



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

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

La gamificación como una metodología didáctica: propuesta de intervención para Geografía e Historia en 1º de la ESO

Trabajo fin de estudio presentado por:	Catalina Alorda Pascual
Tipo de trabajo:	Propuesta de intervención
Especialidad:	Geografía e Historia
Director/a:	Raquel Gil Fernández
Fecha:	02-06-2021

Resumen

El sistema educativo actual se encuentra en una encrucijada debido a la negativa de los docentes o centros educativos de España de cambiar el sistema de enseñanza tradicional por una enseñanza basada en las nuevas metodologías innovadoras o activas en las aulas, para poder dar solución a la desmotivación, la falta de interés, el fracaso y el abandono escolar presentes en la educación. El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo diseñar una propuesta de intervención basada en una nueva metodología de enseñanza, la gamificación para aplicarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Geografía e Historia en los temas de la historia antigua de 1º de ESO, más concretamente la Historia del Antiguo Egipto, para dar respuesta al problema planteado, mejorando el interés, la motivación y los resultados académicos de los alumnos. Para ello, se realiza en primer lugar un conjunto de objetivos específicos, para ayudar a conseguir el objetivo general. Seguidamente se elabora un marco teórico donde se presenta el concepto de gamificación, las características de la gamificación aplicadas en el ámbito de la educación, los beneficios e inconvenientes que puede presentar, la gran variedad de herramientas que se pueden utilizar para realizar una propuesta gamificada y experiencias con éxito de la gamificación en las Ciencias Sociales. Posteriormente encontraremos la propuesta de intervención que recibe el nombre de *“Recuperemos el trono de Egipto”* que se elabora mediante el uso de los elementos de la gamificación para dar forma a la unidad didáctica. Esta consiste en un juego en donde los alumnos tendrán que superar actividades y retos encontrados en los pisos y salas de la pirámide. Para finalizar, encontraremos las conclusiones y un apartado dedicado a las limitaciones y prospectivas que se han presentado.

Palabras clave: gamificación educativa, motivación, metodologías activas, Geografía e Historia, Historia Antigua de Egipto, Educación Secundaria Obligatoria.

Abstract

The current educational system is at a crossroads due to the refusal of teachers or educational centers in Spain to change the traditional education system for teaching based on new innovative or active methodologies in the classroom, to solve the demotivation, the lack of interest, failure, and school dropout present in education. The aim of this master's Thesis is to design an intervention proposal based on a new teaching methodology, gamification, to apply it in the teaching-learning process in the subject Geography and History in the subjects of ancient history in the 1st year of ESO, more specifically the History of Ancient Egypt, to respond to the problem posed, improving the interest, motivation, and academic results of the students. For this purpose, first of all, a set of specific objectives is made, to help achieve the general objective. Next, a theoretical framework is elaborated where the concept of gamification is presented, the characteristics of gamification applied in the field of education, the benefits, and drawbacks that it can present, the wide variety of tools that can be used to make a gamified proposal and successful experiences of gamification in Social Sciences. Subsequently, we will find the intervention proposal called "Let's recover the throne of Egypt", which is elaborated by gamification elements to shape the didactic unit. This consists of a game where students will have to overcome activities and challenges found on the floors and rooms of the pyramid. Finally, we will find the conclusions and a section dedicated to the limitations and prospects that have been presented.

Keywords: educational gamification, motivation, active methodologies, Geography and History, Ancient History of Egypt, Compulsory Secondary Education.

Índice de contenidos

1.	Introducción.....	8
1.1.	Justificación	8
1.2.	Planteamiento del problema	10
1.3.	Objetivos.....	12
1.3.1.	Objetivo general	12
1.3.2.	Objetivos específicos	12
2.	Marco teórico	13
2.1.	La gamificación como metodología educativa	13
2.1.1.	Concepto de gamificación	13
2.1.2.	Elementos de la gamificación	16
2.1.3.	Los tipos de Jugadores.....	21
2.1.4.	Ventajas e Inconvenientes.....	22
2.2.	Herramientas digitales para la gamificación	25
2.3.	Gamificación aplicada a la didáctica de las ciencias sociales. Experiencias similares con éxito.....	30
3.	Propuesta de intervención	32
3.1.	Presentación de la propuesta.....	32
3.2.	Contextualización de la propuesta	32
3.3.	Intervención en el aula	33
3.3.2.	Objetivos.....	33
3.3.3.	Competencias	34
3.3.4.	Contenidos.....	35
3.3.5.	Metodología	37
3.3.6.	Cronograma y secuenciación de actividades	39
3.3.7.	Recursos.....	58
3.3.8.	Evaluación	59
3.4.	Atención a la diversidad	63
3.5.	Evaluación de la propuesta.....	63
4.	Conclusiones.....	65
5.	Limitaciones y prospectiva	67

Referencias bibliográficas.....	69
Bibliografía consultada	75
Anexo A. Presentación de la unidad didáctica gamificada.....	76
Anexo A.1 Tabla de niveles.....	77
Anexo A.2 Tabla de clasificación o de ránking	82
Anexo A.3 Diploma	83
Anexo C. Pruebas finales de los pisos de la pirámide.....	93
Anexo C.1 Prueba final del 1º piso de la pirámide	93
Anexo C.2 Prueba final del 2º piso de la pirámide	94
Anexo C.3 Prueba final del 3º piso de la pirámide	96
Anexo C.4 Prueba final de 4º piso de la pirámide	98
Anexo C.5 Parte final	100
Anexo D. Actividades	101
Anexo D.1 Actividad 9	101
Anexo D.2 Actividad 11	102
Anexo D.3 Actividad 12	107
Anexo D.4 Actividad 13	108
Anexo D.5 Actividad 14	109
Anexo E. Kahoot!	112
Anexo E.1 Kahoot: Actividad 7	112
Anexo E.2 Kahoot: Actividad 10	119
Anexo E.3 Kahoot: Actividad 15	125
Anexo F. Examen escrito.....	133

Índice de figuras

Figura 1. "Estadística del aumento considerado de la compra y el uso de los videojuegos, los móviles, ordenadores y consolas"	10
Figura 2. "Porcentaje de Abandono Escolar en España" (Elaboración propia).....	11
Figura 3. "Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos"	15
Figura 4. "Publicaciones por años de artículos sobre la gamificación"	16
Figura 5. "Los tres elementos de la gamificación y algunas características generales" (Elaboración propia).....	17
Figura 6. "Los tipos de jugadores según Marczewski" (Elaboración propia).....	22
Figura 7. "Captura de pantalla de una pregunta del Kahoot" (Elaboración propia).....	26
Figura 8. "Genially herramienta digital"	27
Figura 9. "Captura de pantalla de la Insignia"(Elaboración propia).....	27
Figura 10. "Socrative, herramienta de evaluación"	29
Figura 11. "Classdojo, plataforma de aula virtual"(Elaboración propia).....	29
Figura 12. "Classcraft: gamifica el comportamiento en el aula"	29

Índice de tablas

Tabla 1. "Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave en el diseño de la unidad didáctica"	36
Tabla 2. " Cronograma secuenciación de actividades por sesiones"	40
Tabla 3. " Actividad 1: Contexto geográfico de Egipto y el río Nilo"	43
Tabla 4. " Actividad 2: Etapas Egipcias"	44
Tabla 5. " Actividad 3: Biografía faraón Tutankhamon"	45
Tabla 6. " Actividad 4: Biografía faraón Ramsés II"	45
Tabla 7. " Reto final del 1º piso de la pirámide"	46
Tabla 8. " Actividad 5: Cleopatra"	46
Tabla 9. " Actividad 6: El faraón y los funcionarios de Egipto"	47
Tabla 10. "Actividad 7: Kahoot!"	48
Tabla 11. "Reto final del 2º piso de la pirámide"	49
Tabla 12. "Actividad 8: Sociedad Egipcia"	49
Tabla 13. "Actividad 9: Escritura jeroglífica"	50
Tabla 14. "Actividad 10: Kahoot!"	51
Tabla 15. "Reto final del 3º piso de la pirámide"	52
Tabla 16. "Actividad 11: Dioses egipcios"	53
Tabla 17. "Actividad 12: Los templos egipcios"	54
Tabla 18. "Actividad 13: Las pirámides egipcias"	55
Tabla 19. "Actividad 14: El arte egipcio"	56
Tabla 20. "Actividad 15: Kahoot!"	57
Tabla 21. "Reto final del 4º piso de la pirámide"	58
Tabla 22. "Tabla de evaluación"	60
Tabla 23. "Rúbrica 1 "Actividad 3, 4 y 5"	60
Tabla 24. "Rúbrica 2 "Actividades 1, 2, 6, 8, 9, 12 y 13"	61
Tabla 25. "Rúbrica 3: Pruebas finales de los cuatro pisos"	61
Tabla 26. "Rúbrica 4: "Actividad 11"	62
Tabla 27. Rúbrica: Actitud y participación.....	63
Tabla 28. "Rúbrica 5: "Actividad 14"	63
Tabla 29: Matriz DAFO como evaluación de la propuesta.....	64

1. Introducción

En este Trabajo de Fin de Máster se va a presentar una propuesta de intervención basada en una metodología innovadora la gamificación para dar solución a una necesidad detectada en el ámbito educativo. Esta pretende buscar una solución a un problema actual que es vigente en las aulas: la falta de motivación e interés de los alumnos por el aprendizaje, así como la necesidad de cambio en las formas de enseñanza-aprendizaje, así como reducir y evitar el abandono escolar.

Este trabajo se va a dividir en tres puntos clave, la introducción en donde se realizará una justificación y un planteamiento del problema para argumentar los motivos de esta elección. Todo seguido se elaborará los objetivos de este trabajo, remarcando un objetivo general y cinco objetivos específicos los cuales se quiere conseguir. Como segundo punto clave nos encontramos con el marco teórico en donde a través de los distintos autores que abarcan el tema de la gamificación se elabora una búsqueda del concepto gamificación y como ha cambiado y evolucionado a lo largo de los años. Una vez tratado el concepto, se expondrán los elementos de la gamificación, así como el tipo de jugadores que se pueden encontrar. Otro punto es destacar las ventajas e inconvenientes que puede presentar esta metodología. Para terminar este punto dos, se tratará las distintas herramientas digitales que se pueden utilizar para gamificar el aula y algunas experiencias con éxito de gamificación aplicadas a las ciencias sociales, de las cuales hay una gran cantidad. Como punto tres, se elaborará una unidad didáctica, con todos los componentes que la conforman, en el curso de 1º de la ESO, en el tema de Egipto en la asignatura de Geografía e Historia haciendo uso de la metodología la gamificación como base. Finalmente se elaborará un punto dedicado a las conclusiones de este proyecto gamificado y un punto dedicado a las limitaciones y la prospectiva que nos podemos encontrar delante de esta propuesta.

1.1. Justificación

Una de las razones fundamentales para la realización de este trabajo es la necesidad de cambio de las formas de enseñanza tradicionales a otras metodologías más innovadoras como la gamificación, “flipped classroom”, ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) entre otros, ya

que con los métodos tradicionales se ha podido observar la falta de motivación e interés de los alumnos por el aprendizaje, bajo rendimiento y hasta abandono escolar. Por este motivo se ha elegido una de estas metodologías más innovadoras, específicamente la gamificación.

Según Navarro (2017) y Kim (2015) esta necesidad de cambio que hemos comentado es debido a la aparición de las nuevas tecnologías que han traído una gran cantidad de avances a nivel social y cultural en donde el sector educativo no es ajeno a esta situación y para que esta no se quede obsoleta ha tenido que transformarse para así poderse adaptar al reto que plantea este nuevo escenario.

Según García-Ruiz, Bonilla-del-Río y Diego-Montecón (2018) la gamificación en el ámbito de la educación “es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje” (p.72). La gamificación intenta satisfacer algunos de los deseos o necesidades humanas fundamentales que la gente necesita, tanto en el mundo real como en el virtual, tales como: el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y el altruismo (González, 2019, p.3). También permite que el alumno participe en la creación de una comunidad de aprendizaje, pudiendo experimentar con libertad y aprender de los errores en un entorno agradable (Pegalajar, 2021, p.170).

Otra razón para este trabajo es que hoy en día somos conscientes que tanto a los niños, jóvenes y adultos les gusta jugar independientemente de la edad que tengan. Según Sánchez (2014) utilizar los juegos y los videojuegos pueden ser una herramienta educativa interesante, ya que sabemos que actualmente el 90% de los niños juegan a videojuegos y que se pasan más horas dedicadas al juego al igual que a los móviles, ordenadores y televisión que al estudio como podemos observar en la Figura 1.

En la Figura 1 también se puede ver como a lo largo de los años ha aumentado el uso de los juegos y videojuegos y se han convertido en un nuevo método para aprender. Por ejemplo, podemos destacar el juego de “Assassin’s Creed: Origins. Discovery Tour”, ambientado en Grecia y Egipto que durante esta cuarentena debido al covid-19 ha tenido un gran peso o la

propuesta educativa llamada “El destino de Roma” del Proyecto CREA que abarca la unidad didáctica de 1º de la ESO de Roma, la cual hace uso de la metodología la gamificación para explicarla. Se puede considerar que usar lo que más les gusta a los alumnos puede ser un punto a favor para la educación, sobretudo para recuperar la motivación, interés, ganas de estudiar y conseguir mejores resultados académicos.

Figura 1. Estadística del aumento considerado de la compra y uso de los videojuegos, los móviles, ordenadores y consolas.



Fuente: Wijman, 2018.

Por lo tanto podemos decir que se busca definir de un modo más motivador los conocimientos sobre los diferentes temas de la historia antigua de la asignatura Geografía e Historia en 1º de la ESO con ayuda de la metodología la gamificación y de las TIC para así hacer que el aprendizaje sea más dinámico y de autoaprendizaje cambiando el rol común de profesor emisor y alumno receptor, para así poder conseguir las enseñanzas mínimas exigidas por el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

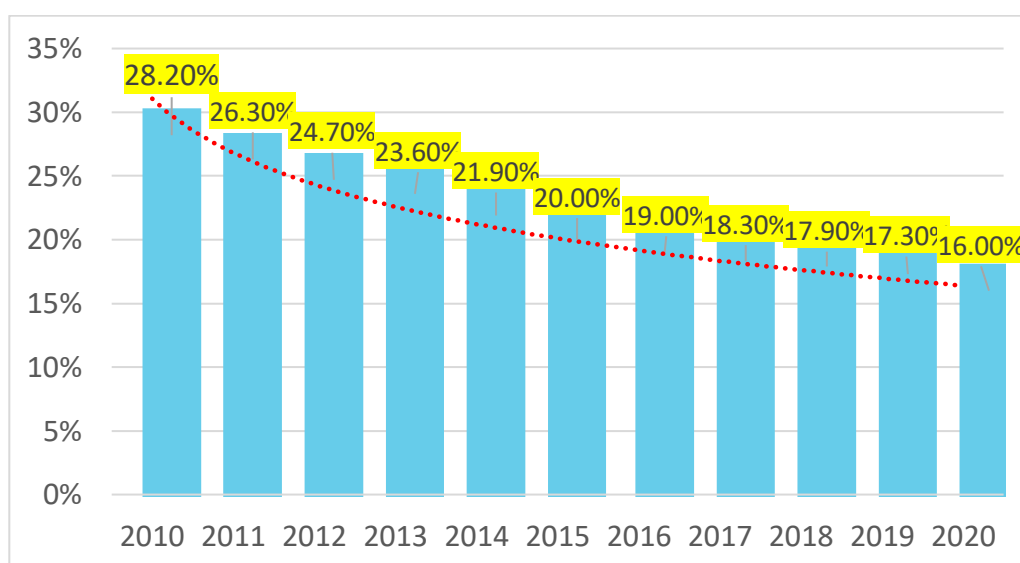
1.2. Planteamiento del problema

A lo largo del Máster que estamos cursando, en algunas asignaturas se ha hablado de los problemas que presenta el sistema educativo actual español, así como las distintas soluciones que se pueden dar a estos problemas por parte de las instituciones educativas y los docentes.

El problema que se plantea es la falta de interés y de motivación, porque los alumnos se aburren debido al sistema de enseñanza tradicional llevado a cabo por los docentes de los cuales muchos no quieren salir de la metodología clásica de enseñanza, provocando así un descontento hacia el sistema educativo (Quintanal, 2016). Según Arias et al. (1999) dicen que la motivación es la clave para los resultados académicos y para alcanzar el éxito, ya que sin motivación y esfuerzo por muy alto rendimiento que se tenga nunca podrán alcanzar el éxito.

Todo esto viene acompañado por el fracaso escolar en España que nos lleva al abandono escolar, donde España en 2013 ocupaba uno de los lugares más altos en la Unión Europea con un 23'6%. En el 2020 el abandono escolar ha disminuido al 16'0 % gracias al plan de abandono educativo temprano (ET2020). Todo esto lo podemos ver en la *Figura 2* en donde también podemos ver la evolución del abandono escolar desde 2010 al 2020.

Figura 2. Porcentaje de Abandono Escolar en España desde 2010 al 2020.



Fuente: Elaboración propia con los datos del Ministerio de Educación y cultura, 2020.

Se dice que hay un 15% de jóvenes entre 18 y 24 años que han abandonado la Educación Secundaria Obligatoria sin terminarla, mientras que otros no han superado ni el primer ciclo (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2020).

Por lo tanto, delante de todo esto deberíamos apostar por el uso de nuevas metodologías activas en el aula para evitar así, la aparición de problemas académicos que puedan provocar

desinterés y desmotivación por los alumnos de tal forma que abandonen los estudios. Podemos decir que el descenso del abandono escolar y el aumento del interés y mejora de los resultados viene dado estos últimos años por la implantación de estas nuevas metodologías como defiende Ferrer (2012) y otros autores, los cuales resaltan que con la gamificación se han conseguido mejoras en los resultados académicos.

1.3. Objetivos

Podemos destacar dos tipos de objetivos los generales y los específicos en donde se expondrán el que se pretende conseguir con este Trabajo de Fin de Máster:

1.3.1. Objetivo general

El objetivo general de este Trabajo de Fin de Máster es diseñar una propuesta de intervención basada en una nueva metodología de enseñanza, la gamificación para aplicarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Geografía e Historia en los temas de la historia antigua de 1º de ESO para mejorar el interés, la motivación de los alumnos y los resultados académicos.

1.3.2. Objetivos específicos

- Indagar en la literatura científica para ver como fomentar el protagonismo de los alumnos en su aprendizaje.
- Estudiar en qué consiste la gamificación y como implantarla en las aulas.
- Analizar si la gamificación puede servir como un recurso para solucionar la falta de interés y motivación del alumnado actual de secundaria, así como diseñar actividades de aprendizaje que aumenten el interés de estos alumnos referentes a la materia de Geografía e Historia.
- Conocer cuáles son las ventajas y desventajas de esta metodología, los impedimentos que existen para poder hacer uso de esta metodología, así como los aspectos que se pueden mejorar para un futuro.
- Incorporar nuevos conocimientos metodológicos que nos podrán servir para ejercer en un futuro como docentes.

2. Marco teórico

2.1. La gamificación como metodología educativa

2.1.1. Concepto de gamificación

El concepto gamificación pertenece del anglicismo “*gamification*”. La Real Academia Española considera que como traducción es mejor ludificación que gamificación. El concepto gamificación surgió en el 2002 por parte de Nick Pelling con un significado diferente al actual: “to describe applying game like accelerated user interface design to make electronic transactions both enjoyable and fast” (Burke, 2014, p.5).

El origen de este concepto actual surgió el 2008 en el mundo empresarial como herramienta para fomentar la motivación y participación de los empleados para así poder mejorar la actividad en equipo (Deterding, Dixon, O’Hara y Nacke, 2011). Cabe mencionar que no fue hasta el 2010 que se intensificó y cogió popularidad (Acosta-Medina, Torres-Barreto, Álvarez-Melgarejo y Paba-Medina, 2020). Todo y que su origen se ubica en el sector empresarial, poco a poco se ha ido extendiendo en otros ámbitos como los deportes, la medicina, la vida cotidiana, la educación, y en el marketing (Teixes, 2015; Araujo, 2016; Smith-Robbins, 2011). Este concepto se ha ido potenciando durante los últimos años como consecuencia de la popularización de los videojuegos y de estudios aplicados a la ludología (Pérez, 2012).

Según González (2014) el objetivo principal de la gamificación es conseguir la implicación de las personas en las actividades planteadas para favorecer conductas colaborativas y competitivas entre los usuarios.

Aparecieron un gran nombre de definiciones sobre el concepto de gamificación, algunas generales y otras más específicas. Según Kapp (2012) la gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas (p. 10) [Traducción de Teixes, 2015]. Otra definición es la de Hamari, Kovisto y Sarsa (2014) los cuales definen la gamificación como un proceso de mejorar los servicios con prestaciones (motivacionales) para invocar experiencias de juego y más resultados conductuales.

Como definición más específica encontramos la de Teixes (2015) el cual ve la gamificación como la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación (p.15).

Una vez definido el concepto de gamificación general cabe hacer mención el significado del concepto en el ámbito educativo:

La gamificación en la educación y en la formación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos etc.) para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectivo para ellos, para el impartidor y para el promotor de esta (Teixes, 2015, p.67).

Por otro lado, Foncubierta y Rodríguez (2014) la definen como:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite del tiempo, puntuaciones, dadas, etc.) y su pensamiento (retos, competición etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.2).

Cabe destacar que según Garone y Nesteriuk (2019, citado por García-Causaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz, 2020) hay dos tipos de gamificación: la gamificación superficial o de contenido: la que se utiliza de forma puntual en una clase y la gamificación estructural o profunda: que se implementa en todo un curso.

Una cosa que debemos tener en cuenta cuando hablamos de gamificación en la educación es que este concepto se puede confundir con otro concepto parecido que podemos encontrar en el ámbito de la educación: el concepto de juego serio o *"serious game"*.

Podemos decir que el juego serio es un juego en sí, un juego completo, diseñado con una finalidad más allá de la diversión, todo y que lo utilizan para conseguir su objetivo que es aprender, de tal forma que lo que se enseña se pueda aplicar en la vida real como por ejemplo el juego *"Papers Place"* (Altamirano, 2016), es un videojuego que trata sobre la vida laboral de un inspector de inmigración en un estado comunista ficticio. El jugador debe evitar la

entrada de personas no deseadas al país. Al final de cada jornada gana dinero en función de su progreso, que debe usar para mantenerse él y su familia (pagar alquiler, luz, comida, etc.). El objetivo es involucrar emocionalmente al jugador en el contexto de la inmigración, presentándole cada vez mayores desafíos y dilemas morales. Otro ejemplo es “*Triage Trainer*” de Trusim (Werbach, 2013) es un juego que tiene lugar momentos después de que una bomba ha estallado en una calle concurrida y hay muchos heridos que necesitan tratamiento, el jugador debe clasificar dependiendo de los protocolos a los pacientes que se deberían tratar primero, dependiendo de la gravedad de sus lesiones. Son por lo tanto juegos significativos o con un propósito. Lo podemos encontrar dentro de otra metodología que es al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)(Cornellà, Estebanell y Brus, 2020). Por otro lado, la gamificación no es jugar, sino que consiste en aplicar elementos de juegos (medallas, niveles, recompensas etc.) en este caso en la educación para transformar el aprendizaje en una forma más motivadora e interesante para los alumnos. En la siguiente figura podemos observar algunas diferencias entre las dos metodologías.

Figura 3. Diferencias entre gamificación y aprendizaje basado en juegos.

GAMIFICACIÓN	ABJ
Consiste en adaptar la metodología lúdica a un entorno no lúdico	El juego está diseñado exclusivamente para el aprendizaje
Las reglas y objetivos se diseñan en torno a las recompensas para avanzar	Las reglas y objetivos se diseñan en base al aprendizaje
Perder no es una opción, el objetivo es motivar a la gente a ganar	Existe la posibilidad de perder
Las recompensas es la motivación principal	El juego es la motivación principal
El aprendizaje se mide en función de los logros y experiencia conseguida	Los participantes aprenden y se divierten al completar los objetivos del juego 

Fuente: Méndez (2017).

La gamificación en el aula hoy en día sigue siendo un tema de discusión que ha ido aumentando a lo largo de los años, dando lugar a la publicación de una gran cantidad de estudios académicos sobre este como podemos observar en la Figura 4. Según Hamari et al. (2014) hay bastantes resultados positivos sobre este, pero también hay de malos y eso recae en las ventajas y desventajas que presenta la gamificación de las cuales expondremos más

adelante. Cabe destacar que su éxito o fracaso dependerá de su diseño. Por lo tanto, podemos decir que un objetivo claro de esta metodología es convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en algo motivador para lograr el cumplimiento de los objetivos didácticos a través de la diversión.

Figura 4. Publicaciones por años de artículos sobre la gamificación.

