



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 metodología
educativa: propuesta de intervención para
Ciencias Sociales en 1º ESO.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Lluís Carreras Crespo
Tipo de trabajo:	Propuesta de intervención
Especialidad:	Geografía e Historia
Director/a:	Laura Mier Valerón
Fecha:	10 de febrero de 2022

Resumen

El sistema educativo contemporáneo se halla inmerso en la búsqueda de nuevas metodologías que puedan dar respuesta a las necesidades de las aulas actuales. Estas necesidades no son otras que la desmotivación, el desinterés y la falta de implicación por parte del alumnado frente al proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de una serie de metodologías activas e innovadoras desarrolladas en los últimos tiempos, se pretende dar respuesta a todos estos males que afligen la educación.

El Trabajo de Fin de Máster que se presenta a continuación, tiene como objetivo el diseño de una propuesta de intervención cimentada en los principios de la gamificación, una metodología activa que ha alcanzado una gran popularidad entre los docentes. La propuesta está dirigida al alumnado de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Ciencias Sociales, trabajando aquellos contenidos que hacen referencia a la civilización de Roma. Esta propuesta también incluye diversas consideraciones sobre los videojuegos relacionados con la Geografía e Historia, pues estos, pueden llegar a ser un recurso muy valioso. Mediante la aplicación de la gamificación, se pretende dar respuesta a las necesidades planteadas, mejorando la motivación, el interés y los resultados académicos del alumnado.

La unidad didáctica *“Conviértete en el Emperador de Roma”* hace uso de los elementos propios de la gamificación para que los contenidos sean presentados como un juego. A partir de las actividades y los desafíos, el alumnado deberá alcanzar el objetivo final: convertirse en el César de Roma.

Palabras clave: gamificación, metodologías activas, videojuegos, motivación, Geografía e Historia.

Abstract

Our current educational system is found immersed in the search of new methodologies that could respond to our needs in the classroom. These needs are mostly the lack of motivation, disinterest, and the lack of involvement from students towards the learning process. The intention is to tackle these issues that are damaging their education with the use of active and innovative methodologies that have been developing in recent times.

The aim of this master's dissertation is to design an intervention proposal based on the principles of gamification, an active methodology that has gained wide popularity amongst teachers. This proposal is aimed for students of 1st Year in Secondary School in the subject of Social Sciences, to work on the topic of Roman civilization. Also, this proposal includes various suggestions on videogames related to Geography and History as these can be useful resources. Through the implementation of gamification, we want to respond to the referred needs by improving students' motivation, interest, and academic performance.

The didactic unit "*Become the Emperor of Rome*" uses characteristic elements from gamification to present the contents as a game. With the activities and the challenges, students will need to achieve the final goal: to become the Cesar of Rome.

Key words: gamification, active methodologies, videogames, motivation, Geography and History.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
1.1. Justificación.....	8
1.2. Planteamiento del problema	10
1.3. Objetivos	11
1.3.1. Objetivo general	11
1.3.2. Objetivos específicos	11
2. Marco teórico.....	12
2.1. Consideraciones iniciales	12
2.2. La gamificación	12
2.2.1. ¿Qué es la gamificación?	12
2.2.2. Elementos de la gamificación.....	13
2.2.3. Beneficios e inconvenientes	18
2.3. Los videojuegos en la Educación	20
2.3.1. Consideraciones iniciales.....	20
2.3.2. Videojuegos: características básicas y uso como recurso educativo	20
2.3.3. Beneficios, inconvenientes y obstáculos del uso de los videojuegos	22
2.3.4. Experiencias reales del uso de los videojuegos y la gamificación dentro del aula.....	26
3. Propuesta de intervención	28
3.1. Presentación de la propuesta	28
3.2. Contextualización de la propuesta	28
3.3. Intervención en el aula	30
3.3.1. Objetivos.....	30
3.3.2. Competencias	32

3.3.3.	Contenidos.....	34
3.3.4.	Metodología	36
3.3.5.	Cronograma y secuenciación de actividades	38
3.3.6.	Recursos.....	54
3.3.7.	Evaluación.....	57
3.3.8.	Atención a la diversidad	62
3.4.	Evaluación de la propuesta.....	62
4.	Conclusiones.....	64
5.	Limitaciones y prospectiva	65
	Referencias bibliográficas.....	67
	Web grafía y enlaces de interés.....	71
Anexo A. Gamificación		
Anexo A.1. Tipología de los jugadores		
Anexo A.2. Plataformas e instrumentos digitales para la gamificación		
Anexo B. Presentación: Conviértete en el Emperador de Roma		
Anexo B.1. Tabla de niveles e insignias		
Anexo B.2. Tabla de clasificación		
Anexo B.3. Diploma		
Anexo B.4. Quizizz y Kahoot		
Anexo B.5. Recursos de las actividades y los desafíos		
Anexo B.6. Formulario		
Anexo B.7. Imágenes Imperivm Civitas III		

