grecia>
- Suárez, N. E. S., & Najar, J. C. (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista vínculos*, 11(1), 209-220.