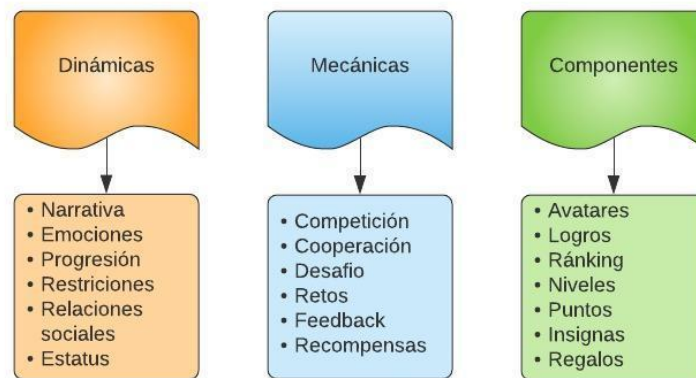


Fuente: Autoras utilizando el software, citado por Acosta-Medina et al., 2019.

2.1.2 Elementos de la gamificación

Los elementos del juego son piezas fundamentales para poder gamificar. Podemos distinguir tres tipos de elementos en la gamificación: las dinámicas, las mecánicas y los componentes (Werbach y Hunter, 2012; Rodríguez y Santiago 2015 y Teixes, 2015).

Por otro lado, Teixes (2015) los divide en mecánicas y componentes, dinámicas y estética. Están relacionadas entre sí y ordenadas de mayor a menor abstracción. En estos elementos algunos se basan en las partes visibles del juego y otros en los elementos internos que provocan el aprendizaje (Mandado-Aguirre, 2016, citado en García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz, 2020).

Figura 5. Los tres elementos de la gamificación y algunas características generales.

Fuente: Elaboración propia.

- Las dinámicas

Las dinámicas es la categoría más abstracta de las tres. Son aspectos generales del sistema del juego que se pueden gestionar, pero que no forman parte de estos. Determinan el comportamiento de los usuarios y se basan en las necesidades o deseos básicos de las personas como el reconocimiento, objetivos, capacidad de expresión etc. Las dinámicas en la gamificación se definen de distintas maneras dependiendo de los autores (Teixes, 2015).

Werbach y Hunter (2012) dividen las dinámicas en: narrativas, emociones, progresión, restricciones y relaciones sociales mientras que otros autores como Teixes (2015) o Cortizo-Pérez et al. (2011) las dividen en recompensas, estatus, logros, expresión o autoexpresión, competición y altruismo quitando alguna más que no tienen en común. Siguiendo a las que mencionan Werbach y Hunter (2015) podemos decir que las dinámicas narrativas son aquellas necesarias para poder explicar la idea general del reto a los participantes. Por otro lado, con las restrictivas, así como indica su nombre se deben aplicar restricciones para limitar algunas acciones. Con las de progresión se tiene que crear una sensación de progreso y de mejora a través de los retos que tiene que resolver, para que los participantes vean que avanzan o mejoran. Finalmente, cabe destacar las emocionales como por ejemplo la curiosidad, competitividad, frustración, felicidad que se consiguen mediante los retos.

- Las mecánicas

Las mecánicas son aquellos elementos, técnicas o reglas que van a ayudar a conseguir nuestra meta, así como son aquellos que motivan a los participantes (García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz, 2020). Podemos definirlo también como los procesos básicos que conducen a la acción y generan cierta adicción y compromiso en los participantes o también como sistemas y elementos que combinados entre sí permiten crear dinámicas y hacen que el progreso en el juego o sistema sea visible (Teixes, 2015).

Werbach y Hunter (2015) destacan que las mecánicas de juego más utilizadas son: retos, recompensas, oportunidades, competición, cooperación, feedback o retroalimentación, turnos, transacciones, estados ganadores y adquisición de recursos. Podemos observar en la *Figura 5* lo más destacados. Por otro lado, Teixes (2015) destaca que los más utilizados son conocidos como PBL, del inglés “*Points*” (Puntos), “*Badges*” (Medallas o emblemas) y “*Leaderboards*” (Clasificaciones). Según Cortizo-Pérez et al. (2011) son: puntos, niveles, premios, clasificaciones y retos y misiones.

Todo seguido hablaremos de algunas de las mecánicas que mencionan Werbach y Hunter (2015). Los retos que se planteen en la propuesta gamificada deben ser razonables o asumibles para así poder mantener la motivación e interés de los participantes. Normalmente al final de cada reto se suele encontrar una recompensa para poder reconocer el esfuerzo de estos. Estos pueden llevar a un cambio de nivel o aumento del estatus (Teixes, 2015). Las recompensas son otro elemento importante del sistema. Como ya se ha comentado estas se suele obtener al completar una tarea o acción, mediante la obtención de puntos, medallas, bienes virtuales, subida de nivel etc. Según Teixes (2015) hay cuatro tipos de recompensas:

Destacamos *la recompensa fija* aquella en que el participante ya conoce desde un principio cuál es el premio que va a recibir. *La recompensa aleatoria* donde el participante sabe que con la obtención de un logro anunciado conseguirá un premio, pero no sabe cuál es. Esta provoca motivación e intriga por parte del jugador, porque que no sabe que será. *La recompensa inesperada* son los premios que no pueden anticipar y que recibirán los participantes una vez terminados los logros no anunciados. La obtención de estas recompensas es más satisfactoria

que las aleatorias o la fijas. Y por último las *recompensas sociales* que son los premios que se recibe de otros participantes.

Siguiendo con los elementos mecánicos, los niveles son un indicador del nivel o estado de progreso o dificultad en que se encuentra el participante. Los niveles “permiten mantener la motivación del usuario/jugador por el juego, puesto que la sucesión de aquellos se presenta con un elenco de recompensas a conseguir si se avanza a lo largo del desarrollo del juego” (Teixes, 2015, p.42). Para mantener la motivación se suele recomendar que los primeros niveles sean los más fáciles y poco a poco ir subiendo la dificultad, para así hacer que se “enganchen” a la actividad o reto propuesto.

El “*feedback*” o retroalimentación como podemos ver en el libro de Teixes (2015) es un elemento básico y uno de los más importantes en cualquier juego sobre todo en cualquiera sistema gamificado. Los participantes necesitan saber el progreso que llevan y si el trabajo que están realizando les está acercando a sus objetivos. Esto se puede hacer a través de la visualización en vivo de puntos o una notificación de logro que aparezca en pantalla (Werbach y Hunter (2015).

Finalmente podemos destacar la competición, que es un elemento motivador para el participante. Según Teixes (2015) una forma de obtener satisfacción en el desempeño de una acción es comparando nuestros resultados con los de los demás. La competición debe tener unos límites para evitar situaciones intimidantes y agresiones. Cabe mencionar que no todos los juegos son fundamentalmente competitivos. Beza (2011, citado por Romero y Rojas, 2013) dice que la mecánica de la competición debe variar es decir no solo se tiene que competir contra un usuario, sino que se debe hacer alguna vez contra un grupo en donde en ambos casos uno gana y el otro pierde.

- **Los componentes**

Los componentes son los elementos específicos de las dinámicas y mecánicas del juego (Romero y Rojas, 2013 y Yuste, 2019). Son los recursos que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación (Acosta-Medina et al., 2020). Werbach y Hunter (2015) destacan 15 componentes. De estos destaca especialmente a los conocidos como PIT

(Puntos, Insignias y Tablero), porque son los más utilizados y los que suelen aparecer en todos los juegos.

Los 15 componentes que enumeran Werbach y Hunter son: logros, avatares, insignias, peleas de jefe (desafío difícil que suele aparecer antes de la finalización de un nivel en donde se tiene que derrotar al “jefe” para poder continuar), colecciones (conjuntos personales de elementos visuales), combate (batallas definidas de corta duración), desbloqueo de contenido (recompensas que no se pueden conseguir sin alcanzar algunos objetivos concretos), regalos (participantes pueden regalarse o compartir objetos, información etc.), tablas de clasificación (muestras visuales del progreso que ha conseguido el jugador y los logros) , niveles (ayudan al jugador a ver en donde se encuentran y lo que han avanzado). Los primeros niveles tendrían que ser más fáciles para que el usuario se pueda acostumbrar al sistema y además si son muy difíciles pueden provocar el abandono del juego), puntos (representación numérica de los progresos del juego). Se puede destacar tres tipos de puntos: de experiencia, compensables y sociales o de reputación. Son una forma básica y simple de obtener feedback (Cortizo-Pérez et al. 2011), misiones (pueden tener recompensas específicas desde un principio), gráfico social (muestra las conexiones sociales que los usuarios han tenido durante el juego, enseñado a amigos, aliados, enemigos y otros participantes del juego), equipos (grupo de jugadores que trabajan juntos por un mismo objetivo) y bienes virtuales (bienes u objetos que compran los jugadores con dinero real o ficticio).

Los logros son las ganancias que se obtienen de los objetivos definidos logrados. A veces los logros están bloqueados y no se desbloquean hasta que han pasado ciertas acciones u objetivos. Estos pueden tener distintos grados de dificultad (Teixes, 2015). Ligado con los logros, podemos destacar las insignias que son las representaciones visuales de los logros y se pueden distribuir virtual o físicamente (Zicherman y Cunningham, 2011). Pueden ser en forma de medalla o de trofeo emblemas etc. (McGonigal 2011). Como último elemento, cabe destacar a los avatares, representaciones visuales del personaje de un jugador. Pueden ser “cualquier cosa, una simple forma coloreada hasta una representación tridimensional” (Werbach y Hunter, 2015, p.22). Teixes (2015) expone que los juegos que utilizan avatares provocan apego emocional en los participantes.

Para terminar, cabe destacar que Teixes (2015) como ya he mencionado anteriormente dividía los elementos del juego en dinámicos, mecánicos y componentes y estéticos. Este último hace referencia a “las respuestas emocionales que la participación en un juego puede provocar en el jugador” (p.48).

2.1.3 Los tipos de Jugadores

En la gamificación otra de las características que se deben tener en cuenta son los jugadores. Los primeros estudios sobre los distintos tipos de jugadores los llevó a cabo el doctor Richard Bartle (1996), el cual los dividía en cuatro tipos dependiendo de la personalidad y los comportamientos que muestran:

- *“Kiillers”* o *“Asesinos”*: son muy competitivos y ambiciosos. Tienen un objetivo que es ganar, pero no les basta ganar, sino que tiene que demostrar su superioridad delante de los otros usuarios. Por ejemplo, en Fortnite, se puede destacar este tipo de jugadores.
- *“Socializers”* o *“Socializador”*: los centrados en interactuar y socializar con los jugadores para hacer amigos. Suelen trabajar de forma cooperativa, para conseguir objetivos comunes.
- *“Achievers”* o *“Triunfadores”*: son los aventureros, tienen como finalidad resolver los retos y obtener la mayor cantidad de logros, puntos o elementos para poder medir el éxito en el juego. Un ejemplo es el juego de Call of Duty.
- *“Explorers”* o *“Exploradores”*: son los que buscan explorar el juego para descubrir nuevas cosas, es decir intentan investigar lo desconocido. Como por ejemplo el juego de Súper Mario Bros.

Zicherman y Chunningham (2011) expone que de los tipos de jugadores de Bartle (1996) normalmente un 80% son socializadores, un 50% exploradores, un 40% triunfadores y un 20% asesinos. Una evolución de este modelo, más adaptada a la gamificación es la de Marczewski (2013) el cual presenta seis tipos de jugadores:

Figura 6. Los tipos de jugadores según Marczewski.

Exploradores	Son los que buscan investigar las cosas desconocidas del juego.
Filántropos	Son los que buscan ayudar a otras personas sin buscar nada a cambio. Se sienten satisfechos por el mero hecho de ayudarles.
Triunfadores	Son los competitivos, tienen el deseo de ganar y superar todos los retos y niveles para conseguir la mayor cantidad de puntos
Socializadores	Son los que trabajan de forma colaborativa para conseguir objetivos comunes. Se centran en interactuar y socializar con los usuarios
Pensadores	Son los que buscan la manera de resolver los retos, problemas, acertijos e incógnitas a través de distintas estrategias. Normalmente son creativos
Revolucionarios	Son los que buscan saber cuales son las cosas más extrañas que se pueden llevar a cabo en el juego. Para demostrar su poder y recibir admiración necesitan que alguien pierda. Son el tipo de jugadores más escasos.

Fuente: Elaboración propia a partir de Marczewski (2013) y Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016).

Todos tenemos características de cada uno de estos tipos de jugadores. Sin embargo, siempre hay alguno que es el predominante. Por lo tanto, cuando queramos diseñar un juego o un sistema gamificado debemos tener en cuenta el perfil de cada usuario para poder elegir unas dinámicas y mecánicas de juego concretas.

2.1.4 Ventajas e Inconvenientes

La metodología, la gamificación es un elemento de innovación educativa reciente que ha generado muchos estudios en donde los distintos profesionales y especialistas de la enseñanza como Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) se han planteado que la gamificación presenta resultados positivos como método de aprendizaje, aumentado la motivación e interés en el aprendizaje. Pero cabe destacar que se plantean tanto ventajas como inconvenientes.

La principal ventaja del empleo de gamificación en el aula es la fomentación de la motivación. La motivación se vincula con uno de los aspectos básicos de la mente humana porque tiene un papel importante, el cual es el de determinar el éxito o el fracaso de cualquier tipo de aprendizaje (Dörnyei, 2011) así como también tiene el propósito de despertar el interés y dirigir los esfuerzos para alcanzar unos objetivos (Polanco, 2005). Según Teixes (2015) la motivación es el factor individual más importante en el aprendizaje y los cambios de comportamiento. Para poder entenderlo mejor cabe destacar los dos tipos de motivación: la intrínseca y la extrínseca. La primera es aquella en que el alumno tiende a desarrollar la actividad por su propio interés o deseo sin intervenciones externas mientras que la extrínseca es aquella en que el estudiante tiende a desarrollar las actividades con el fin de obtener recompensas externas como dinero, alabanzas etc. (Teixes, 2015; Casado, 2019 y Muntean, 2011). Esta última puede provocar la disminución de la primera debido a que las personas tienden a prestar más atención en las recompensas externas que en el propio disfrute de la actividad.

Según el Instituto Tecnológico de Monterrey (2016), Posada (2017), Cortizo Pérez et al. (2011) y Fernández Solo de Zaldívar (2016) la gamificación beneficia el desarrollo de habilidades como la creatividad, el control de las emociones, resolución de problemas, así como también permite al estudiante avanzar a su propio ritmo a través de la retroalimentación o feedback inmediato y constante. Esta retroalimentación le facilita información al alumno para ver que ha realizado acciones con éxito, así como también ayuda a cambiar de estrategias para así poder alcanzar los objetivos.

Foncubierta y Rodríguez, (2014) consideran que la gamificación provoca un aumento de la capacidad de atención, así como de memorización, retención de habilidades y la adquisición de conocimientos, de tal forma que el rendimiento mejora y el aprendizaje se hace más significativo. Es a través de los juegos que se crean distintas experiencias y es a partir de estas que se hace más fácil adquirir conocimientos y recordar que con otras metodologías.

Según Giró (1998) a través de la aplicación de la gamificación se fomenta el desarrollo de las habilidades sociales (Perrota, Featherstone, Aston y Houghton, 2013, citado en Contreras, 2016), la relación entre los alumnos, la autonomía y la toma de decisiones. Por otro lado,

Aranda y Caldera (2018) y Rodríguez (2015) argumentan que el uso de la gamificación en el aula fomenta el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Podemos destacar otros beneficios de esta metodología como la generación de un buen clima en el aula (García, 2015), la promoción de valores y actitudes favorables, la atención a la diversidad, la alfabetización tecnológica (Posada, 2017), el trabajo en equipo que va ligado con la cooperación y un ambiente seguro para aprender entre otros de los cuales ya hemos mencionado más arriba.

Ledda (2014) enuncia en su artículo que existen un gran nombre de inconvenientes sobre el uso de la metodología la gamificación como proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual conllevaría el fracaso en la educación.

Uno de los más importantes son el riesgo de fomentar una excesiva competitividad entre los alumnos, ya que todo y tener efectos positivos, en la competitividad, también resaltan efectos negativos como por ejemplo que los alumnos en vez de centrarse en el alcanzar los contenidos se centran en ganar y recibir reconocimiento o recompensas haciendo que se olvide el propósito real del juego convirtiéndose en una motivación efímera (Martí Alba, 2017). Otro sería la posible adicción por parte de los alumnos a los juegos, rompiendo así completamente con la finalidad de la metodología (Pisbarro y Vivaracho, 2018). A este lo podemos ligar con el aislamiento social, ya que la adicción puede provocar que tan solo se quiera pasar tiempo jugando y esto hace que los usuarios dejen de socializar para jugar.

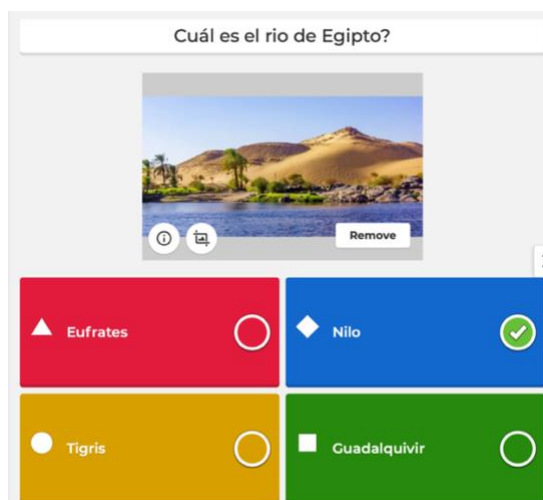
Otros inconvenientes serían las dificultades para implementar la metodología en un centro por un lado porque nunca se ha utilizado la gamificación en este y, por otro lado, por falta de recursos materiales y económicos, ya que las herramientas TIC en las aulas tienen un coste muy elevado y no todos los centros pueden hacer frente a dichos costes (Pepa, 2017 y Casado, 2019). Estos dos inconvenientes podemos ligarlos con otros: como la falta de motivos para implementarla en el aula, es decir que se debe tener un motivo o necesidad para implementarla en el aula porque sin ningún objetivo no se podrá conseguir ningún tipo de influencia en la motivación intrínseca (Araujo, 2016). Por lo tanto, es mejor no hacerlo, porque un mal diseño y malas normas provocaran el fracaso, y si tampoco el profesorado cuenta con la formación necesaria, sería el mismo caso. También esta metodología presenta dificultades

para implementar en el aula dependiendo de los contenidos, por ejemplo, en Bachillerato se hace muy difícil intentar que los alumnos puedan aprender mediante el sistema de los juegos.

2.2 Herramientas digitales para la gamificación

La gamificación consiste en utilizar herramientas lúdicas en entornos no recreativos con el fin de mejorar la enseñanza-aprendizaje y obtener mejores resultados mediante el aumento de la motivación, la concentración y la implicación de los alumnos. Cabe destacar que según el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016) los expertos en educación señalan que el uso de la tecnología aplicada en la educación ha supuesto un cambio revolucionario en el proceso de aprendizaje, mientras que por otro lado los docentes hacen uso de aplicaciones, recursos digitales, herramientas digitales, sitios webs para mejorar dicho aprendizaje. Podemos decir, que hay un gran número de herramientas digitales para la gamificación de las cuales destacaremos algunas de las cuales se consideran más utilizadas. De estas, las que utilizaremos en esta propuesta serán el Kahoot, el Quizizz, el Makebadges (para la elaboración de las insignias) y el Genially.

- Kahoot!: es una aplicación gratuita que permite crear juegos de preguntas y respuestas, con imágenes, textos o vídeos sobre contenidos que se están dando a clase y aplicarlos en las aulas de forma digital, de tal forma que los docentes puedan evaluar a los estudiantes. Son preguntas a tiempo real, que presentan el resultado inmediato de la pregunta. Los estudiantes responden a las preguntas a través de sus dispositivos electrónicos como ordenadores, tablets o móviles. Las preguntas pueden ser de tipo test con cuatro posibilidades o de verdadero y falso de dos posibilidades. Presenta un ranking de los participantes, que funciona teniendo en cuenta el número de aciertos, así como la velocidad que se contesta, de tal forma que favorece a los más rápidos. Esta herramienta permite la opción de jugar individual o por equipos.

Figura 7. Captura de pantalla de una pregunta del Kahoot.

Fuente: Elaboración propia

Esta aplicación se puede utilizar como herramienta de evaluación donde el profesor puede hacer un seguimiento de los estudiantes de forma más interactiva y rápida, ya que los resultados de las respuestas de las preguntas son inmediatos. Los resultados del Kahoot se pueden descargar o guardarlos en Google Drive, de tal forma que luego puede utilizarlas para evaluar. Finalmente cabe destacar que según Plump y La Rosa (2017) el Kahoot es una de las herramientas digitales más reconocidas a nivel mundial, con más de 30 millones de usuarios.

- Genially: es una aplicación en línea que consiste en crear presentaciones más avanzadas animadas e interactivas. Esta herramienta permite insertar imágenes, textos, música de Spotify, videos de YouTube y hasta fotos de las distintas redes sociales como Instagram y Facebook entre otras. Dependiendo del usuario que lo utilice hay cuatro modelos: el de cooperaciones, el de para medios, el de diseñadores y el de educación el cual es el que nos interesa. Por otro lado cabe destacar que tiene distintos tipos de uso de presentación: la infografía (se hace uso de esquemas más atractivos e interactivos para explicar alguna información), la gamificación (sirve para crear contenidos basados en la mecánica del juego, el cual sirve para motivar, fomentar y evaluar los contenidos), presentaciones normales, imagen interactiva, video de presentación (uso de presentaciones normales combinadas con videos),

material formativo (sirve para hacer el aprendizaje más interactivo, mediante el uso de unidades didácticas con retos, para poder así poder transmitir los conocimientos y evaluar) entre otras opciones. Según González y Gómez (s.f) Genially se encuentra entre los 100 primeros puestos del ranking mundial *Tools 4 Learning*.

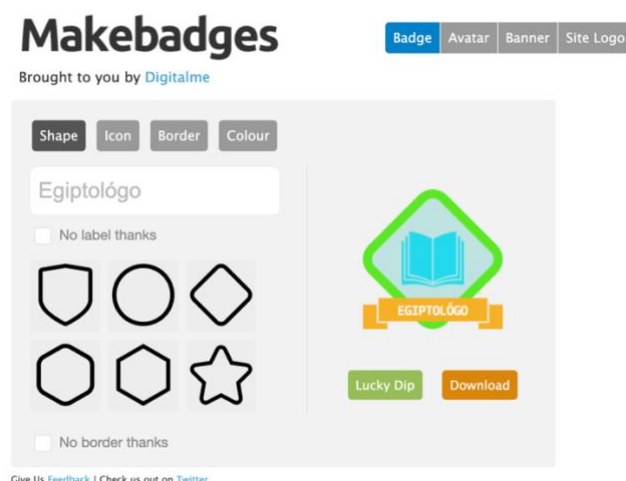
Figura 8. Genially herramienta digital.



Fuente: Casado, 2020.

- Makebadges: es una herramienta en línea gratuita que permite crear o diseñar insignias, monedas, avatares entre cosas de manera más fácil, en donde se puede elegir el icono, forma, color, etiqueta, logo. Esta página será la que se utilizará para crear las insignias para este proyecto.

Figura 9. Captura de pantalla de la Insignia.



Fuente: Elaboración propia a través de Makebadges.

- Socrative: herramienta de evaluación gratuita solo en la forma básica, ya que el resto es de pago. Esta permite crear juegos de preguntas que los alumnos contestan con

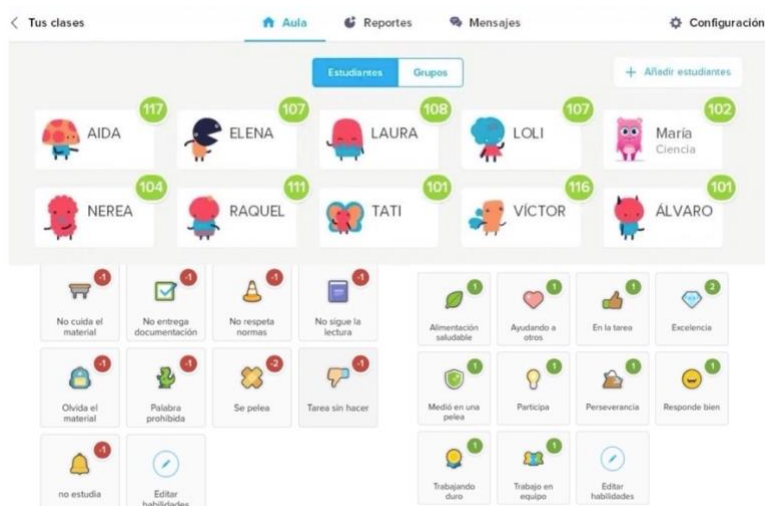
dispositivos electrónicos. Las respuestas de los participantes son inmediatas y en tiempo real de tal forma que los docentes puedan conocer las respuestas, es decir alcanzan un feedback inmediato.

Figura 10. Socrative, herramienta de evaluación.



Fuente: Imágenes sacadas de E-learning Masters de Enseñanza Virtual, Recursos y herramientas, 2017.

- Quizizz: es una herramienta digital gratuita parecida al Kahoot que permite crear preguntas de tal forma que los participantes puedan responder de forma online a través de móviles, tablets u ordenadores. Hay dos maneras de uso según Sevil (2017): Play Live, pensado para hacerse en clase en el aula con los alumnos, y como tareas que se realiza en casa y se tiene un tiempo limitado para hacerse. La diferencia con el Kahoot es que las preguntas no salen de una misma pantalla, sino que a cada alumno le saldrá la pregunta en su dispositivo.
- Classdojo: plataforma de aula virtual gratuita que permite al docente administrar y recoger puntuaciones e insignias de los alumnos, tanto positivas como negativas dependiendo de su comportamiento. Los puntos se van acumulando y se puede llegar a crear recompensas según el ranking en que se encuentre el estudiante. Sirve para motivar a los alumnos, así como sirve de comunicación con los estudiantes, docentes y familias porque con esta herramienta las familias pueden ver los resultados y comportamientos de sus hijos. Es una de las más utilizadas en Educación Primaria.

Figura 11. Classdojo, plataforma de aula virtual.

Fuente: Elaboración propia a través de las imágenes de Aula en juego de Sebastián G, 2019

- Classcraft: herramienta educativa en línea que contienen juegos de rol y que permite gamificar el aula. Esta permite crear un mundo virtual donde los alumnos crean su propio personaje para jugar de forma colaborativa para realizar misiones, sumar puntos y recibir recompensas. Solo se puede avanzar en el juego si se pasan las misiones. Esta da como resultado un aprendizaje más significativo. Cabe destacar que es el docente quien elige el ritmo de aprendizaje de los alumnos, así como también las recompensas. Sirve para motivar a los alumnos, fomentar el trabajo en equipo, la comunicación y el uso de las tecnologías de la información (Márquez y Torralbo 2019).

Figura 12. Classcraft: gamifica el comportamiento en el aula.

Fuente: Anónimo, 2017.

2.3 Gamificación aplicada a la didáctica de las ciencias sociales. Experiencias similares con éxito

En este apartado podemos observar una serie de proyectos educativos que hacen uso de la metodología la gamificación. Estas experiencias se han desarrollado con éxito en las aulas de Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Geografía e Historia. Algunos de estos proyectos aparecen reflejadas otras asignaturas aparte de las ciencias sociales.

El primero proyecto en analizar será el “Destino de Roma”: es una propuesta gamificada que se encuentra dentro del “Proyecto CREA” creado por Alfonso Gaspar Hernández. Esta experiencia trata sobre Octavio Augusto que ha enfermado de gravedad y está al borde de la muerte y los alumnos son los únicos que pueden salvar al emperador romano. A través de un viaje por territorios romanos, el alumno aprenderá las características del imperio romano, sus alimentos, su vida, sus costumbres, su mitología y su cultura. Será a través de la resolución de unos enigmas que encontrarán los ingredientes para la poción salvadora, así como también con resolución de los enigmas conocerán las distintas clases sociales de la época romana. En completar las misiones recibirían insignias que hacen referencia a las clases sociales. Los alumnos empezarán como un humilde esclavo hasta llegar a ser el emperador romano después de ser un liberto, un artesano, un gladiador, un centurión y un cónsul. Se hará uso de las TIC para conocer los monumentos, el equipamiento de los gladiadores, los campamentos militares, las Villas, la agricultura y la arquitectura urbanística a partir de vídeos en 3D, y la realidad virtual. Se utilizarán herramientas como el Kahoot. La evaluación se lleva a cabo a través de unos juegos. “Pasapalabra”, “quien quiere ser millonario”, “el trivial” entre otros los cuales pondrán a prueba los conocimientos adquiridos. Finalmente, el proyecto propone dividir la clase en dos grupos para que realice un escape room para el otro grupo. A través de esta página web se puede acceder a esta experiencia: <https://enmarchaconlastic.educarex.es/285-proyecto-crea/3061-el-destino-de-roma-un-proyecto-gamificado-para-conocer-roma-y-a-los-romanos>

En segundo lugar, podemos destacar el “Proyecto Sim City” diseñado por la profesora Rosa Liarte. Esta experiencia está diseñada para los alumnos de 3º de la ESO, en la asignatura de Geografía, para tratar el tema de la agricultura y la pesca. Consistía en crear una ciudad

sostenible a través de Sim City en donde aparecieran los distintos sectores (primario, secundario, terciario), y hacer capturas de pantalla del avance del juego y subirlo al portfolio conjunto, para poder evaluar el avance. La profesora les proporciono un “chek list” sobre el que tenían que conseguir en la ciudad, la cual podemos ver en este enlace: <http://leccionesdehistoria.com/3ESO/UD/proyecto-ciudad-sostenible-check-list-simcity-leccionesdehistoria.pdf>. El proyecto era por parejas, y cada pareja era el alcalde de su propia ciudad. Una vez terminado de crear su ciudad tenían que presentar de forma oral el trabajo en clase delante de sus compañeros. A través de esta página web se puede observar las fases, reglas y como se realizó esta experiencia: <https://leccionesdehistoria.com/3ESO/geografia/u-d-5-las-actividades-del-sector-primario/>

En tercer lugar, podemos destacar el “Proyecto Save the World” elaborado en un instituto de Mallorca por Miquel Flexas Sampedro y Juan Carlos Thomás, galardonada como una de las diez experiencias TIC más innovadoras del sector educativo, así como mejor experiencia de Gamificación del premio SIMO EDUCACIÓN 2017. Es un proyecto interdisciplinar el que se trabajan las siguientes materias: Geografía e Historia, Física, Química, Biología, Lengua Castellana e Inglés. El proyecto se basa en la Segunda Guerra Mundial. Con este proyecto se pretendía que los alumnos aprendieran sobre los sucesos acontecidos y de los puntos de vista de los distintos bandos de la guerra siendo partícipes de los momentos más importantes de la Segunda Guerra Mundial: en donde los alumnos tenían que decidir si ejecutaban la orden de lanzamientos de bombas nucleares, estudiar el funcionamiento y construcción de una bomba, pensar en la decisión ética de lanzar la bomba, estudiar las consecuencias de lanzar o no lanzar la bomba así como también tenían que meterse en la piel de los personajes históricos más importantes, y comprender por qué llegaron al poder, su importancia, el papel que tuvieron y como algunos países utilizaron el odio hacia una raza. Esta experiencia la podemos observar en estos dos enlaces: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/save-world-experiencia-gamificacion/> y <https://mflexas.wixsite.com/savetheworld>

Cabe destacar que hay un gran nombre de proyectos educativos que hacen uso de distintas metodologías como el caso de la gamificación. Cada vez hay más docentes que intentan utilizar los elementos de juegos para sus clases con el objetivo de motivar a los alumnos para el proceso enseñanza-aprendizaje y para poder impartir los contenidos de las asignaturas de

forma más interactiva. Podemos destacar otros proyectos como: “Proyecto de Oriente Próximo, Proyecto de vuelta a España, “Proyecto de la cuna de la historia”, “Proyecto Ídolos de Acero” y “Proyecto Ministeri del Temps” entre muchos más.

3 Propuesta de intervención

3.1 Presentación de la propuesta

La propuesta de intervención presente en este Trabajo de Fin de Máster se ha basado en el diseño de una unidad didáctica, mediante el uso de la metodología la gamificación, en donde se hacen usos de elementos y características propias de los juegos adaptados en la práctica educativa comentados en el marco teórico. Esta unidad didáctica recibe el nombre de *“Recuperemos el trono de egipcio”*, el cual hace referencia al tema de Egipto. (podemos ver la presentación de esta propuesta en el Anexo A).

3.2 Contextualización de la propuesta

La propuesta de intervención diseñada en este Trabajo de Fin de Máster se ha elaborado siguiendo las pautas que marca la legislación española en el marco nacional por el Ministerio de Educación, y por el marco autonómico de cada comunidad autónoma, especialmente en este caso a los reales decretos autonómicos de la Comunidad de las Islas Baleares, territorio en el cual se aplicará la unidad didáctica gamificada que se desarrolla a continuación. Por lo tanto, se debe tener en cuenta estas leyes a nivel estatal: Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación (modificada por la LOMCE), en donde se definen: los principios, la estructura, la organización y elementos básicos de la Educación Secundaria Obligatoria; la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, que modifica y completa la LOE; Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. A nivel autonómico cabe destacar las siguientes leyes: el Decreto 29/2016 de 20 de mayo, por el cual se modifica el Decreto 34/2015, de 15 de mayo, por el cual se establece el currículum de la educación secundaria obligatoria a las Islas Baleares y el Decreto 92/1997, de 4 de julio,

que regula el uso y la enseñanza de y en lengua catalana, propia de las Islas Baleares, en los centros docentes no universitarios de las Islas Baleares.

La propuesta didáctica “Recuperemos el trono de Egipto” hace uso de la gamificación como metodología activa en el aula y está destinada a los alumnos de 1º de la ESO de la asignatura Geografía e Historia. Concretamente se enmarca en los contenidos recogidos en Bloque 3 de Historia según el curriculum oficial de la Educación Secundaria Obligatoria de las Islas Baleares recogido en el Decreto 29/2016 de 20 de mayo, el cual es modificado por el Decreto 34/2015, de 15 de mayo.. Estos alumnos pertenecen a un centro público de Inca, una pequeña ciudad de Mallorca, ubicado casi en las afueras en dirección hacia Selva, concretamente la calle Joan Miró, 22. Cabe destacar que dentro del mismo espacio físico conviven dos centros: un instituto de Educación Secundaria Obligatoria y un centro dedicado a los FP. Esta situación se ve afectada por la falta de espacio debido al aumento de la población y por eso la administración educativa tiene pendiente la realización de obras para la ampliación de este y la creación de otro instituto en Inca. En Inca hay dos institutos públicos y unos 5-6 de privados y concertados. Sabiendo esto podemos decir que, en este instituto por lo general, la situación de las familias de los alumnos es de clase baja y media y los alumnos proceden de Inca, y de pueblos cercanos como Lloseta, Caimari, Mancor, Selva y Biniamar.

Finalmente, cabe destacar que el motivo por el que se ha elegido un centro público en vez de un privado o concertado es porque está demostrado que el fracaso escolar en los colegios públicos es mayor debido a que a los concertados o privados no hay muchos inmigrantes, alumnos con problemas o necesidades específicas ya que los públicos admiten a todo tipo de alumnos. Por tanto, considero que este proyecto gamificado podría dar más resultados en un colegio público para ver si se puede reducir el fracaso escolar con el uso de nuevas metodologías, todo y que perfectamente se podría aplicar en los otros centros.

3.3 Intervención en el aula

3.3.2 Objetivos

Referente a los contenidos de la unidad didáctica que se va a estudiar podemos destacar estos objetivos didácticos:

- Aprender a situar Egipto, su río el Nilo, algunos territorios destacados como las capitales de Egipto dependiendo de la etapa histórica y también el Alto y el Bajo Egipto, así saber la importancia que tenía el Nilo en las actividades económicas.
- Comprender las etapas históricas que conforman el Antiguo Egipto, así como identificar los acontecimientos principales culturales de cada una de las etapas.
- Entender cómo se dividía la sociedad egipcia, así como el funcionamiento que tenía cada grupo en Egipto.
- Reconocer la escritura jeroglífica y saberla diferenciar de la escritura cuneiforme de Mesopotamia.
- Conocer la importancia de la religión egipcia, juntamente con su inmenso panteón de dioses, así como la fuerte creencia de una vida después de la muerte y las fases que tienen que pasar para poder llegar a esa nueva vida.
- Identificar las principales características arquitectónicas, artísticas y culturales del Antiguo Egipto, así como lo mismo, pero a través de las imágenes.

3.3.3 Competencias

Las competencias clave que se trabajaran en esta unidad didáctica son seis, de las siete competencias señaladas por la LOE 2/2006 modificada por la LOMCE 8/2013 y el RD 1105/2014 y serán las siguientes:

Competencia lingüística (CCL): Se trabajará principalmente a través de la expresión oral (exposiciones orales y debates) y la expresión escrita, más concretamente a través de la lectura, la redacción de textos en catalán de forma correcta, utilizando un lenguaje y vocabulario adecuado propio de la materia, teniendo en cuenta la ortografía, la extracción y el análisis de la información de textos e imágenes. Cabe destacar que esta competencia está muy relacionada con la materia de esta unidad didáctica, las Ciencias Sociales.

Competencia digital (CD): Se trabajará mediante el uso de las TIC, navegando por internet y haciendo uso de distintas herramientas de gamificación (Genially, Kahoot entre otros). Para esta unidad didáctica se requerirá de conocimientos de aplicaciones informáticas como el Word, Power Point, Genially, el Google Drive y Google Classroom para realizar y entregar las actividades. Los alumnos deberán tener capacidad de búsqueda, análisis, localización,

interpretación, crítica de información y la capacidad de comunicarse a través de las TIC, para poder realizar las actividades.

Competencia Aprender a aprender (CAA): Esta competencia forma parte de toda la unidad didáctica, ya que el motivo, objetivo o finalidad del uso de la gamificación como método de enseñanza es el de conseguir motivar al alumnado, hacerlos protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñar actividades de aprendizaje que aumenten el interés de estos alumnos referentes a la materia de Geografía e Historia, de tal forma que los estudiantes tengan necesidad y curiosidad de aprender.

Competencias Sociales y Cívicas (CSC): Con la unidad didáctica presentada y a través de esta competencia se pretende hacer un análisis crítico de los diferentes códigos de conducta de las sociedades más concretamente en este caso la egipcia mediante el estudio de la historia. También a través de las actividades planteadas se pretende trabajar la tolerancia y comprensión hacia otras culturas, el respeto, la igualdad, la ciudadanía y la adquisición de valores y actitudes, así como analizar y abordar problemas sociales y a resolver conflictos.

Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEP): con esta competencia se pretende adquirir un pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad, mediante la elaboración de actividades y pequeñas investigaciones mostrando creatividad, rigor y espíritu crítico, el cual estará presente en la mayoría de las actividades de esta unidad didáctica.

Consciencia y expresiones culturales (CEC): A través de esta competencia se aprenderá a respetar la diversidad cultural de tal forma que se valoren las distintas manifestaciones culturales y artísticas como señal de identidad, así como también se tiene que disfrutar y respetar, para poder trabajar la creatividad, la imaginación y sobre todo la curiosidad.

3.3.4 Contenidos

Referente a los contenidos para el diseño de la unidad didáctica podemos observarlos en esta tabla con relación a los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias claves sacados de las leyes educativas mencionadas más arriba.

Tabla 1. Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave en el diseño de la unidad didáctica.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
La Historia Antigua: las primeras civilizaciones. Culturas urbanas. Mesopotamia y Egipto. Sociedad, economía y cultura.	1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este período. CSC, CMCT, CCL.	1.1 Distingue etapas dentro de la Historia Antigua.
	2. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas urbanas, después del neolítico. CSC, CCL.	2.1 Describe formas de organización socioeconómica y política, nuevas hasta entonces, como los diversos imperios de Mesopotamia y de Egipto.
	3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía). CMCT, CAA	3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos
	4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura. CSC, CCL, CEC	4.1 Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos).
	5. Explicar las etapas en las que se divide la historia de Egipto. CSC, CCL	5.1 Interpreta un mapa cronológico-geográfico de la expansión egipcia.
		5.2 Describe las principales características de las etapas históricas en las que se divide Egipto: reinas y faraones.
	6. Identificar las principales características de la religión egipcia. CSC, CCL, CEC.	6.1 Explica como materializaban los egipcios su creencia en la vida del más allá.
		6.2 Realiza un mapa conceptual con los principales dioses del panteón egipcio.
	7. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto y de Mesopotamia. CSC, CCL, CEC.	7.1 Localiza en un mapa los principales ejemplos de la arquitectura egipcia y de la mesopotámica.

Fuente: Elaboración propia

Una vez visto los contenidos cabe destacar que en esta propuesta tan solo se va a tratar Egipto, teniendo en cuenta como si Mesopotamia se hubiera dado. Los contenidos que se van a tratar a través de esta tabla son:

- 1) Contexto geográfico de Egipto (ciudades más importantes, Alto y Bajo Egipto), el río Nilo y su importancia en la economía egipcia.
- 2) Etapas de la historia antigua.
- 3) La sociedad egipcia (privilegiados y no privilegiados).
- 4) La figura del faraón y los funcionarios que lo ayudaban a gobernar.

- 5) La escritura jeroglífica.
- 6) La religión politeísta egipcia, el gran conjunto de deidades egipcias, la vida más allá de la muerte.
- 7) Tipos de tumbas y los Templos.
- 8) Arte egipcio (pintura y escultura).

3.3.5 Metodología

Referente a la metodología que se utilizará se seguirá las recomendaciones que nos da el RD 1105/2014 y el Decreto 29/2016 de 20 mayo de hacer uso de metodologías activas para mejorar el aprendizaje, así como el desarrollo de sus capacidades personales.

La metodología didáctica elegida para implementar en la unidad didáctica *“Recuperemos el trono de Egipto”* ha sido la gamificación como método para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, para motivar a los alumnos y hacerles interesar por la Historia, en este caso más concretamente, la gran civilización egipcia. A través de este método se intenta superar el tradicional método expositivo el cual podemos observar que no se utiliza en ningún momento en esta unidad didáctica, quitado del último contenido sobre el arte que se hace uso de Genially por explicar las características de la pintura y escultura egipcia para poder elaborar un conjunto de actividades. La mayor parte del estudio de los contenidos se hará a través de la visualización de vídeos cortos e interactivos para poder realizar las distintas actividades. Los vídeos están pensados para ver en clase antes de empezar a hacer los ejercicios, pero si algún día no hubiera tiempo, dichos videos y actividades se visualizarían y realizaran en casa, llegando entonces así a utilizar otra nueva metodología la de *Flipped classroom*. Por lo tanto, se pretende hacer a los alumnos los encargados de su proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la participación e implicación directa a través de estas nuevas metodologías.

Esta unidad constará de 9 sesiones, en donde se realizarán 15 actividades y 4 retos para poder subir al siguiente piso de la pirámide mencionado en la presentación (Anexo A). Consistirá en la visualización de videos como ya se comento para poder realizar las actividades. Las actividades presentadas pueden ser de investigación de algún tema en concreto, redacción de biografías, elaboración de esquemas, contestación de preguntas surgidas por los vídeos o de un texto, análisis de imágenes y textos entre otras. Las actividades se elaborarán con el

Chromebook y serán mandadas al Google Classroom de la asignatura de tal forma que el docente podrá realizar la corrección de las actividades, así como llevar un seguimiento de cada alumno. Por otro lado, se hará uso de la herramienta digital el Kahoot para poder repasar y asimilar los conocimientos de forma interactiva, además de que nos presenta un feedback inmediato y se elaborará de forma colectiva, para incentivar el trabajo cooperativo con los compañeros o de forma individual. Finalmente podemos destacar que las cuatro pruebas finales de piso de la pirámide consistirán en crucigramas, sopa de letras, así como descifrar mensajes en jeroglífico a través de una plantilla, para poder conseguir la ubicación del papiro firmado por el faraón Tusi I (mencionado en Anexo A).

En esta unidad se hará uso de los elementos del juego como los componentes, mecánicas y dinámicas los cuales se basan en las partes visibles del juego y otros en los elementos internos que provocan el aprendizaje como ya se ha mencionado en el marco teórico, para así poderlo implementar en aula, para conseguir involucrar, motivar y llamar la atención de los alumnos según señalan Kapp (2012) y Mandado-Aguirre (2016). En la propuesta de intervención *“Recuperemos el trono de Egipto”* se hará uso de algunos elementos de la mecánica como los niveles, los retos, las recompensas o logro, feedback y clasificaciones, puntos y insignias. Referente a las dinámicas se han utilizado las dinámicas narrativas para poder explicar las ideas de los retos y actividades, la dinámica progresiva para crear una sensación de progreso mediante la relación de retos para que los alumnos vean que han avanzado o van mejorando y la progresiva emocional la cual es la que suele aparecer más en las propuestas debido a que es aquella en donde se puede ver la curiosidad, competitividad, frustración y felicidad para conseguir los retos por parte de los alumnos (Werbach y Hunter, 2015).

Referente a los niveles, podemos destacar que se tendrán que conseguir dos tipos de niveles, que están relacionados entre sí. Podemos destacar ocho niveles que hacen referencia a la sociedad estamental egipcia que se irán consiguiendo a través de la elaboración de las actividades. Se empezará por el nivel 1 siendo un esclavo, para llegar al nivel 8 para ser un faraón (ver en Anexo A.1, Tabla 1). El otro tipo de niveles que se tendrá que conseguir hacen referencia a los cuatro pisos que se deben superar para poder conseguir el objetivo, que es recuperar el trono de Egipto. Son cuatro niveles y cada nivel hace referencia a uno de los pisos (ver en Anexo A.1 Tabla 2). Cada piso está dividido en salas y en las salas es donde se

desarrollan las 15 actividades que se tiene que superar para poder llegar a la última sala y hacer la prueba o reto final de piso para obtener las pistas. Podemos ver como está repartido cada piso y sala en el Anexo A.1, Tabla 3.

De cada actividad que se hará se conseguirán puntos, los cuales dependerán de como de bien estén hechas las actividades, que serán evaluadas a través de unas rúbricas. Se puede conseguir un total de 300 puntos (ver como se dividen los puntos en el Anexo A.1, Tabla 1) si se tiene todo bien, pero por ejemplo ya con los Kahoot no todos podrán conseguir la máxima puntuación porque el primer grupo ganaría 20 puntos, el segundo 18 como podremos ver en las tablas de actividades, pero estos se podrán recuperar con las actividades voluntarias. Dependiendo de los puntos que se vayan consiguiendo irán subiendo de nivel y cada vez que suben de nivel se les entregaran las insignias que hacen referencia a ese nivel, de las cuales podemos observar 8 que hacen referencia a la sociedad estamental: Esclavos, campesinos, comerciantes, soldados, nobles, escribas, sacerdotes y Faraón; y las 4 insignias de cada piso (ver en Anexo A.1 Tabla 1 y Tabla 2). Los puntos irán reflejados en la tabla de clasificación colgada en clase para poder ver los puntos de cada alumno (ver tabla en Anexo A.2). El logro que consiguen los alumnos con la elaboración de las actividades es llegar a la sala final del piso para poder realizar la prueba (ver logros en el Anexo A.1 Tabla 2 y 3) y obtener una pista de donde se encuentra el papiro (ver en Anexo C.5 el papiro escrito por el faraón Tuis I). Finalmente, una vez acabada la unidad didáctica se recibirá un diploma sobre esta experiencia (Anexo A.3).

3.3.6 Cronograma y secuenciación de actividades

En este apartado nos encontraremos un cronograma en donde se plasmarán las sesiones que se realizarán y las actividades que se harán en cada sesión de forma esquemática teniendo en cuenta que cada semana los alumnos tienen tres horas de clase de Geografía e Historia, por lo tanto, se tendrá tres sesiones por semana, con un total de tres semanas. Todo seguido explicaremos como se desarrollarán las nueve sesiones que se implantaran en el aula de forma más específica y finalmente encontraremos el apartado de actividades en donde se especifican de forma clara las 15 actividades y las 4 pruebas de cambio de piso a través de tablas.

Tabla 2. Cronograma secuenciación de actividades por sesiones.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES		
	SESIONES	ACTIVIDADES
1º Semana	Sesión 1	Quizizz
		Explicación de la unidad didáctica
		Visualización video introductoria a Egipto
		Lluvia de ideas de algo de interés del vídeo
		“Actividad 1”
	Sesión 2	“Actividad 2”
		1º prueba para subir primer piso
	Sesión 3	“Actividad 7 – Kahoot!”
		2º prueba para subir el segundo piso
		“Actividad 8”
2º Semana	Sesión 4	“Actividad 9”
		“Actividad 10 – Kahoot!”
		3º prueba para subir tercer piso
	Sesión 5	“Actividad 11 – Realización”
	Sesión 6	“Actividad 11 – Exposición”
		“Actividad 12”
3º Semana	Sesión 7	“Actividad 13”
		“Actividad 14”
	Sesión 8	“Actividad 15 – Kahoot!”
		4º prueba para subir el último piso
	Sesión 9	Examen: Prueba Escrita

Fuente: Elaboración propia.

Esta unidad didáctica esta basada en 8 sesiones las cuales se van a desarrollar de esta forma:

SESIÓN 1

- Para empezar, se hará una prueba a través de Quizizz para ver los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre Egipto el cual lo podemos observar en el Anexo A, Punto 2, Prueba Inicial.

- A continuación, se hará una presentación en donde se explicará cómo se va a desarrollar la unidad didáctica gamificada de Egipto. Cada alumno recibirá un documento donde estarán las reglas o normas, las actividades, el procedimiento que se seguirá (puntos, insignias, ranking) (Anexo A), para que así puedan consultarlo las veces que necesiten, para intentar conseguir su objetivo que es pasar de ser un esclavo a un faraón, así como también conseguir el documento que demuestra que cada alumno es hijo del faraón y que por lo tanto tienen derecho a reclamar el trono egipcio. Las actividades serán evaluadas a través de rúbrica que se harán llegar a los alumnos, para que puedan como se les evaluara (ver en 3.3.8 Evaluación).
- Una vez explicado cómo funcionará, se visualizará un vídeo sobre Egipto para sacarles interés: https://www.youtube.com/watch?v=6a_glpv_XD4. Una vez visto el vídeo se hará una lluvia de ideas sobre las cosas que les han llamado la atención a través de “Mentimeter” y un debate sobre estos temas.
- Todo seguido se procederá a realizar la “Actividad 1” descrita más abajo en el apartado de actividades.
- Finalmente, para acabar la sesión se realizará el reparto de los puntos correspondientes a la actividad elaborada, siempre y cuando los alumnos la hayan terminado al final de la clase; si no fuera el caso, la actividad se terminaría en casa y el reparto se haría el día siguiente. Cada alumno recibirá un documento con una tabla en donde podrán poner la puntuación de cada actividad, mientras que por otro lado se colgara en clase una tabla en donde se puedan ver el ranking (Anexo A.2), el estatus en que se encuentran (esclavo, sacerdote, faraón etc.) y los puntos obtenidos.

SESIÓN 2

- La segunda sesión se iniciará con la elaboración de la “Actividad 2”
- Una vez terminada la “Actividad 2” la enviarán al Google Classroom donde será corregida y valorada por el profesor para poder repartir los puntos de las actividades y ponerlos al ranking.
- Todo seguido se elaborará la primera prueba del primer piso para poder avanzar al segundo piso de la pirámide. Una vez terminada se darán los puntos que le corresponderá a cada pareja, mientras los alumnos empiezan la “Actividad 6”, ya que la 3 y la 4 tendrán que elaborarlas en casa, mientras que la 5 es voluntaria.

SESIÓN 3

- La tercera sesión se empezará con la “Actividad 7” un Kahoot. Una vez terminada el docente dará los puntos correspondientes a cada alumno dependiendo de los resultados.
- Una vez terminado el Kahoot, se hará la prueba final del piso dos de la pirámide.
- Todo seguido se realizará la “Actividad 8”. Si antes de acabar la clase se ha terminado la actividad se darán los puntos y si no se corregirá y se dará en la próxima sesión.

SESIÓN 4

- En la cuarta sesión se empezará en dar la puntuación de la “Actividad 8” si en la sesión anterior no se pudiera dar. Si no fuera el caso de dar la puntuación se empezaría la “Actividad 9”.
- Una vez terminada la “Actividad 9” el profesor pasará a corregir y puntuar la actividad mientras los alumnos empiezan la “Actividad 10” otro Kahoot.
- Terminada esta actividad se hará la prueba final del piso tres de la pirámide, y una vez terminada se dará la puntuación obtenida.

SESIÓN 5

- En esta quinta sesión se empezará viendo un vídeo de la religión egipcia, para luego poder realizar la “Actividad 11” la cual nos ocupará toda la hora de esta sesión. Esta actividad se tendrá que terminar en casa.

SESIÓN 6

- En la sexta sesión se hará la exposición Oral de la “Actividad 11”. La exposición es de 5 minutos por grupo. Una vez terminado el docente dará los puntos obtenidos por cada grupo, los cuales se apuntarán al ránking.
- Para finalizar la sesión se empezará la “Actividad 12”. Si no es terminada tendrá que hacerse para casa.

SESIÓN 7

- En la séptima sesión el profesor corregirá y dará los puntos de la “Actividad 12”, mientras los alumnos realizan la “Actividad 13”.
- Una vez terminada la “Actividad 13” el profesor corregirá las actividades para luego dar los puntos que ha conseguido cada alumno, mientras realizan la “Actividad 14”.
- Para finalizar la sesión si da tiempo se corregirán y se dará la puntuación de la “Actividad 14”.

SESIÓN 8

- En esta octava sesión se realizará la “Actividad 15” el último Kahoot. Para repasar todo el contenido dado hasta ahora. Seguidamente se pondrán los puntos en el ranking.
- Todo seguido se realizará la última prueba final del cuarto piso y se juntarán las pistas para saber en dónde está el papiro que indica que los alumnos son los herederos al trono.
- Una vez terminada la prueba final, se sumarán los últimos puntos de cada alumno y se sumarán los puntos para ver quien tiene más de todos, así como también se verá que personas han conseguido llegar a pasar de Esclavos a Faraones.

SESIÓN 9

- En esta última sesión, se hará el recuento final de los puntos mientras los alumnos realizan el examen sobre esta unidad didáctica (ver en Anexo F).

- **Actividades**

En el apartado de actividades encontramos las actividades organizadas para la presente unidad didáctica. Encontramos un total de 15 actividades y 4 pruebas de final de piso como ya se ha comentado. Hay algunas actividades que serán elaboradas en casa, el cual se puede ver en la tabla en el apartado tipo. También habrá una actividad voluntaria para los alumnos que quieran subir los puntos, para poder subir su nivel. Es posible que algunas actividades planteadas no se puedan terminar en aula de tal modo que se tendrán que terminar en casa para el próximo día. Será a través de las actividades que los alumnos podrán subir de nivel y conseguir recompensas, como mejor elaborada esté la actividad más puntuación se dará. A

continuación, se describen las actividades y los cuatro retos o pruebas mediante tablas. Como podemos observar a continuación encontraremos tablas de color azul que hacen referencia a las actividades, las tablas rojas que hacen referencia a los Kahoot y las tablas lilas que hacen referencia a las pruebas finales de piso:

Tabla 3. Actividad 1: Contexto geográfico de Egipto y el río Nilo.

ACTIVIDAD 1	
Tipo	Obligatoria, elaborada en clase, si no se terminará se haría en casa
Tiempo	Últimos 10-15 minutos de la primera sesión.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Saber situar Egipto y el río Nilo en un mapa y comprender la importancia del Nilo.
Criterios de evaluación	5.
Estándares	5.1.
Competencias	CD, CCL, CAA, SIEP, CSC.
Descripción	A través del mapa dado por el docente al alumnado por Google Classroom, estos tendrán que situar en el mapa, Egipto y su río. Así como buscar en internet la importancia que tenía este río para los egipcios y que beneficios supuso, mediante el vídeo el río Nilo fuente de vida (sacado del juego de "Assassin's Creed: Origins. Discovery Tour, sobre Egipto, el cual ya se ha mencionado al principio de este trabajo) y por páginas que el profesor les proporcionara a los alumnos, pudiendo así también buscar en otras páginas.
Recursos dados por el profesor	-El Nilo río sagrado de Egipto: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/nilo-rio-sagrado-egipto_6820 - El río Nilo en el antiguo egipcio: https://historiageneral.com/2009/02/15/el-rio-nilo-en-el-antiguo-egipto/ - El Nilo, fuente de vida: https://www.youtube.com/watch?v=4zvuYN1y6Ko
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Actividad 2: Etapas Egipcias.

ACTIVIDAD 2	
Tipo	Obligatoria, elaborada en clase.
Tiempo	30 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	20 puntos.
Objetivos didácticos	Comprender las etapas egipcias y sus características más destacadas.
Criterios de evaluación	5.
Estándares	5.2.
Competencias	CD, CCL, CAA, CSC, SIEP
Descripción	<p>Elaboración de un eje cronológico sobre las distintas etapas egipcias, en donde se especificará el nombre de las etapas, fechas de inicio y finalización, y las dos crisis que hubo durante la historia egipcia. Se hará a través del mismo Word. Cada etapa tendrá que ser pintada de un color para así poderlas distinguirlas mejor. Una vez terminado el eje se contestarán estas preguntas, algunas de las cuales encontrarán en los vídeos de corta duración aportados por el docente, mientras que otras a través del eje cronológico podrán ser contestadas y otras se tendrán que buscar. Las preguntas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué año empezó la historia de Egipto? • ¿Cuándo acabo? • ¿Cuántos años duro la civilización egipcia? • ¿La historia de Egipto tuvo lugar antes o después de Cristo? • ¿En qué etapa se construyeron las pirámides Guiza? • ¿En qué etapa se produjo la expansión más grande de Egipto? <p>¿Qué capital tenía Egipto en cada una de las etapas?</p>
Recursos dados por el profesor	<p>-Vídeo sobre las Etapas históricas del Antiguo Egipto: https://www.youtube.com/watch?v=CbdXjWAqEJY</p> <p>- Se puede ver de nuevo el vídeo que se vio en la primera sesión el cual explica muy bien las etapas egipcias.</p> <p>- Pueden utilizar el libro de texto de la asignatura.</p>
Evaluación	Se utilizará la rúbrica como instrumento de evaluación: Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Actividad 3: Biografía faraón Tutankhamon.

ACTIVIDAD 3	
Tipo	Obligatoria, en casa (Opción a elegir entre “Actividad 3 o 4”)
Tiempo	Dependerá de cada alumno
Agrupamiento	Trabajo Individual
Puntos	15 puntos
Objetivos didácticos	Indagar sobre quien fue el faraón Tutankhamon y los hechos más destacados.
Criterios de evaluación	5
Estándares	5.2
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración de una biografía de una página, página y media sobre el faraón Tutankhamon, en donde se especifique quien es, de quien era hijo, en que etapa gobernó, importancia del faraón, año de nacimiento y de fallecimiento, su consorte, su reinado algunos hechos destacados, su muerte y su tumba intacta encontrada. Se pretende que cada alumno elija cuál de los faraones quiere trabajar, si se repitiera el mismo se haría a sorteo. Todos estos trabajos luego serán subidos a Google Classroom para que los compañeros que han hecho un faraón puedan tenerla sobre el otro faraón.
Recursos dados por el profesor	Ningún recurso dado, ya que es un trabajo de investigación.
Evaluación	Rúbrica 1 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Actividad 4: Biografía faraón Ramsés II.

ACTIVIDAD 4	
Tipo	Obligatoria, en casa (Opción a elegir entre “Actividad 3 o 4”).
Tiempo	Dependerá de cada alumno.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	15 puntos.
Objetivos didácticos	Indagar sobre quien fue el faraón Ramsés II y los hechos más destacados.
Criterios de evaluación	5.
Estándares	5.2.
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración de una biografía de una página, página y media sobre Ramsés II, en donde se puede especificar quien es, de quien era hijo, en que etapa gobernó, año de nacimiento y de fallecimiento, como murió, las mujeres de él, entre otras cosas que sean del interés de cada alumno. Se pretende que cada alumno elija cuál de los faraones quiere trabajar, si se repitiera el mismo se haría a sorteo. Todos estos trabajos luego serán subidos a Google Classroom para que los compañeros que han hecho un faraón puedan tenerla sobre el otro faraón.
Recursos dados por el profesor	Ningún recurso dado, ya que es un trabajo de investigación.
Evaluación	Rúbrica 1 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Reto final del 1º piso de la pirámide.

PRUEBA FINAL 1º PISO	
Tipo	Obligatoria, en clase
Tiempo	15-20 minutos, pasado este tiempo si no se tuviera terminado se penalizaría quitando algún punto.
Agrupamiento	Trabajo por parejas.
Puntos	20 puntos.
Objetivos	Conseguir pasar la prueba mediante los conocimientos adquiridos en las actividades.
Criterios de evaluación	4
Estándares	4.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Para poder superar este primer piso de la pirámide para poder llegar a la prueba final del último piso, para conseguir el papel que indicia que sois los herederos al trono de Egipto, tendréis que descifrar estos jeroglíficos. Esta parte os ayudará para poder completar el reto final. ¿Podréis descifrarlo? Para ayudaros vuestro padre os ha dejado este papel con estas pistas para poder resolverlo (ver prueba en Anexo C.1).
Recursos dados por el profesor	Hoja del alfabeto egipcio.
Evaluación	Rúbrica 3 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Actividad 5: Cleopatra.

ACTIVIDAD 5	
Tipo	Voluntaria (para los alumnos que quieran conseguir más puntos).
Tiempo	Dependerá del tiempo que le dediquen los alumnos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Elaborar un esquema sobre Cleopatra.
Criterios de evaluación	5.
Estándares	5.2
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración de un esquema sobre los hechos más destacada de Cleopatra como por ejemplo quien era, cuando nació y murió, que hizo, quien era su amor, quien la derroto, porque es recordada etc..
Recursos dados por el profesor	Al igual que las biografías de Ramsés II y Tutankhamon, es un trabajo de investigación por lo tanto no se da ningún recurso, se tiene que buscar por uno mismo.
Evaluación	Rúbrica 1 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Actividad 6: El faraón y los funcionarios de Egipto.

ACTIVIDAD 6	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	20 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Comprender como vivían y que poder tenían los faraones, quienes le ayudaban y que funciones tenían.
Criterios de evaluación	2.
Estándares	2.1.
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	<p>Los alumnos verán un video sobre cómo vivían los faraones, que les servirá para la elaboración de una definición sobre que es un faraón, que poderes tenía y que hacía. Si fuese necesario se buscaría información a través de internet para completar la definición y para la segunda parte de esta actividad. Por otro lado, se tendrá que destacar los cuatro funcionarios que ayudaban al faraón a gobernar. Una vez se haya buscado quienes le ayudaba, se relacionará cada uno con la tarea que realizaban para ayudar a gobernar al faraón.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Defienden las fronteras • Llevaban a cabo cultos religiosos • Escribían documentos oficiales <p>Gobernaban las provincias</p>
Recursos dados por el profesor	<p>- ¿Cómo eran las vidas de los faraones?: https://www.youtube.com/watch?v=fcfC01my2Yk</p> <p>- En caso de no tener la suficiente información se puede buscar en internet o hacer el uso del libro de texto de la asignatura. Seguramente se tendrá que utilizar para contestar la segunda parte de la actividad.</p>
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10. Actividad 7: Kahoot!

ACTIVIDAD 7	
Tipo	Obligatoria, en clase
Tiempo	15 minutos
Agrupamiento	Trabajo grupal, en grupos de 4 o trabajo individual.
Puntos	20 puntos para el grupo que quede en primer lugar, 18 puntos para el grupo que queden en segundo lugar, 16 puntos para el grupo que quede en tercer lugar y el resto de los grupos tendrán 14 puntos. A la hora de poner los puntos en el ránking cada alumno tendrá los puntos que hayan conseguido con su grupo. Si fuera individual los puntos se repartirían: 20 puntos el 1º, 18 puntos el 2º, 16 puntos el 3º, 14 puntos el 4º, 12 puntos el 5º y el resto 10 puntos.
Objetivos didácticos	Contestar a las preguntas del Kahoot a través de los conocimientos adquiridos con las actividades de la 1 a la 6 para asimilar mejor los conceptos.
Criterios de evaluación	2, 3 y 5.
Estándares	2.1, 3.1, 5.1 y 5.2.
Competencias	CD, CAA, CCL, CSC.
Descripción	Kahoot! Sobre el contexto geográfico de Egipto (capitales, río, zonas como el bajo y alto Egipto), las etapas de la historia egipcia, la figura del faraón, sus funcionarios, Cleopatra, Tutankhamon y Ramsés II. Esta actividad consistirá en la utilización de esta herramienta digital para elaborar un cuestionario sobre el que se ha dado en clase desde la actividad 1 hasta la 6, para demostrar los conocimientos adquiridos tras la elaboración de las distintas actividades y también para así ir repasando de forma más interactiva lo dado en clase para asimilar aún más los conocimientos para el día del examen (ver en Anexo A punto E.1).
Recursos dados por el profesor	Todos los vídeos, páginas webs y actividades elaboradas a lo largo de las dos primeras sesiones.
Evaluación	A través del Kahoot el cual presenta un feedback inmediato y se puede descargar los resultados de cada alumno o grupo.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Reto final del 2º piso de la pirámide.

PRUEBA FINAL 2º PISO	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	15 - 20 minutos, pasado este tiempo si no se tuviera terminado se penalizaría quitando algún punto.
Agrupamiento	Trabajo por parejas.
Puntos	25 puntos.
Objetivos	Conseguir pasar la prueba mediante los conocimientos adquiridos en las actividades.
Criterios de evaluación	2, 3 y 5.
Estándares	2.1, 3.1, 5.1 y 5.2.
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, tendréis que completar el crucigrama a través de las pistas dadas abajo. Estas se han tratado a lo largo de las actividades 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. A través de estas conseguiréis una palabra que os servirá para la última prueba del último piso (Ver crucigrama y preguntas en Anexo: C.2.).
Recursos dados por el profesor	Todas las actividades elaboradas en clase, de la 1 a la 7.
Evaluación	Rúbrica 3 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. Actividad 8: Sociedad Egipcia.

ACTIVIDAD 8	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	20 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Comprender como se dividía la sociedad egipcia y que hacía cada grupo.
Criterios de evaluación	2.
Estándares	2.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración con Word, de una pirámide estamental de la sociedad egipcia, separando a los privilegiados de los no privilegiados. Una vez hecha la pirámide se hará una tabla en donde se indique que hacían cada uno de estos grupos. Antes de realizar las actividades se verán alguno de los vídeos o los dos para saber como era esta sociedad y como se dividía.
Recursos dados por el profesor	- La sociedad del antiguo Egipto: https://www.youtube.com/watch?v=6caSZXR_Xpw - Antiguo Egipto ¿Cómo estaba organizada la sociedad?: https://www.youtube.com/watch?v=fqzaCLtS4ms - La sociedad egipcia: http://www.claseshistoria.com/bilingue/1eso/egypt/society-esp.html
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13. Actividad 9: Escritura jeroglífica.

ACTIVIDAD 9	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	35 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	15 puntos.
Objetivos didácticos	Conocer la escritura jeroglífica y su importancia.
Criterios de evaluación	4.
Estándares	4.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC, CEC.
Descripción	Esta actividad se empezará viendo un vídeo sobre la aparición de las primeras escrituras, entre ellas la jeroglífica. Una vez visto, a través de una plantilla dada por el profesor, se pasará a escribir el nombre y apellido en jeroglíficos o se podrá hacer uso de la página web que te convierte tu nombre a jeroglífico. Si fuese este el caso, se tendría que copiar al Word de esta actividad. Seguidamente se tendrán que contestar preguntas cortas sobre esta escritura, pero antes para contestarlas se tendrán que transcribir a nuestra escritura para saber que dicen las preguntas (ver en Anexo D.1).
Recursos dados por el profesor	<p>-Primeras escrituras; cuneiforme y jeroglíficas: https://www.youtube.com/watch?v=tbrprhRcy0w</p> <p>-La piedra Rosetta. La solución de un enigma milenario, los jeroglíficos egipcios: https://www.youtube.com/watch?v=ya7CD0Twkhc</p> <p>-Página web, la piedra Rosetta, la carrera para descifrar los jeroglíficos: https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20170317/47311151698/la-piedra-de-rosetta-la-carrera-por-descifrar-los-jeroglificos.html</p> <p>-Página web, los jeroglíficos: https://concepto.de/jeroglificos/</p>
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14. Actividad 10: Kahoot!

ACTIVIDAD 10	
Tipo	Obligatoria, en clase
Tiempo	15 minutos
Agrupamiento	Trabajo grupal, en grupos de 4.
Puntos	20 puntos para el grupo que quede en primer lugar, 18 puntos para el grupo que queden en segundo lugar, 16 puntos para el grupo que quede en tercer lugar y el resto de los grupos tendrán 14 puntos. A la hora de poner los puntos en el ránking cada alumno tendrá los puntos que hayan conseguido con su grupo.
Objetivos	Contestar a las preguntas del Kahoot a través de los conocimientos adquiridos con las actividades de la 1 a la 9 para asimilar mejor los conceptos.
Criterios de evaluación	2, 3, 4 y 5.
Estándares	2.1, 3.1, 4.1, 5.1 y 5.2
Competencias	CD, CAA, CCL, CSC.
Descripción	Kahoot! Sobre la sociedad egipcia y los jeroglíficos. También habrá preguntas sobre el contexto geográfico de Egipto (capitales, río, zonas como el bajo y alto Egipto), las etapas de la historia egipcia, la figura del faraón, sus funcionarios, Cleopatra, Tutankhamon y Ramsés II. Esta actividad consistirá en la utilización de esta herramienta digital para elaborar un cuestionario sobre el que se ha dado en clase desde la actividad 1 hasta la 9 para demostrar los conocimientos adquiridos tras la elaboración de las distintas actividades y también para así ir repasando de forma más interactiva lo dado en clase para asimilar aún más los conocimientos para el día del examen (ver en Anexo E.2)
Recursos dados por el profesor	Todos los vídeos, páginas webs y actividades elaboradas a lo largo de las cuatro primeras sesiones.
Evaluación	A través del Kahoot el cual presenta un feedback inmediato y se puede descargar los resultados de cada alumno o grupo.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15. Reto final del 3º piso de la pirámide.

PRUEBA FINAL 3º PISO	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	15 - 20 minutos.
Agrupamiento	Trabajo por parejas.
Puntos	20 puntos.
Objetivos	Conseguir pasar la prueba mediante los conocimientos adquiridos en las actividades.
Criterios de evaluación	2, 3, 4, 5, 6
Estándares	2.1, 3.1, 4.1, 5.1, 5.2 y 6.2
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, se tendrá que completar la siguiente sopa de letras. A través las letras subrayadas de color conseguiréis palabras que servirán para la última prueba. Para tener el orden correcto de la frase se tiene que empezar por abajo y subiendo línea, por línea. En la tercera última fila hay tres letras y va de derecha a izquierda (ver sopa de letras en Anexo C.3).
Recursos dados por el profesor	Palabras que se tienen que buscar.
Evaluación	Rúbrica 3 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16. Actividad 11: Dioses egipcios.

ACTIVIDAD 11	
Tipo	Obligatoria, en clase (si no se termina se hace en casa)
Tiempo	1 hora y 45 minutos
Agrupamiento	Trabajo grupal
Puntos	30 puntos
Objetivos didácticos	Conocer los dioses egipcios y su importancia en la religión egipcia.
Criterios de evaluación	6
Estándares	6.2
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Para empezar, se verá un video sobre la religión egipcia, para saber como era y que importancia tenía, para luego poder hacer un trabajo grupal de 3 personas por grupo sobre 9 dioses egipcios: Ra, Thoth, Isis, Osiris, Horus, Anubis Seth, Ptah y Maat. Los diez dioses que conforman cada una de las salas de la pirámide. Por lo tanto, se tendría 9 grupos, un dios por grupo. La elección de los dioses sería al azar porque el profesor tendría preparada en clase 9 papiros con una adivinanza o descripción de un dios, el cual primero tendrán que averiguar quien es y luego realizar un trabajo de investigación sobre el dios que les toque y realizar una presentación a través de Genially, Prezi o Power Point para poderlo presentar delante de sus compañeros, haciendo una exposición de 5 minutos por grupo. Entonces tendremos 45 minutos en total de exposición oral (ver en Anexo D.2).
Recursos dados por el profesor	<ul style="list-style-type: none"> -Religión Egipcia: https://www.youtube.com/watch?v=Z42rWJfZ9YU - Los dioses egipcios: https://canalhistoria.es/blog/los-principales-dioses-del-antiguo-egipto/ - Papiro con la adivinanza - El resto de información tienen que buscarlo los alumnos.
Evaluación	Rúbrica 4 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17. Actividad 12: Los templos egipcios.

ACTIVIDAD 12	
Tipo	Obligatoria, en clase (Se tendrá que terminar en casa)
Tiempo	20-25 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual (preguntas a contestar), Trabajo grupal (visita virtual de un templo).
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Aprender las partes de los templos egipcios y destacar algunos templos.
Criterios de evaluación	7
Estándares	7.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC, CEC.
Descripción	Primero se va a visitar de forma online a de dos templos egipcios (El Luxor y el Amada) para ver cómo eran de forma conjunta y comentar las diferencias. Una vez hecho los alumnos buscarán la función que tenían los templos y que partes tenía el templo. Señala en la imagen (ver en Anexo D.3) estas partes del templo: Entrada o Avenida de esfinges, patio interior, sala de columnas o Hipóstila y el santuario.
Recursos dados por el profesor	-Página web de visita online del templo de Luxor: https://www.airpano.com/360photo/Luxor-Egypt/ - Página web de visita online del templo de Amada: https://my.matterport.com/show/?m=wpdMtL8MgHG -Página Web los templos: http://www.claseshistoria.com/bilingue/1eso/egypt/art-architecture-temples-esp.html - Libro de texto
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 18. Actividad 13: Las pirámides egipcias.

ACTIVIDAD 13	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	30 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	15 puntos.
Objetivos didácticos	Conocer las pirámides egipcias, sus funciones, comprender la vida después de la muerte y el proceso de momificación.
Criterios de evaluación	6 y 7
Estándares	6.1, 7.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC, CEC.
Descripción	Para empezar, se verán los videos de las pirámides de Egipto, así como el de como se momificaban para luego a través de un texto, se contestará a unas cuantas preguntas relacionadas con el tipo de tumbas, las momias, sarcófagos (ver en Anexo D.4). Si faltara algún tipo de información los alumnos lo buscarían a través de su ordenador.
Recursos dados por el profesor	-Vídeo de las pirámides egipcias y las momias: https://www.youtube.com/watch?v=Q1jvRPhL3PM - Página web para ver las pirámides egipcias desde arriba: https://www.viajerospiratas.es/revista-de-viajes/visita-virtual-piramides-egipto-360_16802 - Vídeo del proceso de momificación: https://www.youtube.com/watch?v=WJCYi7GrxIQ
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 19. Actividad 14: El arte egipcio.

ACTIVIDAD 14	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	30 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos	10 puntos.
Objetivos didácticos	Identificar las características del arte egipcio.
Criterios de evaluación	7
Estándares	7.1
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC, CEC.
Descripción	Para empezar el profesor dará una pequeña explicación sobre el arte egipcio a través Genially, una vez terminado los alumnos identificarán si las frases son falsas o verdaderas. Si son falsas se tendrá que cambiar y poner como sería si fuera verdadero. Una vez terminado, el verdadero falso, los estudiantes tendrán que decir si las imágenes son pintura o escultura y sus características. (ver en Anexo D.5).
Recursos dados por el profesor	-Presentación Genially sobre Arte -Libro de texto
Evaluación	Rúbrica 5 (ver 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20. Actividad 15: Kahoot!

ACTIVIDAD 15	
Tipo	Obligatoria, en clase
Tiempo	15 -20 minutos
Agrupamiento	Trabajo grupal, en grupos de 4.
Puntos	20 puntos para el grupo que quede en primer lugar, 18 puntos para el grupo que queden en segundo lugar, 16 puntos para el grupo que quede en tercer lugar y el resto de los grupos tendrán 14 puntos. A la hora de poner los puntos en el ránking cada alumno tendrá los puntos que hayan conseguido con su grupo.
Objetivos	Contestar a las preguntas del Kahoot a través de los conocimientos adquiridos con las actividades de la 1 a la 14, para asimilar mejor los conceptos.
Criterios de evaluación	2, 3, 4, 5, 6 y 7
Estándares	2.1, 3,1, 4.1, 5.1, 5.2, 6.1, 6.2 y 7.1
Competencias	CD, CAA, CCL, CSC.
Descripción	Kahoot! Sobre todo lo dado en clase es decir: el contexto geográfico de Egipto (capitales, río, zonas como el bajo y alto Egipto), las etapas de la historia egipcia, la figura del faraón, sus funcionarios, Cleopatra, Tutankhamon y Ramsés II, la sociedad egipcia, los jeroglíficos, templos, tipos de tumbas (hipogeos, pirámides, mastabas), proceso de momificación, enterramiento y arte egipcio (pintura y escultura) Esta actividad consistirá en la utilización de esta herramienta digital para elaborar un cuestionario sobre el que se ha dado en clase desde la actividad 1 hasta la 9 para demostrar los conocimientos adquiridos tras la elaboración de las distintas actividades y también para así ir repasando de forma más interactiva lo dado en clase para asimilar aún más los conocimientos para el día del examen (ver en Anexo E.3).
Recursos dados por el profesor	Todos los vídeos, páginas webs y actividades elaboradas a lo largo de todas las sesiones.
Evaluación	A través del Kahoot el cual presenta un feedback inmediato y se puede descargar los resultados de cada alumno o grupo.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21. Reto final del 4º piso de la pirámide.

PRUEBA FINAL 4º PISO	
Tipo	Obligatoria, en clase.
Tiempo	30 minutos.
Agrupamiento	Trabajo por parejas.
Puntos	20 puntos.
Objetivos	Conseguir pasar la prueba mediante los conocimientos adquiridos en las actividades.
Criterios de evaluación	5, 6, 7
Estándares	5.2, 6.1, 6.2 y 6.7
Competencias	CD, CAA, CCL, SIEP, CSC.
Descripción	Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, se tendrá que completar el crucigrama a través de las 11 pistas dadas a bajo del crucigrama, para poder conseguir la frase de color azul y poder unir las otras pistas de los otros retos para poder saber donde se encuentra el papiro y que pone (ver en Anexo C.4 y C.5).
Recursos dados por el profesor	Pistas o definiciones para elaborar el crucigrama.
Evaluación	Rúbrica 3 (ver en 3.3.8 Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

3.3.7 Recursos

En esta propuesta didáctica se va a contar con un conjunto de recursos: humanos, materiales y espaciales, mientras que de los recursos económicos no se van a necesitar, ya que el instituto por el cual está diseñado esta propuesta en teoría cuenta con esos recursos. Si fuera el caso que se tuviera que plantear a otro centro seguramente se tendrían que contar los recursos económicos. Para diseñar y elaborar la unidad didáctica se ha tenido en cuenta los recursos que presenta el centro. Respecto a los recursos humanos será necesario ganas, implicación y motivación para el desarrollo de este proyecto gamificado, tanto por parte de los docentes como del alumnado, así como también tendrá que contar con el apoyo o la aprobación de este proyecto por parte del departamento de Ciencias Sociales, del jefe de departamento, así como el equipo directivo, para así poder obtener el apoyo institucional para poder implementar esta unidad didáctica en el aula.

Referente a los recursos espaciales solo necesitamos disponer de un aula normal equipada con los elementos característicos típicos de las aulas actuales. Finalmente, referente a los recursos materiales va a ser el recurso que más vamos a necesitar, entre ello podemos

destacar: pizarra digital, pizarra normal, proyector, ordenador fijo en el aula, material escolar como libro de la asignatura, el Chromebook (ordenador que tiene cada alumno de este centro, ya que trabajan mucho con el Google Classroom y el Google drive, juntamente con el correo corporativo que tiene cada estudiante del centro), Internet en el centro, fotocopias del diploma de Faraón, fotocopia Dina3 sobre la tabla clasificatoria para que se cuelgue en el aula y los alumnos puedan observar cómo van, las rúbricas y el documento en donde se explica cómo funcionara esta proyecto, la tabla de clasificación, las insignias, las actividades que se harán y como se puntuara cada una, al igual que las cuatro pruebas finales de piso.

3.3.8 Evaluación

Para llevar a cabo una evaluación efectiva de la unidad didáctica presente se tendrá que recurrir a distintas estrategias de evaluación (pruebas, evidencias de las actividades) e instrumentos de evaluación (rúbricas, exámenes). A parte de las estrategias e instrumentos de evaluación se debe tener en cuenta que la evaluación según la ley debe tener tres tipos de evaluación: la inicial, la continua y la final.

En la evaluación inicial como estrategia de evaluación se tendrá en cuenta la prueba de tipo test de Quizizz elaborada en la primera sesión para poder valorar los conocimientos previos sobre Egipto.

En la evaluación continua como estrategia de evaluación adecuada se estimará el uso del Google Classroom lugar en donde los alumnos cuelgan las actividades realizadas, de tal forma que facilitara al docente a la hora de la corrección y seguimiento de las actividades realizadas, así como también si han sido entregadas a tiempo, ya que cuando se pasa de plazo queda marcado. Esta permitirá al docente poder ir evaluando al alumnado de forma continua a lo largo de la unidad didáctica, así como podrá hacer retroalimentaciones sobre las actividades a cada alumno de tal forma que puedan mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto supondrá que el alumno pueda reflexionar y valorar su proceso de aprendizaje. Como instrumento de evaluación de las actividades se hará mediante el uso de las rúbricas y de los tres Kahoot que se harán, los cuales darán los resultados al momento. Finalmente, en la evaluación final como instrumento de evaluación se elaborará un examen sobre dicha unidad didáctica (ver en Anexo F).

Tabla 22. Tabla de evaluación.

TABLA DE EVALUACIÓN							
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	6	7
Actividades	X	6, 7, 8, 10, 15	1, 7, 10, 15	9, 10, 15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 15	11, 15	12, 13, 14, 15
Procedimientos				Instrumentos de evaluación		Criterios de calificación	
Recopilación de actividades subidas al Google Classroom				Rúbricas y Kahoot		40%	
Participación y actitud				Rúbrica		10%	
Realización del examen				Examen escrito		50%	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 23. Rúbrica 1 “Actividad 3, 4 y 5”.

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Escribe una biografía con un contenido y redacción adecuada sobre uno de los personajes destacados en la actividad.	Escribe una biografía sin el contenido ni redacción adecuada.	Escribe una biografía con un contenido más o menos adecuado, con una redacción poco acertada.	Escribe una biografía con un contenido adecuado y con una redacción creativa, pero medianamente acertada	Escribe una biografía con contenido y redacción muy adecuada.
Incluye las fuentes utilizadas	No incluye ninguna fuente utilizada.	Incluye de una a dos fuentes utilizadas.	Incluye de dos a más fuentes utilizadas.	Incluye de cuatro a más fuentes utilizadas.
Redacta de forma clara y sin faltas de ortografías	No redacta de forma correcta ni clara y tiene muchas faltas de ortografía.	Redacta más o menos de forma correcta y presenta bastantes faltas de ortografía.	Redacta de manera correcta y clara, pero presenta algunas faltas de ortografía.	Redacta de forma correcta y clara sin faltas de ortografía.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 24. Rúbrica 2 “Actividades 1, 2, 6, 8, 9, 12 y 13”.

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Visualiza todos los vídeos sobre los contenidos del temario para la realización de las actividades.	No visualiza ningún vídeo.	Visualiza pocos vídeos.	Visualiza la mayoría de los vídeos.	Visualiza todos los vídeos.
Elabora todas las actividades de forma correcta, las comprende y presenta una redacción adecuada.	No elabora ninguna actividad de forma correcta, no las comprende y no presenta una redacción adecuada.	Elabora alguna actividad de forma correcta, no las comprende, y presenta una redacción poco adecuada.	Elabora la mayoría de las actividades de forma correcta, las comprende, pero presenta una redacción medianamente adecuada.	Elabora todas las actividades de forma correcta, las comprende y presenta una redacción adecuada.
Redacta de forma clara y sin faltas de ortografías	No redacta de forma correcta ni clara y tiene muchas faltas de ortografía.	Redacta más o menos de forma correcta y presenta bastantes faltas de ortografía.	Redacta de manera correcta y clara, pero presenta algunas faltas de ortografía.	Redacta de forma correcta y clara sin faltas de ortografía.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25. Rúbrica 3: Pruebas finales de los cuatro pisos.

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Elabora todas las pruebas y las termina con el tiempo dado por el docente.	No elabora ninguna prueba de forma correcta.	Elabora alguna prueba y las termina fuera del tiempo estimado, pasándose de muchos minutos.	Elabora todas las pruebas, y las termina fuera del tiempo estimado pasándose de pocos minutos.	Elabora todas las pruebas y las termina dentro del tiempo estimado.
Encuentra todas las palabras de la prueba de sopa de letras y completa las pruebas de los crucigramas de forma correcta.	No encuentra las palabras ni completa el crucigrama de forma correcta.	Encuentra la mitad de las palabras, y completa la mitad del crucigrama de forma correcta.	Encuentra casi todas las palabras y completa la mayor parte del crucigrama de forma correcta.	Encuentra todas las palabras y completa los crucigramas de forma correcta.
Muestra interés y ganas de resolver los retos o pruebas.	No muestra interés ni ganas.	Muestra poco interés y ganas de resolver las pruebas.	Muestra bastante interés y ganas de resolver las pruebas	Muestra interés y ganas de resolver las pruebas.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 26. Rúbrica 4: “Actividad 11”.

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Adivinan de forma correcta el dios egipcio que les ha tocado.	No adivinan de forma correcta el dios pertinente.	Dudan entre varios dioses.	Dudan entre dos dioses, pero tienen las ideas bastantes claras de quien puede ser.	Adivinan de forma correcta el dios pertinente.
Elaboran un buen trabajo de búsqueda con toda la información necesaria de cada dios.	No elaboran ningún trabajo de búsqueda.	Elaboran un regular trabajo de búsqueda y les falta una gran cantidad de información sobre el dios.	Elaboran un buen trabajo de búsqueda, pero les falta información sobre el dios.	Elaboran un buen trabajo de búsqueda con toda la información necesaria del dios egipcio.
Trabajan en equipo elaborando el trabajo y presentan una buena comunicación	No saben trabajar en equipo y ninguno realiza su tarea.	No trabajan en equipo, no tienen comunicación, pero cada uno realiza su tarea.	Trabajan en equipo, realizan la tarea en equipo, pero tienen falta de comunicación entre ellos.	Trabajan en equipo de forma perfecta, elaboran su trabajo sin problemas y presentan una buena comunicación
Elaboran una presentación organizada, creativa y completa.	No presentan el trabajo o presentan un mal trabajo sin organización, creatividad e incompleto.	Presentan un trabajo regular, poco organizado, nada creativo e incompleto.	Presentan un buen trabajo, poco organizado, más o menos creativo y completo.	Presentan un muy buen trabajo, organizado, creativo y completo.
Exponen el trabajo oral de forma clara y entendible.	No exponen el trabajo o lo exponen de forma densa y nada entendible.	Exponen el trabajo regular con poca claridad y difícil de entender.	Exponen el trabajo, de forma clara, pero con alguna dificultad de entender algunas partes.	Exponen el trabajo de forma clara y entendible.
Redactan de forma clara y sin faltas de ortografías.	No redactan de forma correcta ni clara y tiene muchas faltas de ortografía.	Redactan más o menos de forma correcta y presenta bastantes faltas de ortografía.	Redactan de manera correcta y clara, pero presenta algunas faltas de ortografía.	Redactan de forma correcta y clara sin faltas de ortografía.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 27. Rúbrica: Actitud y participación

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Presenta una actitud correcta en clase	Presenta una mala actitud en clase.	Presenta una actitud regular en clase.	Presenta una buena actitud en clase	Presenta una actitud muy buena en clase
Participa en clase	No participa en clase nunca.	Participa pocas veces a clase.	Participa de forma constante en clase.	Participa siempre en clase.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 28. Rúbrica 5: “Actividad 14”.

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Distingue sin problemas entre la pintura y la escultura.	No distingue entre pintura y escultura.	Tiene dificultades para distinguir entre pintura y escultura.	Distingue casi siempre entre la pintura y escultura.	Distingue sin problemas entre la pintura y la escultura.
Conoce y destaca bien las características del arte egipcio.	No conoce ni puede identificar las características de la pintura y escultura egipcia.	Conoce un poco e identifica una o dos características de la pintura y escultura egipcia.	Conoce la mayoría e identifica las características de la pintura y escultura egipcia.	Conoce e identifica todas las características de la pintura y escultura egipcia.
Redacta de forma clara y sin faltas de ortografías	No redacta de forma correcta ni clara y tiene muchas faltas de ortografía.	Redacta más o menos de forma correcta y presenta bastantes faltas de ortografía.	Redacta de manera correcta y clara, pero presenta algunas faltas de ortografía.	Redacta de forma correcta y clara sin faltas de ortografía.

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Atención a la diversidad

Atendiendo al RD 1105/ 2014, concretamente al artículo 35 de la Orden del 14 de julio, y siguiendo el artículo 22 del Decreto 34/2015 de 15 de mayo modificado por el Decreto 29/2016 de 20 de mayo los alumnos que requieran una atención educativa diferente de la ordinaria recibirán un apoyo educativo específico con la finalidad que puedan alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades y los objetivos establecidos. Delante de esto se tendrán que llevar a cabo medidas para la atención a la diversidad que pueden ser significativas y no significativas. En este caso nos encontramos en la clase de 1º de la ESO con dos alumnos diagnosticados, uno con dislexia y la otra con TDHA, pero ninguno de ellos necesita medidas significativas. Por otro lado contamos con un alumno con una discapacidad auditiva: un problema de sordera leve, el cual se soluciona con el uso de audífonos que le permiten seguir la clase perfectamente. Por lo tanto, no se tendrá que diseñar actividades diferentes, ni evaluarlos de forma distinta al resto de los alumnos.

3.5 Evaluación de la propuesta

La propuesta de intervención presente no se ha llevado a cabo por lo tanto no tenemos resultados que analizar o evaluar, por eso se elaborará una Matriz DAFO para así poder analizar las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas que puede presentar esta

propuesta. Encontramos factores internos (debilidades y oportunidades) y factores externos (amenazas y fortalezas). A través de una DAFO tendremos una visión más completa de la realidad que se quiere analizar, en este caso sobre la propuesta desarrollada. De la matriz se aprenderá que los fallos no siempre dependen de nosotros, de nuestro entorno interno, sino que habrá elementos externos como las amenazas que nos impedirán avanzar y oportunidades que deberemos aprovechar para tener éxito en nuestras propuestas (Moral-López, Arrabal-Gómez y González-López, 2010). La matriz de DAFO servirá para que el centro, los docentes entre otros, puedan analizar las amenazas y debilidades que puedan presentar para encontrar una solución, aprovechar las oportunidades que puede presentar esta propuesta, y tener en cuenta las fortalezas para así poder potenciarlas o explotarlas para conseguir el éxito de la propuesta. Seguidamente podemos observar las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas que puede presentar esta propuesta:

Tabla 29. Matriz DAFO como evaluación de la propuesta.

	Aspectos negativos	Aspectos positivos
Factores internos	Debilidades	Fortalezas
	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de tiempo en las sesiones - No conseguir la involucración de todos los alumnos. - Falta de experiencia con el uso de esta metodología - Se necesita mucho tiempo de planificación y preparación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño de actividades distintas y motivadoras para los alumnos. - Uso de metodologías innovadoras - Desarrollo del trabajo cooperativo y mejora de las habilidades sociales. - Aumento del interés, la motivación y la implicación del alumnado.
Factores externos	Amenazas	Oportunidades
	<ul style="list-style-type: none"> - No disponer de los recursos necesarios para desarrollar la propuesta. - No disponer del apoyo del centro educativo (dirección, docentes etc.) par implementar esta propuesta. - Confundir “jugar” con “gamificar” - Falta de experiencia por parte del diseñador de la propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir utilizar las TIC de forma habitual en el centro educativo. - Conseguir que los alumnos aprendan a través del descubrimiento y la investigación. - Motivar al alumnado. - Uso de metodologías innovadoras. - Obtener experiencias significativas. - Involucrar a todo el centro educativo. - Mejorar los resultados de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia.

4 Conclusiones

El sistema educativo español como ya se ha mencionado en la introducción presenta una elevada cifra de abandono escolar, el cual durante estos últimos años ha ido disminuyendo. Podemos considerar que esta disminución se ha dado por la entrada y el uso de nuevas metodologías activas que rompen con el modelo tradicional, rígido y poco motivador en donde los alumnos no sienten interés por el aprendizaje, ya que están desmotivados, lo que supone una falta de implicación de los alumnos en el estudio. A través de estas nuevas metodologías innovadoras que están implantando los docentes en el aula hoy en día, se pretende motivar y sacar el interés de los alumnos, así como introducir distintas estrategias que fomenten la implicación del alumnado en su aprendizaje.

En este trabajo presente se ha elegido una de estas metodologías innovadoras, la gamificación, muy popular en los últimos años, tanto en la educación como en otros ámbitos como, por ejemplo, las empresas. Según Kapp (2012) como ya hemos mencionado considera que la gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fomentar la motivación, el interés y compromiso por parte del alumnado en su aprendizaje. El objetivo general de este Trabajo de Fin de Máster ha sido el de diseñar una propuesta de intervención basada con una nueva metodología de enseñanza, la gamificación para aplicarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura Geografía e Historia en los temas de la historia antigua de 1º de ESO para mejorar el interés, la motivación de los alumnos y los resultados académicos, ya que han sido muchas veces que se ha escuchado de los alumnos que para qué sirve la historia, que no es interesante, que es aburrida, por lo que también a parte de lo mencionado se pretende hacerles ver la importancia de la historia, así como despertarles el interés por esta. Se puede considerar que el objetivo general ha sido cumplido de forma exitosa a través de la aplicación de los elementos de la gamificación que se mencionan en el marco teórico y a través de los objetivos específicos. Todo y esto como no ha sido un trabajo que se haya podido aplicar en el aula, no se puede saber con exactitud que pueda tener resultados positivos o que se hayan utilizado bien los distintos elementos en las actividades planteadas, por lo tanto, se propone en un futuro poder llevarlo a cabo para comprobar su eficacia y ver que se tendría que mejorar.

Referente a los objetivos específicos planteados en este Trabajo de Fin de Máster, podríamos decir que estos también han sido alcanzados de forma correcta, en la medida posible en todos los aspectos. Por ejemplo, en los cuatro primeros objetivos se ha llevado a cabo una investigación bibliográfica sobre la metodología utilizada, la gamificación en el ámbito educativo, tratando los elementos que se necesitan para elaborar una propuesta gamificada, así como funcionan, las ventajas y desventajas que nos pueden aportar, algunas experiencias reales en donde se puede observar diferentes propuestas gamificadas especialmente en el ámbito de las ciencias sociales que se han llevado a cabo en el aula y que han tenido éxito para poder comprobar si esta metodología puede servir como solución a la falta de interés y motivación de los alumnos actuales de Secundaria. Por otro lado, sobre el primer objetivo también se ha elaborado una búsqueda intensiva sobre cómo utilizar esta metodología para fomentar el protagonismo de los alumnos en su aprendizaje, el cual se puede considerar que a través de estas actividades elaboradas se ha conseguido, así como también con estas actividades planteadas en esta propuesta se habrá conseguido aumentar la motivación e interés por la asignatura de Geografía e Historia. Sobre el último objetivo específico también se ha conseguido alcanzar porque a través de este trabajo y toda la búsqueda y estudio de la información ha servido para adquirir nuevos conocimientos metodológicos, especialmente de la gamificación para así poderlo implantar en el aula en un futuro.

Finalmente, se puede destacar que el uso de metodologías activas como la gamificación en el aula mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentan la motivación y sacan el interés de los alumnos por el estudio, convirtiéndose así en herramientas efectivas que mejoren la implicación del alumnado en su aprendizaje, la asimilación de los contenidos y los resultados académicos. Por lo tanto, podemos considerar que los docentes tendrían que formarse sobre estas metodologías innovadoras, para poder mejorar la enseñanza, la motivación, interés, evitar el abandono escolar y los malos resultados.

5 Limitaciones y prospectiva

Una vez terminado este trabajo y las conclusiones llevadas a cabo a través de los objetivos (generales y específicos) planteados al inicio del trabajo, conviene mencionar las limitaciones que nos hemos encontrado a la hora de realizar esta propuesta, así como a la prospectiva.

Una limitación que podemos encontrar sería la falta de bibliografía sobre la gamificación en la Educación Secundaria, porque todo a ver muchos artículos sobre gamificación hay pocos sobre la Educación Secundaria. La mayoría de los artículos que hay se basan en la Educación Infantil y Primaria. Sí que encontramos bastantes experiencias reales sobre el uso de la gamificación en Secundaria como se ha mencionado en el trabajo, pero no artículos explicativos sobre el uso de este en la Educación Secundaria y especialmente en la asignatura de Geografía e Historia. Otra limitación que va ligada a esta es que la aplicación de la gamificación en Secundaria es escasa en comparación en Infantil y Primaria, ya que esta requiere de mucho más trabajo de desarrollo y por lo tanto se convierte en un reto.

Esta propuesta puede estar condicionada por la falta de recursos tecnológicos que presente el centro donde se quiere implantar la propuesta porque por ejemplo con esta propuesta si no se contará con un ordenador portátil para cada alumno resultaría muy difícil llevarlo a cabo. Otro motivo por el cual puede ir condicionada es por la posible negativa del centro y de los docentes hacia estos cambios innovadores. Podemos destacar que las metodologías activas son desconocidas para la mayoría de los docentes que no son actuales por lo que se tendría que formar a los docentes sobre estas nuevas metodologías, así como también en el uso de las TIC, para poder cambiar el proceso de enseñanza.

Una de las prospectivas que se puede resaltar referente a esta propuesta planteada, podría ser convertir esta propuesta de intervención en un trabajo de investigación en donde se pudiera analizar y ver los resultados que darían el uso de esta propuesta en el aula, al mismo tiempo que el mismo tema se diera en otra clase con otra metodología, como la tradicional u otro método activo para poder comparar y ver las ventajas e inconvenientes que podría aportar la gamificación a diferencia de las otras. Esta investigación serviría para comprobar que este método puede ser beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como

este puede motivar, sacar el interés y dar mejores resultados que el método tradicional o que otros métodos, así como que aspectos se pueden mejorar o tener en cuenta.

Referencias bibliográficas

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Alvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. *I+ D Revista de investigaciones*, 15(1), 30-39. <https://doi.org/10.33304/revinv.v15n1-2020003>
- Altamirano Martínez, J.V (2016). *¿Esto es un juego? Juegos serios y gamificación. Taxonomía y aplicación* [Trabajo fin de Máster, UPV]. Riunet. <https://riunet.upv.es/handle/10251/77516>
- Anónimo (2018, 10 de julio,). Classcraft: Gamifica el comportamiento en el aula. *LetoEko*. <http://www.letoeke.com/sitio/elblog/2018/07/10/classcraft-gamifica-comportamiento-aula/>
- Aranda Romo, M. G., y Caldera Montes, J. F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41.
- Araújo, I. (2016). Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. *SEK*, 17 (1), 87-107. <https://doi.org/10.14201/eks201617187107>
- Arias, A. V., Cabanach, R. G., Martínez, S. R., Aguin I. P., & Riveiro, J. M. S. (1999). Atribuciones causales, autoconcepto y motivación en estudiantes con alto y bajo rendimiento académico. *Revista española de pedagogía*, 525-545. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6612>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Burke, B. (2014). *Gamify. How gamification motivates people to do*. Brookline, United States of America: Gartner, Inc.
- Casado Domínguez, C. (2019). *Análisis bibliográfico de los estudios de gamificación aplicados en el ámbito educativo*. [Trabajo de fin de grado, UVIC]. Repositori-UVIC. <http://repositori.uvic.cat/handle/10854/5865>
- Casado, V. (2020). Genially, una herramienta para atrapar la atención del estudiante. *International House*. <https://formacionele.com/genially-una-herramienta-para-atrapar-la-atencion-del-estudiante/>
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (RIED)*, 19 (2), 27-33. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>

- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I. y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Villaviciosa de Odón: Universidad Europea de Madrid.
<https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750>
- Decreto 29/2016 de 20 de mayo, por el cual se modifica el Decreto 34/2015, de 15 de mayo, por el cual se establece el currículum de la educación secundaria obligatoria a las Islas Baleares. *Bulletí Oficial de les Illes Balears (BOIB)*, 64, sec I de 21 de mayo de 2016, 15365- 15394.
<http://www.caib.es/eboibfront/ca/2016/10492/580551/decreto-29-2016-de-20-de-mayo-por-el-que-se-modifi?&idEnviament=580551&mode=view&numero=10492>
- Decreto 34/2015, de 15 de mayo, por el cual se establece el currículum de la educación secundaria obligatoria a las Islas Baleares. *Bulletí Oficial de les Illes Balears (BOIB)*, 73, sec. I de 16 de mayo de 2015, 25265-25559.
<http://www.caib.es/eboibfront/es/2015/10308/564908/decreto-34-2015-de-15-de-mayo-por-el-que-se-establ>
- Decreto 92/1997, de 4 de Julio, que regula el uso y la enseñanza de y en lengua catalana, propia de las Islas Baleares, en los centros docentes no universitarios de las Islas Baleares. BOCAIB, núm. 89, de 17 de julio de 1997, 11280- 11283.
http://www.caib.es/sites/transparenciaperconselleria/es/n/decret_921997_de_4_de_juliol_que_regula_laas_i_laensenyament_de_i_en_llengua_catalana_propia_de_les_illes_balears_en_els_centres_docents_no_universitaris_de_les_illes_balears/
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*, 2425-2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.
- Dörnyei, Z. (2011). *Estratègies de motivació a l'aula de llengües*. Editorial UOC.
- Enseñanza Virtual, Recursos y herramientas. (13 de marzo, 2017). Socrative: Herramienta de Evaluación Educativa Digital. E-Learning Masters.

<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>

- Fernández Solo de Zaldívar, I. (2016). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía. Gamificación*, 281-282.
- Ferrer, E. M. (2012). Gamificación y e-Learning: un ejemplo con el juego del pasapalabra. In *EFQUEL Innovation Forum* (Vol. 137).
- Foncubierta, J. M. i Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen.
- G.G, Sebastián. (28 de octubre de 2019). Mi experiencia con las clases Dojo (I). Aula en Juego. <https://aulaenjuego.com/2019/10/28/mi-experiencia-con-class-dojo-i/>
- García Velategui, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula* [Trabajo de fin de Grado, UC]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/7595>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1689029>
- Giró Miranda, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos educativos*, 1, 251-268. <https://doi.org/10.18172/con.381>
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate. net*, 1-22.
- González, F. J. C., y Gómez, M. P. (s.f). Genially: Nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos. Motivar y aprender.
- González, M. (2014). Gamificación. Hagamos que aprender sea divertido [Trabajo de Fin de Máster, UPNA]. Académica-e-upna. <https://academica-e.unavarra.es/handle/2454/21328>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences*, 3025-3034. Ieee. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2016). Gamificación. *Edu Trends*. Monterrey. Observatorio de Innovación Educativa.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kim, B. (2015). Designing gamification in the right way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35.
- Ledda, R. (2014, 16 de marzo). 6 razones del fracaso de la gamificación en educación. Rosalie. *Formación online talento y motivación*. <https://rosalieledda.com/2014/03/16/6-razones-del-fracaso-de-la-gamificacion-en-educacion/>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-7899>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, sec I de 9 de diciembre de 2013, 97858- 97921. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886
- Mandado-Aguirre, P. (2016). La gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras en Educación Primaria: revisión de estudios y propuestas. *Facultad de Letras y de la Educación*. Universidad de la Rioja, Logroño, España.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*.
- Márquez, M. M., y Torralbo, J. C. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura: revista de innovación educativa*, 11 (1), 56-73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Martí Alba, N. (2017). *Percepcions de l'alumnat obre la competitivitat en l'ESO: tan perjudicial és la gamificació?* [Treball Fi de Màster, UPF]. Repositori Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/32779>
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Méndez, A. (2017). Divisibility: aprendizaje basado en juegos. *Evirtualplus*. <https://www.evirtualplus.com/divisibility-aprendizaje-basado-en-juegos/>

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2020). Explotación de las variables educativas de la Encuesta de Población Activa: Nivel de Formación y Formación Permanente.
- Moral-López, A., Arrabal-Gómez, I., & González-López, I. (2010). Nuevas experiencias de evaluación estratégica en los centros educativos. La aplicación de una matriz DAFO en el centro de educación infantil y primaria “Mediterráneo” de Córdoba.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL* (1), 323-329.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23116>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>
- Pegalajar Palomino, M. D. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pepa, G. M. (2017). *Sistema de e-learning ligero para evaluar el impacto de la gamificación en entornos educativos* [Trabajo de fin de máster, UAM]. Repositorio-UAM <https://repositorio.uam.es/handle/10486/681128>
- Pérez, O (2012). Ludificación en la narrativa audiovisual contemporánea. *TELOS* (93), 1-10. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero093/>
- Pisbarro Marrón, A. M., y Vivaracho, C. E. (2018). Gamificación en el aula: gincana de programación. *Revisión*, 11(1), 8.
- Plump, C. M., y La Rosa, J. (2017). Using kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for e-Learning novices. *Management Teaching Re-view*, 2 (2), 151-158. <https://doi.org/10.1177%2F2379298116689783>
- Polanco, A. (2005). La motivación en los estudiantes universitarios. *Actualidades Investigativas en Educación*, 5 (2), 1-13. <https://doi.org/10.15517/aie.v5i2.9157>
- Posada Prieto, F. (2017). Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula. Repositorio RIULL. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>

- Quintanal Pérez, F. (2016). Gamificación y la Física–Química de secundaria. Ediciones Universidad de Salamanca. *Education in the Knowledge Society*, 17(3), 13-28. Repositorio GREDOS-USAL. <https://gredos.usal.es/handle/10366/132127>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3, sec I de 3 de enero de 2015, 169- 546. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2015-37
- Rodríguez Ledo, C. (2015). *Potenciando la inteligencia socioemocional y la atención plena en los jóvenes: Programa de intervención SEA y determinantes evolutivos y sociales* [Tesis Doctoral, Universidad de Zaragoza]. Repositorio Zanguan-Unizar. <https://zanguan.unizar.es/record/31603>
- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Grupo Océano. Barcelona. *La Rioja: Digital-Text*.
- Romero, H. S., y Rojas, E. R. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. In *Innov. Eng. Technol. Educ. Compet. Prosper. Proc. 11th Lat. Am. Caribb. Conf. Eng. Technol* (p. 10).
- Sevil, J. S. A. (2017). Kahoot, Socrative y Quizizz. Herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula. *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC: experiencias en 2016*, 17-27. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Smith-Robbins, S. (2011) This game sucks: how to improve the gamification of education. EDUCAUSE review, 46 (1), 58-59. <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/erm1117.pdf>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. 7). Editorial UOC.
- Werbach, K. (2013). Gamificación. Barcelona: Fundació Factor Humà.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press. <https://online.fliphtml5.com/ndhs/wtqf/#p=1>
- Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.

- Wijman, T. (2018). *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
- Yuste, B. C. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea: Revista electrónica de investigación y docencia creativa*, (8), 422-430. <http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.58021>
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."

Bibliografía consultada

- Fernández Enguita, M., Mena, L. y Riviere, J. (2010). *Fracaso y abandono escolar en España*. Barcelona: Fundación "la Caixa".
- García Ramis, L.J (2021). Los retos del cambio educativo. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27, 1-29.
- Pérez Esparrells, C., & Morales Sequera, S. (2012). El fracaso escolar en España: Un análisis por Comunidades Autónomas. *Revista de estudios regionales*. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/675410>
- Rizo-Areas, L. J., & Hernández-García, C. (2019). El fracaso y el abandono escolar prematuro: el gran reto del sistema educativo español. *Papeles salmantinos de educación*, (23), 55-82. <https://revistas.upsa.es/index.php/papeleseducacion/article/view/23>
- Rangel, E. B., del Campo Sepúlveda, F. M., & Castanedo, G. I. (2014). Experiencias de aprendizaje significativo mediante ludificación en un curso de administración. In *1er Congreso Internacional de Innovación Educativa*.

Anexo A. Presentación de la unidad didáctica gamificada.

Bienvenidos a “Recuperemos el trono de Egipto” ¿Estás preparado para vivir una aventura divertida y peligrosa? Si es así, adentrémonos en el mundo desconocido de los egipcios. Empecemos por el principio entonces, como sabéis Egipto estaba gobernada por los faraones, que tenían un poder absoluto. Un día un/a joven/a Mestis recibió una carta que decía:

Me llamo Tuis I, faraón de Egipto, soy tu padre y tú eres mi único/a hijo/a que tuve con tu madre, mi esposa Esmefis, por lo que tú eres el/la heredero/a al trono de Egipto. Tu, hijo/a, naciste en un momento de crisis y problemas en el periodo de Egipto, en donde había muchos saqueos y usurpaciones de poderes. El problema era que si mis enemigos se hubieran enterado de que había tenido un/a heredero/a la situación iba a empeorar, ya que después de muchos años me había resignado a tener ningún hijo/a entonces yo le prometí a mi enemigo Seftos que si moría sin descendencia le daría el trono de Egipto, delante de esto tuve que esconderte de la sociedad para evitar tu muerte y la de más gente. Hoy hijo/a mío/a estas cumpliendo 16 años por lo cual ya eres lo bastante mayor para entender la situación y por eso te escribo esta carta para explicarte por qué tu madre y yo te tuvimos que dejar. Todo y así nunca te hemos dejado del todo solo, hemos cuidado de ti de lejos y te hemos dado una gran educación. Sé que seguramente no te sorprenda esta carta porque sé que eres muy inteligente y me han hecho llegar que has investigado sobre tu pasado. Espero que sea el día que este período de crisis termine para podernos volver a ver.

Tuis I, tu padre.

Un mes después de recibir la carta, llego la noticia de que el faraón Tuis I, había muerto, Mestis no sabía que hacer, pero el mismo día recibió una carta de su padre diciéndole que si le llegaba esta carta es que lo habían asesinado y que ahora era su momento, el de recuperar el trono de Egipto, su trono, así como salvar a su madre de Seftos. En la carta le decía que fuera a la pirámide más lejana y que allí, una vez pasado cuatro pisos con 9 salas repartidas entre estas encontraría un papiro firmado por él en donde ponía que Mestis era el verdadero legítimo al trono. El problema era que para poder llegar tendría que pasar por numerosas dificultades en cada una de las salas y especialmente la última de cada piso sería un verdadero

reto. Tisis I dejó escrito que con el final de cada piso obtendría una pista para saber en donde encontrar el pergamino.


Una vez leída la historia, ahora os convertiréis en el hijo/a de Tisis I, para intentar llegar a pasar las distintas salas y pisos para poder recuperar el papiro y destronar a Seftos. Para poder llegar a ser el verdadero faraón tendréis que pasar los 4 retos de las salas finales y las 15 actividades que se presentan a las nueve salas de los pisos. Cada Sala esta dedicada a un dios, y en llegar a cada sala, el docente os dirá una palabra que define cada dios, el cual podrá servir como pista para elaborar la actividad 11 sobre los dioses egipcios. Empezaréis por el primer nivel siendo un/a esclavo/a, pasando por 7 niveles más para poder ser faraón. Para subir de nivel tendréis que ir superando las actividades y obtener los puntos.

¡Adelante egipcianos, sé que vuestras mentes son tan brillantes que conseguiréis superar todos los retos y actividades, para salvar a vuestra madre y recuperar vuestro trono!

Anexo A.1 Tabla de niveles

En esta se puede observar los distintos niveles que hay para poder llegar para ser un faraón. Dependiendo de los puntos que se tenga se presentará una insignia u otra. Para conseguir según que insignias costará más, ya que si por ejemplo no tienes todos los puntos completos de cada actividad te puede impedir llegar a ser faraón.

Tabla 1. Niveles que hacen referencia a la sociedad estamental y a la unidad gamificada, insignias, puntos y retos.





Nivel	Insignia	Puntos	Retos
1. Esclavo		10	Actividad 1

2. Campesino		25	Actividad 2
3. Comerciante		55	Actividad 3 / 4 1º Reto
4. Soldado		100	Actividad 5 Actividad 6 Actividad 7: Kahoot!
5. Escriba		140	Actividad 7: Kahoot! 2º Reto Actividad 8 Actividad 9
6. Noble		200	Actividad 9 Actividad 10: Kahoot! 3º Reto Actividad 11
7. Sacerdote		260	Actividad 11 Actividad 12 Actividad 13
8. Faraón		300	Actividad 13 Actividad 14 Actividad 15: Kahoot! 4º Reto

Fuente: Elaboración propia




A parte de los niveles que hacen referencia a la sociedad estamental podemos destacar los 4 niveles que hay en los cuatro pisos de la pirámide los cuales se tiene que pasar si se quiere conseguir el papiro firmado por Toris el faraón en donde estipula que sois hijos/as del faraón para poder recuperar el trono. En esta tabla podemos ver las insignias que se ganan por superar un piso, los puntos, el reto que se hace y lo que logran tras el reto, el cual servirá para poder recuperar el papiro de Tusi.


Tabla 2. Niveles sobre las pruebas de los 4 pisos de la pirámide, insignias, puntos, reto y logro.

Nivel	Insignia	Puntos	Reto	Logro
Piso 1		20	Descifrar jeroglíficos	<i>"Busca en el ojo que lo ve todo el del.."</i>
Piso 2		20	Crucigrama	<i>"Dios Ra..."</i>
Piso 3		20	Sopa de letras	<i>"Pulsa encima y verás..."</i>
Piso 4		20	Crucigrama	<i>"Lo que buscas"</i> + Papiro

Fuente: Elaboración propia

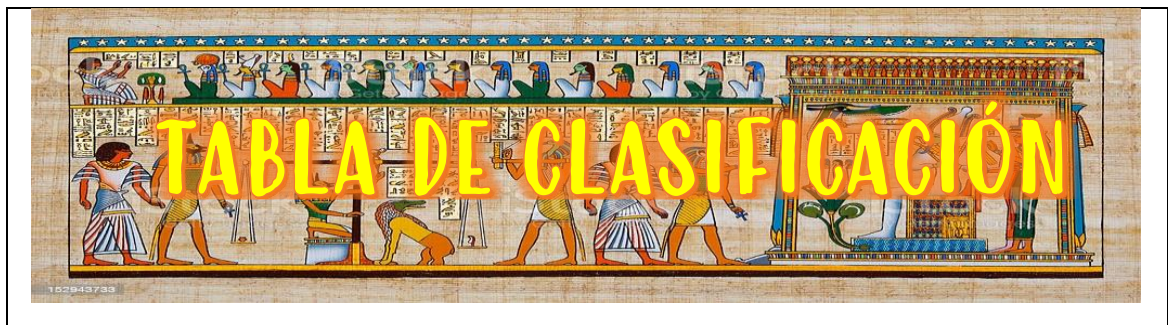
Tabla 3. División de los pisos y salas.

Nivel	Salas	Actividades	Reto final del piso	Logro reto final
Piso 1 	Sala 1 La del dios Ra	1	Descifrar jeroglíficos	<i>“Busca en el ojo que lo ve todo el del..”</i>
	Sala 2 La del dios Thoth	2		
Piso 2 	Sala 3 La de la diosa Isis	3 y 4	Crucigrama	<i>“Dios Ra...”</i>
	Sala 4 La del dios Osiris	6 y 7		
Piso 3 	Sala 5 La del dios Horus	8	Sopa de letras	<i>“Pulsa encima y verás...”</i>
	Sala 6 La del dios Anubis	9 y 10		

<p>Piso 4</p> 	<p>Sala 7</p> <p>La del dios Seth</p>	11	Crucigrama	<p><i>“Lo que buscas”</i></p> <p>+</p> <p>Papiro</p>
	<p>Sala 8</p> <p>La del dios Ptah</p>	12 y 13		
	<p>Sala 9</p> <p>La de la diosa Maat</p>	14 y 15		

Fuente: Elaboración propia

Anexo A.2 Tabla de clasificación o de ránking

[illegible]

Fuente: Elaboración propia

Anexo A.3 Diploma




Fuente: Elaboración propia.

Anexo B. Prueba inicial a través de Quizizz

En este apartado podemos observar la prueba inicial para los alumnos sobre el tema de Egipto. Es de elaboración propia y a través de este enlace se puede visitar, para hacerlo:

<https://quizizz.com/admin/quiz/60ae87c5230566001bd79205/egipto-eso>

Egipto 1 ESO | Print - Quizizz
26/5/21 20:06




Egipto 1 ESO

30 Questions

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. 


¿En qué río tuvo lugar la civilización egipcia?

☐ a) Nilo

☐ c) Amazonas

☐ b) Eufrates

☐ d) Ebro

2. 

Egipto se dividía en dos partes:

☐ a) Alto y Bajo Egipto

☐ c) Antiguo y Nuevo Egipto

☐ b) Norte y Sur Egipto

☐ d) Pobre y Rico Egipto

Fuente: Elaboración propia.

Egipto 1 ESO | Print - Quizizz

26/5/21 20:06

3.



¿Cuál de estos nombres es de un faraón?

- ☐ a) Osiris
☐ c) Tutankhamon

- ☐ b) Horus
☐ d) Anubis

4.



Desde Menfis la capital se trasladó a...

- ☐ a) Tebas
☐ c) Tell Amarna

- ☐ b) Menfis
☐ d) Alejandría

5.



En Egipto, los sacerdotes se encontraban...

- ☐ a) Parte de arriba de la sociedad egipcia
☐ c) Parte media de la sociedad egipcia

- ☐ b) Parte baja de la sociedad egipcia
☐ d) No se encontraban en ningún lugar

Fuente: Elaboración propia.

6.



Según la ley egipcia, la mujer era...

- ☐ a) Igual que el hombre
- ☐ c) Superior al hombre

- ☐ b) Inferior al hombre
- ☐ d) Esclava del hombre

7.



Los egipcios creían en muchos dioses por lo tanto eran....

- ☐ a) Politeístas
- ☐ c) Monoteístas

- ☐ b) Animistas
- ☐ d) Cristianos

8.



¿En qué continente se encuentra Egipto?

- ☐ a) Asia
- ☐ c) Europa

- ☐ b) África
- ☐ d) Sáhara

Fuente: Elaboración propia.

9.



¿Por qué es importante el río Nilo? (2 o más respuesta)

- ☐ a) Porque gracias a su agua, los egipcios pueden regar sus cultivos.
- ☐ b) Porque sirve para que los barcos lleven productos de un lugar a otro del imperio.
- ☐ c) Porque de él obtenían agua para animales y personas.
- ☐ d) Porque las piedras para construir las pirámides las sacaban del fondo.

10.



¿Cuál de estas afirmaciones **NO** corresponde con el FARAÓN?

- ☐ a) Se creía que era un dios y recibía culto para que mantuviese las inundaciones del Nilo.
- ☐ b) Concentró los poderes político, militar y religioso.
- ☐ c) Se encargaba del culto a los dioses y de la conservación de los templos.

11.



¿Cómo eran conocidos los cuerpos que se embalsamaban?

- ☐ a) Momias
- ☐ b) Muertos
- ☐ c) Zombis
- ☐ d) Personas

Fuente: Elaboración propia.

12.



¿Cómo se la escritura egipcia?

☐ a) Cuneiforme☐ b) Antigua☐ c) Jeroglífica☐ d) Simbólica

13.



¿Qué elemento permitió descifrar la escritura egipcia?

☐ a) Una piedra☐ b) Piedra Rosetta☐ c) Jeroglíficos en una pirámide.☐ d) Jeroglíficos en un templo

14.



Los monumentos más destacados del antiguo Egipto son...

☐ a) Templos y pirámides.☐ b) Palacios y templos con zigurat.☐ c) Casas☐ d) Iglesias y catedrales

Fuente: Elaboración propia.

18.



El dios del sol era..

☐ a) Horus☐ b) Osiris☐ c) Ra☐ d) Isis

19.



¿Qué tipo de tumba es?

☐ a) Pirámide☐ b) Mastaba☐ c) Hipogeo

20.



¿Cuál de estas características es la más típica de la pintura egipcia?

☐ a) Se representan de perfil☐ b) Ausencia de perspectiva☐ c) Colores planos☐ d) Temas religiosos

Fuente: Elaboración propia.

21.



Las pirámides eran...

- ☐ a) Templos para adorar a los dioses. ☐ b) Templos para adorar al faraón.
- ☐ c) Tumbas para los faraones.

22. ¿Cómo mostraban su adoración a los dioses los egipcios?

- ☐ a) Construyendo templos ☐ b) Construyendo piramides
- ☐ c) Haciendo fiestas de celebración

23.



¿Qué es?

- ☐ a) Una tumba ☐ b) Una escultura
- ☐ c) Una esfinge ☐ d) Un pilono

24.



El desierto era un 90% del territorio de Egipto

- ☐ a) Verdadero ☐ b) Falso

Fuente: Elaboración propia.

25.



Los egipcios embalsamaban a los muertos porque...

- ☐ a) No creían en la vida más allá de la muerte ☐ b) Creían en la vida más allá de la muerte

26.



Las pirámides eran...

- ☐ a) Palacios de los Faraones ☐ b) Tumbas para los Faraones

27. Los egipcios fueron conquistados por....

- ☐ a) Los griegos ☐ b) Los romanos
☐ c) Los persas ☐ d) Los macedonios

28.



¿Por qué las pirámides tienen trampas y laberintos por dentro?

- ☐ a) Para que fuera difícil robar los tesoros ☐ b) No tienen eso dentro, son solo bloques de piedra
☐ c) Para evitar que escape el alma del faraón ☐ d) Para evitar que entren animales

Fuente: Elaboración propia.

29.



¿Por qué se enterraba a los faraones con sus tesoros?

- ☐ a) Porque los egipcios creían que los podían disfrutar en su vida eterna después de la muerte
- ☐ b) Porque así quedaban bien guardados para el futuro
- ☐ c) Para evitar que los robara el siguiente faraón
- ☐ d) No lo hacían, se los quedaba el siguiente faraón

30.



Se llama

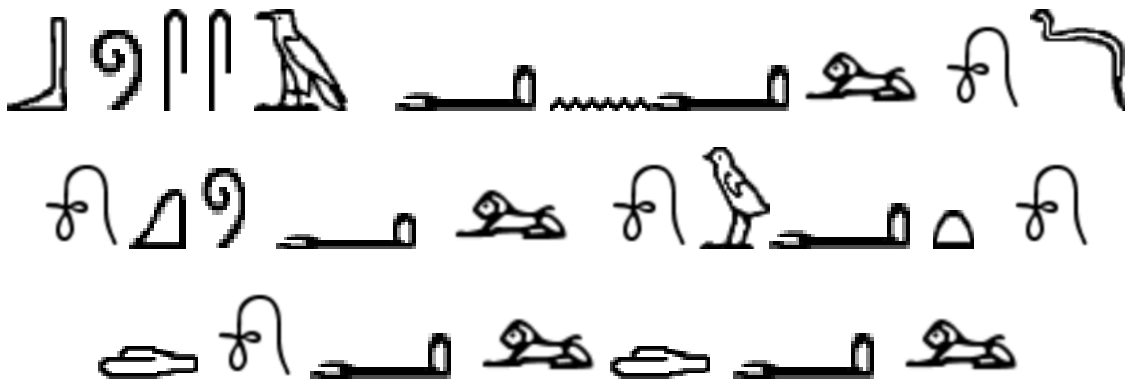
- ☐ a) Sarcófago
- ☐ b) Negrófago
- ☐ c) Tumba
- ☐ d) Pirámide

Fuente: Elaboración propia.

Anexo C. Pruebas finales de los pisos de la pirámide

Anexo C.1 Prueba final del 1º piso de la pirámide

Para poder superar este primer piso de la pirámide para poder llegar a la prueba final del último piso, para conseguir el papel que indicia que sois los herederos al trono de Egipto, tendréis que descifrar estos jeroglíficos. Esta parte os ayudará para poder completar el reto final. ¿Podréis descifrarlo? Para ayudaros vuestro padre os ha dejado este papel con estas pistas para poder resolverlo, así que vamos a intentarlo (Elaboración propia, a través de la plantilla del alfabeto egipcio).



Pistas:

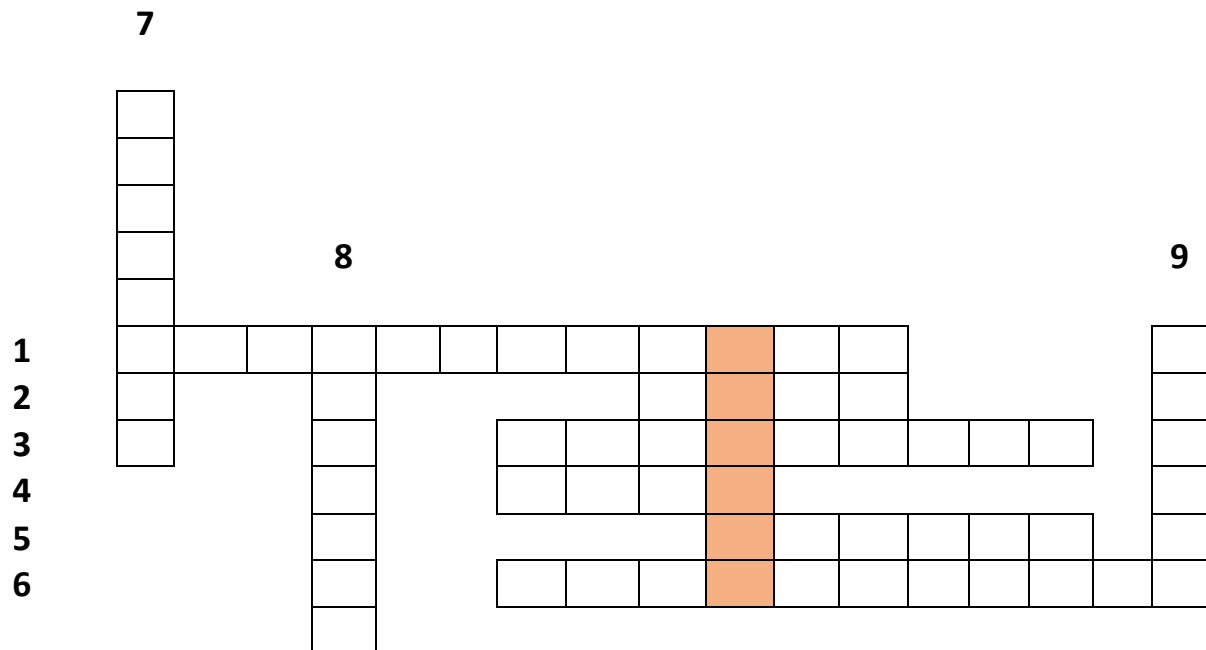


Respuesta: “Busca en el ojo que lo ve todo, el del....”

Fuente: Elaboración propia.

Anexo C.2 Prueba final del 2º piso de la pirámide

Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, se tendrá que completar el crucigrama a través de las pistas dadas abajo. Estas se han tratado a lo largo de las actividades 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. A través de estas conseguiréis una palabra que os servirá para la última prueba (Elaboración propia).



Horizontal

1. Etapa en que tuvo lugar la gran expansión territorial de Egipto.
2. Río importante para la vida de Egipto
3. Última reina de Egipto. Enamorada de Marco Antonio.
4. ¿Cuántas etapas del antiguo Egipto hay?
5. ¿Cómo se llama el faraón más grande y poderoso del Imperio Nuevo? Faraón conocido por tener un gran nombre de concubinas y esposas, así como muchos hijos e hijas.
6. Faraón destacado que murió en una edad muy joven. Se encontró su tumba intacta y su sarcófago fue llevado al Museo de El Cairo.

Vertical

7. Funcionario que protegía las fronteras de Egipto
8. Funcionario que redactaba los documentos oficiales.

- ## Crucigrama resuelto

Palabra Clave: Dios Ra...

95

Anexo C.3 Prueba final del 3º piso de la pirámide

Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, se tendrá que completar la siguiente sopa de letras. A través las letras subrayadas de color conseguiréis palabras que os servirá para la última prueba. Para tener el orden correcto de la frase se tiene que empezar por abajo y subiendo línea, por línea. En la tercera última fila hay tres letras y va de derecha a izquierda (Elaboración propia).

H	T	E	S	A	G	T	Y	S	M	U	A	R	T	E	S	A	N	O	S
O	W	R	Z	X	C	G	Ñ	A	J	R	V	A	Y	R	F	C	U	I	I
R	F	R	A	B	E	Y	P	T	E	U	P	M	M	N	H	V	D	A	R
U	F	T	Y	J	K	W	T	W	R	T	I	S	X	C	R	T	L	O	I
S	A	B	E	S	C	L	A	V	O	S	X	E	W	Ñ	Y	N	K	P	S
A	A	V	E	T	U	X	H	A	G	J	E	S	M	B	C	E	A	T	O
E	T	R	Y	O	W	C	S	Z	L	B	N	W	U	A	G	L	P	Ñ	A
Q	T	R	G	L	B	I	E	Z	I	S	A	B	I	R	C	S	E	Q	B
V	E	J	E	I	S	T	T	W	F	K	Q	O	Z	C	A	R	F	A	H
E	S	N	Z	N	C	Q	N	O	I	A	L	X	C	W	A	A	I	V	S
J	O	W	T	D	B	O	A	B	C	M	R	I	D	R	W	Y	A	L	E
E	R	R	D	F	A	X	I	T	O	F	A	Y	T	H	O	T	H	Q	S
R	A	Z	U	R	B	E	C	L	S	Ñ	A	A	U	A	R	X	W	B	O
C	R	X	A	C	B	T	R	G	H	J	P	Y	T	N	U	E	R	N	I
I	D	F	V	C	X	T	E	Q	O	O	C	R	A	U	M	S	E	R	D
T	E	S	C	R	A	B	M	E	E	T	A	T	Y	B	W	Q	I	K	L
O	I	X	V	B	E	R	O	L	A	K	T	X	U	I	S	C	N	S	I
X	P	R	Y	H	S	A	C	E	R	D	O	T	E	S	B	N	T	Z	I

Palabras:

ESCRIBAS ARTESANOS SETH PIEDRA ROSETTA ISIS EJÉRCITO

ESCLAVOS RAMSES DIOSES FARAÓN JEROGLÍFICS ANUBIS

PTAH CLEOPATRA COMERCIANTES HORUS NILO OSIRIS THOTH

SACERDOTE

Resolución sopa de letras:

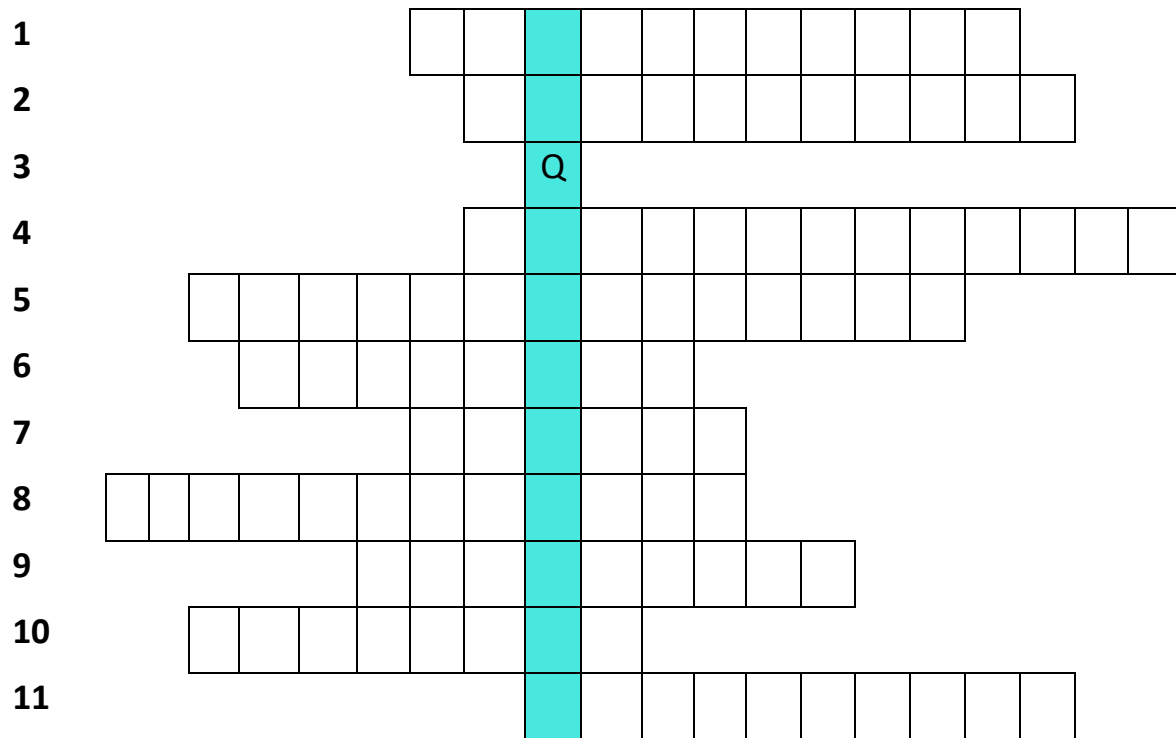
H	T	E	S	A	G	T	Y	R	M	U	A	R	T	E	S	A	N	O	S
O	W	R	Z	X	C	G	Ñ	P	J	R	V	A	Y	R	F	C	U	I	I
R	F	O	A	B	E	Y	P	T	E	U	P	M	M	N	H	V	D	A	R
U	F	A	Y	J	K	W	T	W	R	T	I	S	X	C	R	T	L	O	I
S	I	B	E	S	C	L	A	V	O	S	X	E	W	Ñ	Y	N	K	P	S
A	A	V	E	T	U	X	H	A	G	J	E	S	M	B	C	E	A	T	O
E	T	R	Y	O	W	C	S	Z	L	B	N	W	U	A	G	L	P	Ñ	A
Q	T	R	G	L	B	I	E	Z	I	S	A	B	I	R	C	S	E	Q	B
V	E	J	E	I	S	T	T	W	F	K	Q	O	Z	C	A	R	F	A	H
E	S	T	Z	N	C	Q	N	O	I	A	L	X	C	W	A	A	I	V	S
J	O	W	T	D	B	O	A	B	C	M	R	I	D	R	W	Y	A	L	E
E	R	R	D	F	A	X	I	T	O	F	A	Y	T	H	O	T	H	Q	S
R	A	Z	U	R	B	E	C	L	S	Ñ	A	A	U	A	R	X	W	B	O
C	R	X	A	C	B	T	R	G	H	J	P	Y	T	N	U	E	R	N	I
I	D	F	V	C	X	T	E	Q	O	O	C	R	A	U	M	S	E	R	D
T	E	S	C	R	A	B	M	E	E	T	A	T	Y	B	W	Q	I	K	L
O	I	X	V	B	E	R	O	L	A	K	T	X	U	I	S	C	N	S	I
X	P	R	Y	H	S	A	C	E	R	D	O	T	E	S	B	N	T	Z	I

Resolución palabras: Pulsa encima y verás...

Fuente: Elaboración propia

Anexo C.4 Prueba final de 4º piso de la pirámide

Para poder pasar al siguiente nivel para conseguir el papel que indica que sois los herederos al trono de Egipto, se tendrá que completar el siguiente crucigrama a través de las pistas dadas a bajo, para poder conseguir la frase de color azul. (Elaboración propia).

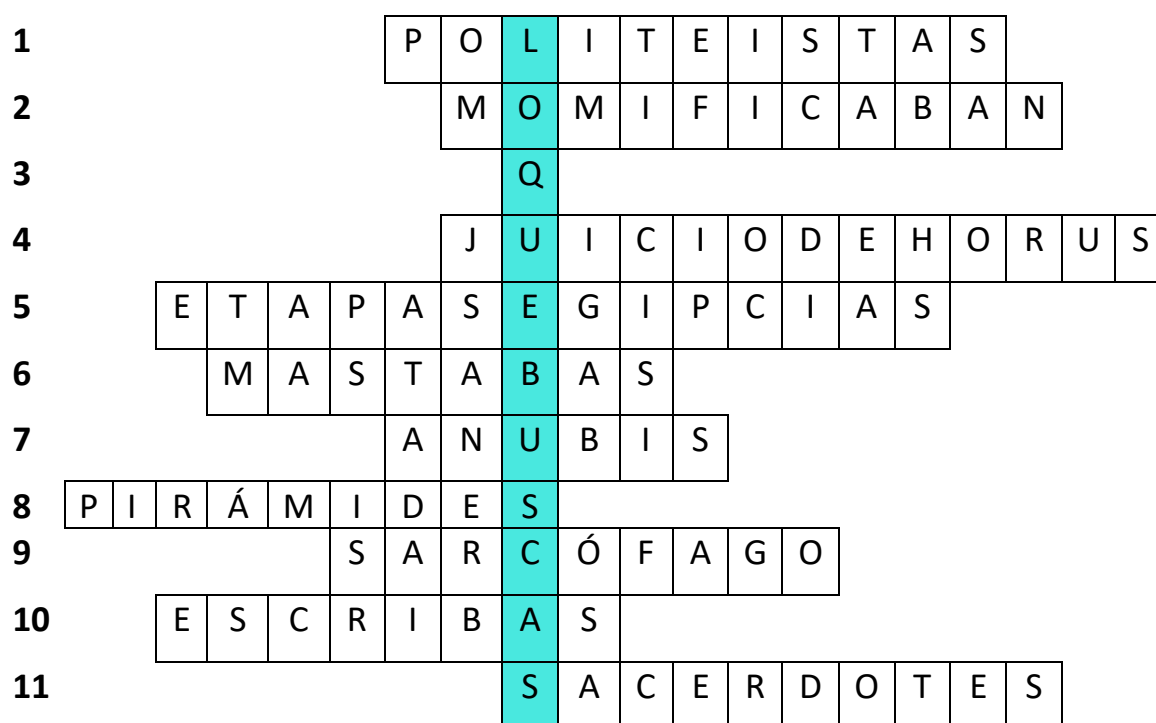


Horizontal

1. Si los egipcios creían en muchos dioses, eran...
2. Los egipcios los cuerpos de los muertos y los enterraban para poder contar con su cuerpo en la otra vida, después de la muerte.
3. Nada
4. Como era conocido el acontecimiento más importante y trascendental para el muerto. Lugar en donde se juzgaba el alma mediante una balanza en donde se pasaba el corazón. El dios de la muerte juntamente con Maat la diosa de la just'ca y otro dios eran los encargados de este acontecimiento.
5. ¿Qué son Imperio Antiguo, Imperio Mediano e Imperio Nuevo?
6. Tumba en forma de prisma con las paredes exteriores inclinadas.

7. Dios de la muerte, guardián de las tumbas, encargado de conducir las almas al acontecimiento más importante luego de la muerte. Representado con cabeza de chacal.
8. Tipo de tumba con forma piramidal, con una gran variedad de pasadizos con trampas mortales en el interior.
9. Recipiente en donde se depositaba el cadáver de los muertos, luego de haber sido momificado a través del proceso de embalsamamiento.
10. Perteneciente al grupo privilegiado. Aquellos que redactaban los documentos oficiales.
11. Encargados de administrar los templos. Pertenecen al grupo privilegiado.

Crucigrama resuelto



Palabras escondidas: "Lo que buscas..."

Fuente: Elaboración propia

Anexo C.5 Parte final

Una vez terminado las cuatro pruebas de los cuatro niveles, llegamos a tener una frase que es: **“Busca en el Ojo que lo ve todo, el del dios Ra. Pulsa encima y verás lo que buscas”**. En completarlo Menfet o Menfeta hijo/a del faraón Tisis I encontró el Ojo del dios Ra al final de la sala y pulso encima. En pulsar se abrió una compuerta en donde encontró el papiro que le había dicho su padre. Este ponía:



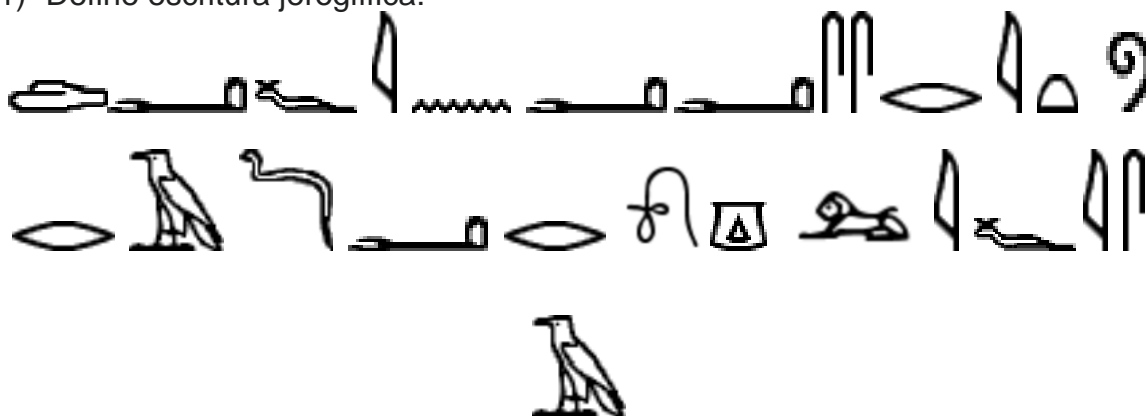
Fuente: Elaboración propia.

¡Aquí termina la gran aventura en el mundo egipcio!

Anexo D. Actividades

Anexo D.1 Actividad 9

1) Define escritura jeroglífica:



2) Año que surgió la escritura jeroglífica:



3) ¿Que es la piedra Rosetta y cuál es su importancia?



Fuente: Elaboración propia

Anexo D.2 Actividad 11

1) El dios Ra.



2) El dios Thot



3) La diosa Isis

¿QUIÉN SOY?

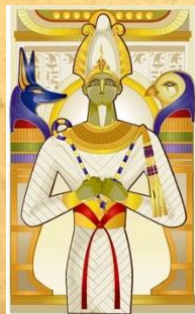
“Yo soy la diosa de la fertilidad, la gran maga. Aquella que se casó con su hermano y la que recorrió todo Egipto en busca de los 14 trozos del cuerpo de su marido”



4) El dios Osiris

¿QUIÉN SOY?

“Yo soy el dios mítico del antiguo Egipto, aquel a quien mataron y le tiraron su miembro viril en el río que fue comido por un Oxirrinco. Soy aquel que juzga, el que creo la agricultura”



5) El dios Horus

¿QUIÉN SOY?

“Yo soy el dios que ha sido representado con cuerpo de león y cabeza y alas de halcón. Soy el dios de la guerra el que se vengó por la muerte de su padre. También soy conocido como el dios de la caza.”



6) El dios Anubis

¿QUIÉN SOY?

“Yo soy el dios con cabeza de chacal, el dios abridor del camino, el dios de la muerte, el gran embalsamador.”



7) El dios Seth

¿QUIÉN SOY?

“Yo soy el dios del caos, él de la sequía y del desierto. También soy el dios envidioso, aquel que mato a su hermano, por odio y envidia.”



8) La diosa Maat

¿QUIÉN SOY?

“Yo soy la diosa de la justicia, aquella que juzga las almas en el Juicio de Osiris, la que alimenta a Ammyt. Conocida por llevar una pluma de avestruz en la cabeza.”



9) El dios Ptah

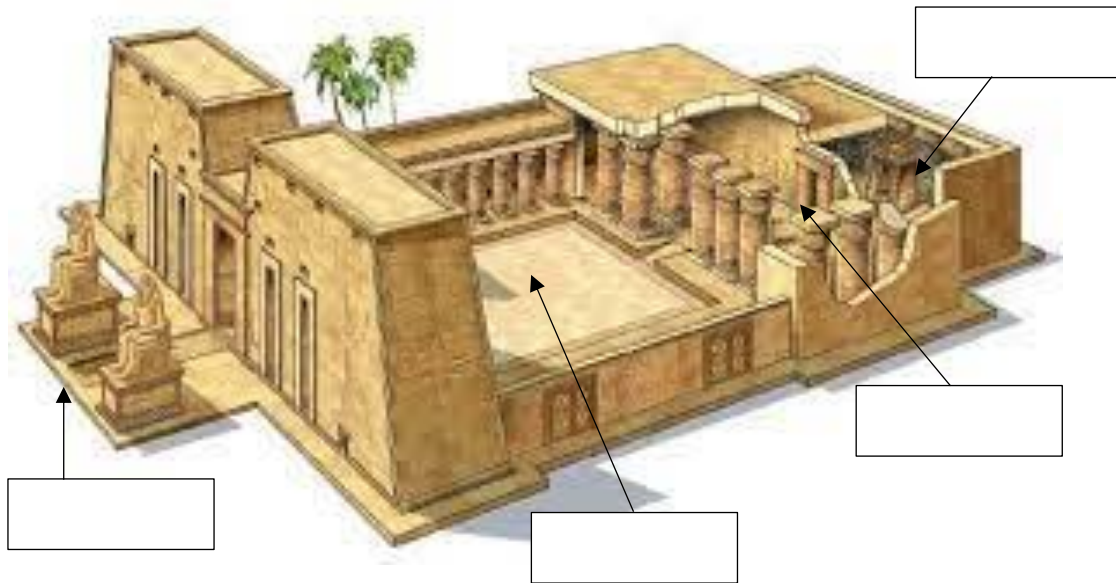


Fuente: Elaboración propia

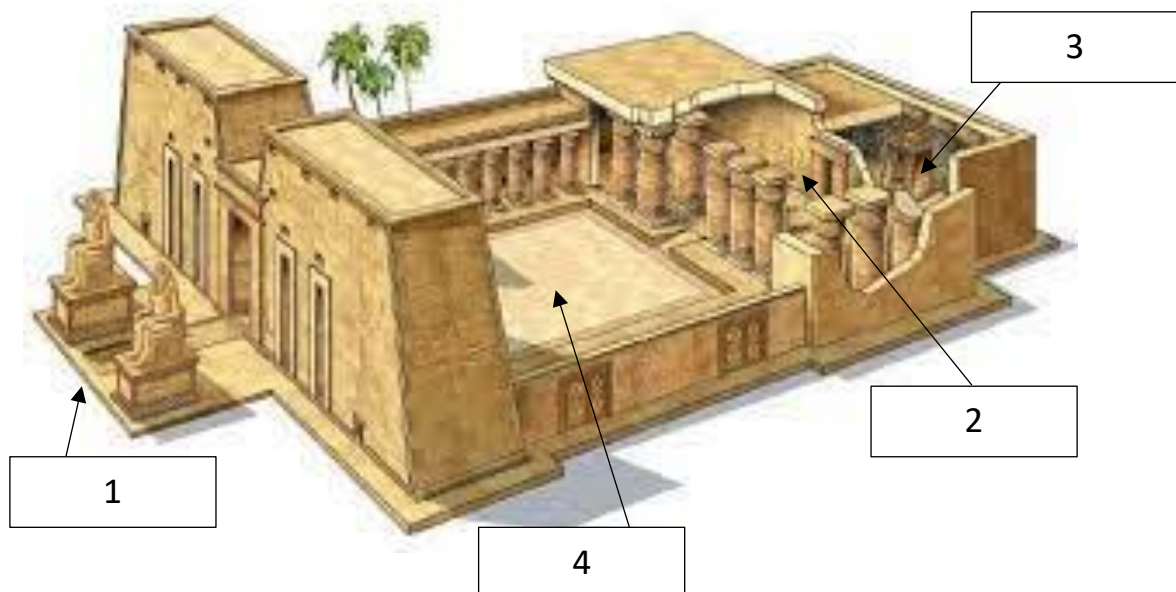
Anexo D.3 Actividad 12

Coloca en la imagen estas partes del templo:

- 1) Entrada o Avenida de esfinges
- 2) Sala de columnas o Hipóstila
- 3) El santuario o Sala del dios
- 4) Patio interior



SOLUCIÓN



Fuente: Elaboración propia, a través de la imagen del templo egipcio sacada de internet.

Anexo D.4 Actividad 13

A través del siguiente texto y de los vídeos visto en clase contesta a las siguientes preguntas:

*“Los egipcios creían en una **vida después de la muerte** y pensaban que para poder llegar a la vida necesitaban tanto el alma como el cuerpo, por eso se **momificaban a los muertos**. Una vez momificados metían los cuerpos en un **sarcófago**. El sarcófago estaba rodeado de ajuar, es decir todo lo que el muerto necesitaba para poder ir al más allá: alimentos, joyas, figuras y vestidos. Estos eran **enterrados en una tumba**. Había tres tipos de tumbas: las **mastabas**, las **pirámides** y los **hipogeos**”.*

- 1) ¿Por qué enterraban a las momias con su ajuar?
- 2) ¿Por qué creían en una vida después de la muerte?
- 3) ¿Por qué nombre son conocidos los cuerpos embalsamados?
- 4) ¿Qué son las pirámides? Cita las más importantes.
- 5) ¿Por qué el acceso a las cámaras funerarias era complicado?
- 6) ¿Dónde metían los egipcios a los muertos?
- 7) ¿Qué son las mastabas? ¿Cómo eran? ¿Qué diferencia tenían con los hipogeos y las pirámides?

Fuente: Elaboración propia.

Anexo D.5 Actividad 14

Identifica si las frases siguientes son verdaderas (**V**) o falsas (**F**). Las que sean falsas se tendrá que cambiar y ponerlas como si fueran verdaderas:

- ☐ Los egipcios en la pintura y la escultura solo representaban al pueblo.
- ☐ La falta de perspectiva es una característica de la pintura egipcia.
- ☐ Los egipcios decoraban las tumbas y los templos con esculturas y pinturas.
- ☐ Las personas eran representadas con expresiones faciales.
- ☐ En la pintura en las figuras humanas la cara, los brazos y las piernas aparecían de perfil.
- ☐ El arte egipcio tenía una función política y religiosa
- ☐ La frontalidad no es una característica de la pintura y escultura egipcia.

Por ejemplo, si fuera falsa se haría así:

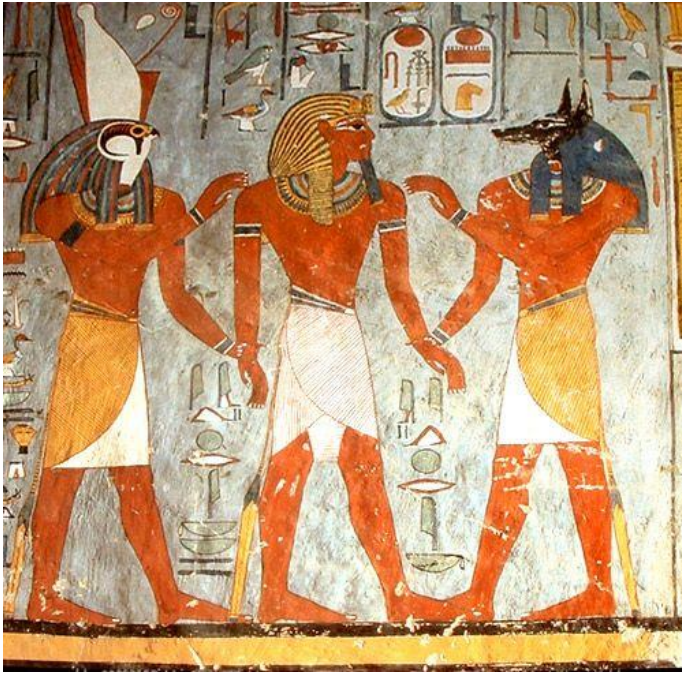
☐ **F** Los egipcios solo representaban al pueblo en la pintura y la escultura.

- Los egipcios en la pintura y la escultura representaban a los faraones, dioses y sacerdotes y algunas veces al pueblo.

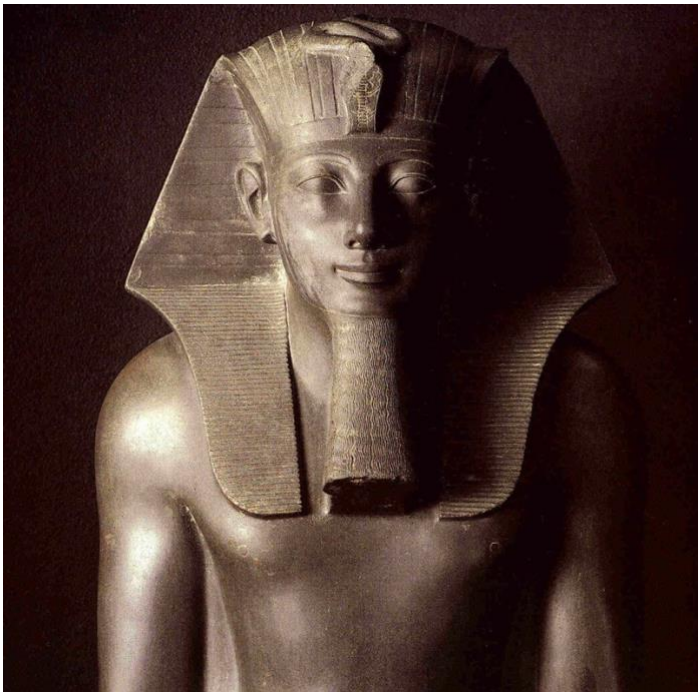
Fuente: Elaboración propia

Seguidamente identifica si las imágenes siguientes son pintura o escultura y que hay representado en estas.

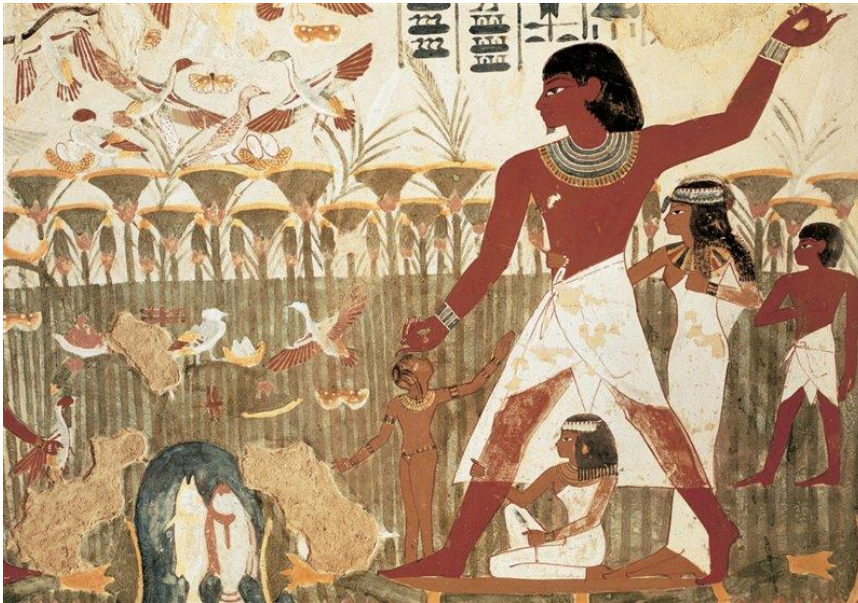
A)



B)



C)



D)



Fuente: Elaboración propia de las actividades, a través de las imágenes buscadas en internet.

Anexo E. Kahoot!

Anexo E.1 Kahoot: Actividad 7

A continuación podemos ver las preguntas del primer Kahoot de esta unidad didáctica para asimilar mejor los conceptos. A través de este enlace se puede acceder:

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=3ea2a7de-6a39-4377-8edd-783dae471212>

(Elaboración propia).

1) ¿Cuál es el río importante de Egipto?



- a) Tigris
- b) Éufrates
- c) Nilo**
- d) Amazonas

2) ¿Cuántas etapas tiene la historia de Egipto?



- a) Cinco
- b) Tres**
- c) Cuatro
- d) Dos

3) ¿En que dos partes se dividía el Antiguo Egipto?



- a) **Bajo y Alto Egipto**
- b) Norte y Sud Egipto
- c) Pobre y Rico Egipto
- d) No se dividía en dos partes

4) ¿Quién estaba enamorada de Marco Antonio?



- a) Hatshup
- b) **Cleopatra**
- c) Eugenia
- d) Menfis

5) El imperio nuevo va del..



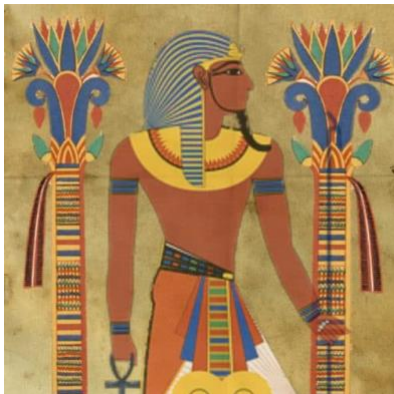
- a) 2050 a.C al 1580 a.C
- b) 3100 a.C al 2050 a.C
- c) 1580 a.C al 31 a.C**
- d) 2500 a.C al 1750 a.C

6) ¿Quiénes se encargaban de escribir los documentos?



- a) Sacerdotes
- b) Faraón
- c) Escribas**
- d) Comerciantes

7) ¿El faraón tenía el poder político y religioso?



- a) Verdadero**

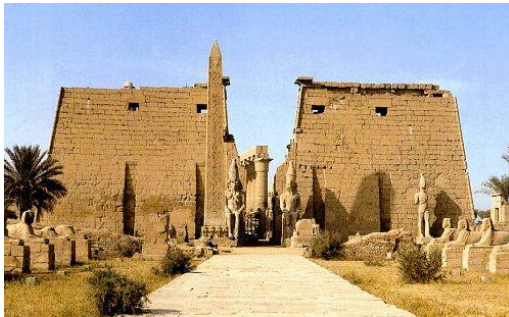
b) Falso

8) ¿Quién es?



- a) Ramsés II
- b) **Tutankhamón**
- c) Akenaton
- d) Ramsés I

9) ¿Cuál era la capital del Imperio Nuevo?



- a) Menfis
- b) **Tebas**
- c) Egipto
- d) Nilo

10) ¿Quién se encargaba de los cultos religiosos?



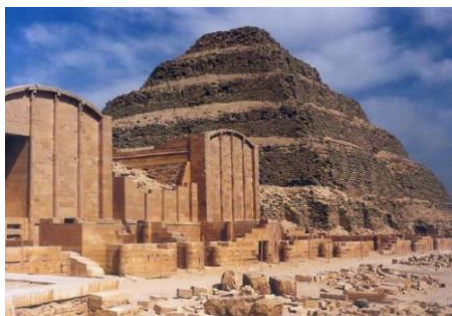
- a) Escribas
- b) Artesanos
- c) Sacerdotes**
- d) Ejército

11) Ramsés II era un:



- a) Faraón importante del Imperio Nuevo**
- b) Faraón importante del Imperio Medio
- c) Faraón importante del Imperio Antiguo
- d) Dios

12) ¿En qué etapa de Egipto, Menfis era la capital?



- a) Imperio Nuevo
- b) Imperio Antiguo**

- c) Imperio Medio
- d) En ninguna de las etapas de Egipto

13) ¿En qué continente está Egipto?



- a) Asia
- b) Europa
- c) América
- d) África**

14) ¿Cuántos funcionarios tenía el faraón que le ayudaban a gobernar?



- a) Uno
- b) Dos
- c) Tres
- d) Cuatro**

15) ¿Quién descubrió la tumba de Tutankhamon?



- a) Alex Carter
- b) Howard Carter**
- c) Pierre-François Bouchard
- d) Los americanos

16) ¿En que año empieza y termina el imperio medio?



- a) 3100 a.C - 2.050 a.C
- b) 1580 a.C- 31 a.C
- c) 2050 a.C - 1580 a.C**
- d) 1800 a.C – 1580 a.C

Fuente: Elaboración propia.

Anexo E.2 Kahoot: Actividad 10

A continuación podemos ver las preguntas del primer Kahoot de esta unidad didáctica para asimilar mejor los conceptos. A través de este enlace se puede acceder:

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=bce6da14-213d-4de3-84d2-8312f071e819>

(Elaboración propia).

1. Nombre de un faraón:



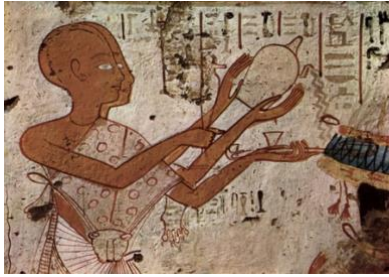
- a) Anubis
- b) Akenaton**
- c) Marco Antonio
- d) Ra

2. ¿Gracias a que se ha podido descifrar la escritura jeroglífica?



- a) Piedra Roja
- b) Piedra Rosetta**
- c) Piedra Rosa
- d) Piedra Amarrilla

3. ¿Los sacerdotes, eran no privilegiados?



a) Verdadero

b) Falso

4. ¿En qué se basaba fundamentalmente la economía egipcia?



a) Pesca y Agricultura

b) Comercio y Pesca

c) Agricultura y Ganadería

d) Ganadería y Comercio

5. ¿Qué escritura es esta?



a) Cuneiforme

b) Jeroglífica

c) China

d) Griega

6. ¿Qué es la tierra roja?

- a) **Desierto**
- b) Todo Egipto
- c) Tierra fértil
- d) No existía

7. ¿Cómo era conocido el soporte de escritura que utilizaban los egipcios?



- a) Pergamino
- b) Papel
- c) Roca
- d) **Papiro**

8. ¿Qué aparece en la imagen?



- a) Un faraón
- b) Un sacerdote
- c) **Una esfinge**
- d) Un dios

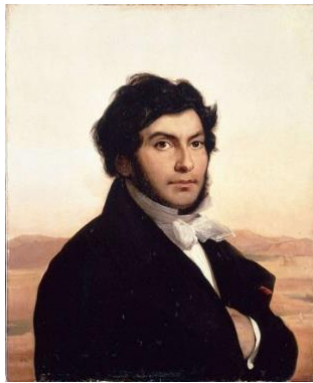
9. ¿Es verdad que las mujeres no tenían derechos en Egipto?



a) Verdadero

b) Falso

10. ¿Quién descubrió la piedra Rosetta?



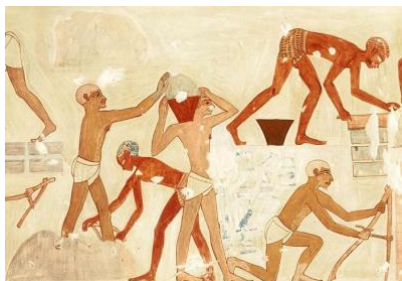
a) Ptolomeo V

b) Pierre-François Bouchard

c) Un alemán

d) Howard Carter

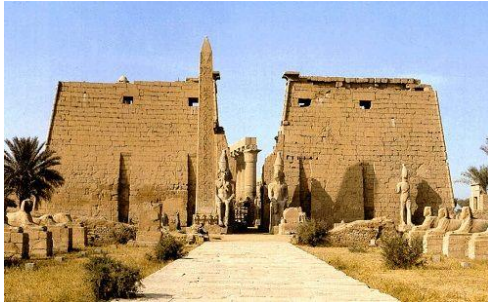
11. Los esclavos estaban por encima de los comerciantes en la pirámide egipcia.



a) Verdadero

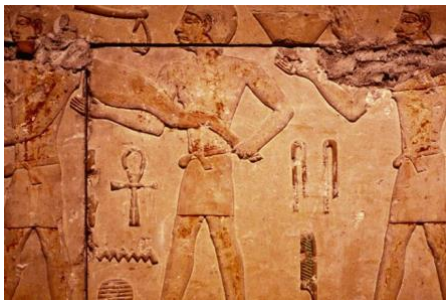
b) Falso

12. Menfis era la capital de Egipto, pero luego pasó a ser la capital....



- a) **Tebas**
- b) Menfis otra vez
- c) Atenas
- d) Roma

13. El imperio antiguo va del..



- a) 2050 a.C al 1580 a.C
- b) **3100 a.C al 2050 a.C**
- c) 1580 a.C al 31 a.C
- d) 2800 a.C al 2050 a.C

14. ¿Qué es la tierra negra?

- a) Todo Egipto
- b) Desierto
- c) **Tierra fértil**
- d) No existía

15. ¿Qué río atraviesa Egipto?



- a) Tigris
- b) Éufrates
- c) Ebro
- d) Nilo**

16. Las inundaciones constantes que había en Egipto debido al Nilo eran favorables para la agricultura.



- a) Verdadero**
- b) Falso

17. ¿Quién tenía el poder político, religioso, y era considerado como un dios?

- a) Escriba
- b) Esclavo
- c) Faraón**
- d) Sacerdote

Fuente: Elaboración propia

Anexo E.3 Kahoot: Actividad 15

A continuación podemos ver las preguntas del primer Kahoot de esta unidad didáctica para asimilar mejor los conceptos. A través de este enlace se puede acceder:

<https://play.kahoot.it/v2/?quizId=2688f264-5674-4fc8-811b-8943b34c056f>

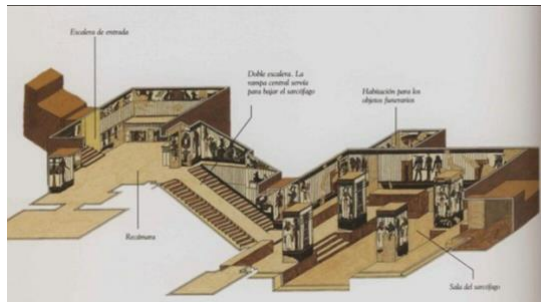
(Elaboración propia).

1. Los egipcios creían en muchos dioses, por lo tanto eran....



- a) Cristianos
- b) Monoteístas
- c) Politeístas**
- d) Creyentes

2. ¿Qué tipo de tumba es esta imagen?



- a) Pirámide
- b) Hipogeo**
- c) Mastaba
- d) Templo

3. Soy el dios de la escritura.



- a) Seth
- b) Horus
- c) Thoth**
- d) Nun

4. ¿En qué continente se encuentra Egipto?



- a) Asia
- b) África**
- c) Europa
- d) América

5. Las momias no eran cuerpos muertos embalsamados

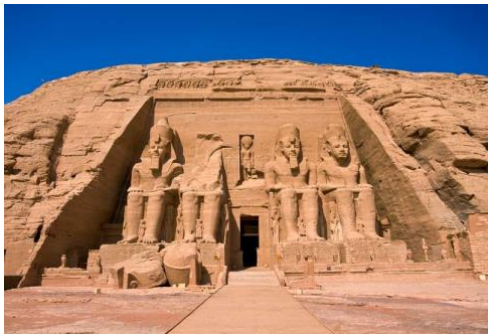


- a) Verdadero
- b) Falso**

6. ¿Cuáles son los monumentos más destacados del antiguo Egipto?

- a) Pirámides
- b) Templos y Pirámides**
- c) Mastabas
- d) Casas del pueblo egipcio

7. Los templos más importantes son:



- a) Luxor, Filae y Onto
- b) Edfú, Luxor y Neferet
- c) Luxor, Karnak y Abu Simbel**
- d) Solo había uno el de Luxor

8. ¿Quién era el dios del sol?



- a) Anubis
- b) Isis
- c) Ra**
- d) Pthat

9. ¿Cuáles son las pirámides más importantes?



- a) **Guiza: Keops, Kefrén y Micerinos**
- b) Guiza: Keops, Dyedefra, Kefrén
- c) Guiza: Micerinos, Keops y Dyedefra
- d) Guiza: Keops, Dyedefra y Jafra

10. ¿Por qué los egipcios embalsamaban a sus difuntos?



- a) **Para conservar los cuerpos para la otra vida**
- b) Por el dios Ra
- c) Por aburrimiento
- d) Por costumbre

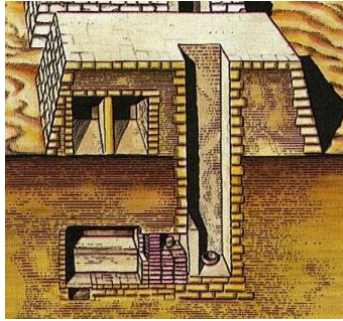
11. ¿Quién es el dios que lo creo todo?



- a) **Ptah**
- b) Thoth
- c) Seth

d) Ra

12. ¿Qué tipo de tumba es?



a) Hipogeo

b) Mastaba

c) Pirámide

d) Templo

13. El arte egipcio estaba vinculado a la creencia de una vida al más allá.



a) Verdadero

b) Falso

14. ¿Quién es Isis?



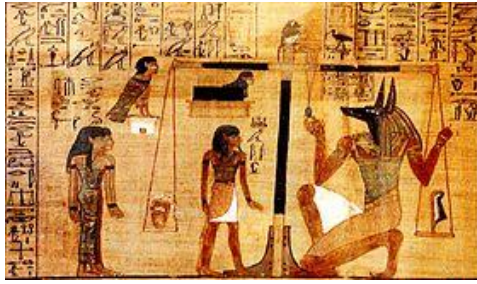
a) Diosa del amor

b) Diosa de la fertilidad, y una gran maga

c) Diosa del sol

d) Diosa de la agricultura

15. ¿Qué dios conducía las almas para ir al juicio final?



- a) Osiris
- b) Anubis**
- c) Thoth
- d) Ra

16. ¿ En donde metían los cuerpos una vez embalsamados?



- a) Sarcófago**
- b) Una tumba de madera
- c) Ataúd
- d) En ningún lugar era enterrados así

17. ¿ Dios representado con cuerpo de león y cabeza y alas de halcón?



- a) Ra
- b) Horus**

- c) Osiris
- d) Maat

18. Las personas en la pintura no eran representadas siempre jóvenes y bonitas.

- a) Verdadero
- b) Falso**

19. La diosa de la justicia es...



- a) Isis
- b) Maat**
- c) Nun
- d) Ptah

20. La falta de perspectiva es una característica de la pintura y escultura egipcia.

- a) Verdadero**
- b) Falso

21. ¿Quién es este dios?



- a) Horus
- b) Anubis**
- c) Set

d) Isis

22. ¿Qué representa esta imagen?



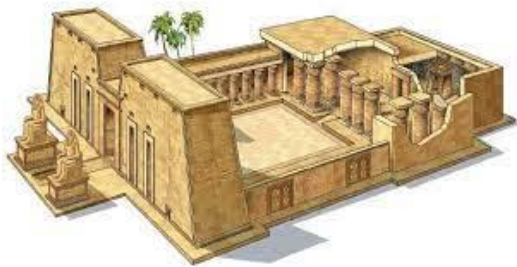
a) El juicio de Osiris

b) Los dioses

c) La vida

d) El pueblo

23. ¿Cuales son las partes de un templo?



a) Entrada, Sala de columnas, Patio Interior

b) Entrada, Patio Interior, Sala de columnas y Sala del dios

c) Entrada, Patio Interior y Sala de Dios

d) Entrada, Patio de columnas, Salida

Fuente: Elaboración propia

Anexo F. Examen escrito

Examen final: EGIPTO.

Nombre y Apellidos:

Fecha:

Curso:

Asignatura:

1. Localiza en el mapa, Egipto y el río más importante que atraviesa este país. Pon su nombre (0.5 puntos).



2. La historia de Egipto se divide en tres etapas, ordénalas cronológicamente juntamente con sus fechas (0,5 puntos).
 - Imperio Nuevo, Imperio Antiguo y Imperio Medio
 - 3100 a.C - 2.050 a.C / 1580 a.C- 31 a.C / 2050 a.C - 1580 a.C

--	--	--

3. Explica la importancia del río de Egipto, como se conreaba y cuando y como se transportaba el agua a los campos de conreo. Contesta a la siguiente pregunta ¿Las inundaciones de los campos de conreo eran buenas para la agricultura? (1 punto).

4. Define las siguientes palabras (1 punto).

- Politeísta:
- Esfinge:
- Templo:
- Escriba:
- Faraón:

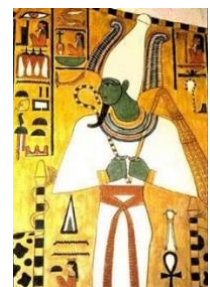
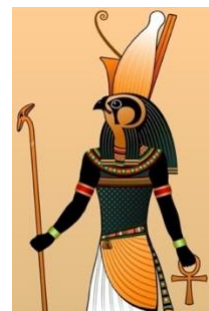
5. ¿Que nombre recibía esta esta escritura? ¿En donde se escribía? ¿Gracias a que cosa hoy en día se puede descifrar esta escritura? ¿Quién lo encontró? ¿Y en donde esta actualmente esta cosa? (1,5 puntos).



6. Completa (1 punto):

Los egipcios creían en unay pensaban que para poder llegar necesitaban tanto el alma como el cuerpo, por esolos cuerpos. Una vez hecho metían los cuerpos en un..... Este estaba rodeado de ajuar, es decir todo lo que el muerto necesitaba para poder ir al más allá: alimentos, joyas, figuras y vestidos. Estos eran..... en una tumba. Había tres tipos de tumbas: las....., las..... y los.....

7. ¿Como se dividía la sociedad egipcia? Elabora una pirámide (1 punto).
8. Identifica el dios de cada imagen y explica de que era dios como, por ejemplo: dios de la muerte (1,5 punto).



9. ¿Quién era el dios de la muerte? ¿Qué pasaba en el juicio final? ¿Y porque se hacía este juicio? (1 punto).
10. Explica las características de la pintura egipcia (1 punto).

Fuente: Elaboración propia.