Índice de figuras

Figura 1. Consejos para aplicar la gamificación en el aula. (Extraído del blog aula Planeta)... 17

Índice de tablas

Tabla 1. Las categorías y la división de los elementos de la gamificación.....	14
Tabla 2. Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave	35
Tabla 3. Cronograma y secuenciación de actividades por sesiones semanales	39
Tabla 4. Actividad 1: El origen de Roma y su contexto geográfico	44
Tabla 5. Actividad 2: La sociedad romana.....	45
Tabla 6. Desafío 1: Sopa de letras a la romana	46
Tabla 7. Actividad 3: Biografía Julio César.....	47
Tabla 8. Actividad 4: La expansión de Roma.....	48
Tabla 9. Actividad 5: Biografía Octavio Augusto.....	49
Tabla 10. Desafío 2: Rosco a la romana.....	50
Tabla 11. Actividad 6: Las ciudades y el legado de Roma.....	51
Tabla 12. Actividad 7: La caída del Imperio Romano.....	52
Tabla 13. Actividad 8: Kahoot!.....	53
Tabla 14. Desafío 3: Crucigrama a la romana.....	54
Tabla 15. Tabla de Evaluación.....	58
Tabla 16. Rúbrica 1. "Actividad 1 y 7"	58
Tabla 17. Rúbrica 2. "Actividad 3 y 5"	59
Tabla 18. Rúbrica 3. "Actividad 4"	59
Tabla 19. Rúbrica 4. "Actividad 2 y 6"	60
Tabla 20. Rúbrica 5. "Desafío 1, 2 y 3"	61
Tabla 21. Rúbrica 6. "Actitud y participación"	61
Tabla 22. Matriz DAFO de la propuesta.....	63

1. Introducción

En el presente Trabajo de Final de Máster se expondrá una propuesta de intervención basada en el uso de la gamificación y de los videojuegos como recurso, con el objetivo de dar solución a una necesidad detectada en el sistema educativo. La necesidad diagnosticada no es otra que la ausencia de motivación e interés de los alumnos frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, al mismo tiempo que se abordará también un cambio en la forma de dirigir dicho proceso, orientándolo hacia esta metodología más activa.

El siguiente ensayo se dividirá en cuatro puntos principales. En primer lugar, la introducción, en la cual se realizará una justificación y un planteamiento del problema en cuestión, con el fin de argumentar la causa de su elección. El siguiente punto clave correspondería al marco teórico, el cual será desarrollado a partir de la literatura científica disponible sobre la gamificación y los videojuegos. Otro aspecto a analizar dentro del marco teórico, serían los beneficios e inconvenientes de la gamificación y del uso de los videojuegos, así como el empleo que se les puede dar a estos en el campo de la educación, concretamente en el ámbito de la Geografía e Historia. El tercer aspecto clave a mencionar sería la elaboración de una unidad didáctica dirigida a los alumnos de 1º de Educación Secundaria Obligatoria, desarrollando todos aquellos apartados que son necesarios para su realización, incluida su temática, la historia de Roma y la civilización romana. Durante el desarrollo de la unidad didáctica se presentará el recurso, en este caso, el videojuego conocido como Imperivm Civitas III, mediante el cual, el alumno podrá observar y apreciar la construcción de una urbe romana. En último lugar, se confeccionará un apartado dedicado a las conclusiones y reflexiones del ensayo, así como a las limitaciones y la perspectiva que podemos hallar frente la elaboración de esta propuesta.

1.1. Justificación

A continuación, se expondrán diversas razones por las que se pretende elaborar este trabajo. En primer lugar, uno de los principales motivos es la necesidad de cambio en la forma de enseñanza, que hasta hace relativamente poco, ha sido el método tradicional con un predominio muy marcado de lo que se denomina clase magistral. Sin embargo, en los últimos tiempos esta tendencia tradicional ha ido variando hacia unas metodologías más

innovadoras y activas como la clase invertida, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Problemas, la gamificación, etc. Con el método tradicional se ha observado una falta de interés y motivación en el alumnado, así como un rendimiento escolar bajo, en consecuencia, se ha escogido una de las metodologías innovadoras superiores para desarrollar sus principios y un recurso para trabajar la motivación del alumnado. La metodología y el recurso seleccionados serían la gamificación y los videojuegos en el ámbito de las Ciencias Sociales.

Según González-Torres, M^a. C. (2012, p. 32), los estudiantes actuales viven en un contexto lleno de oportunidades de ocio y de distracciones, muchas de las cuales aparecen bajo las nuevas tecnologías. La circunstancia anterior dificulta su focalización y su esfuerzo en el trabajo académico, pues este no presenta un carácter atractivo y lúdico. De esta forma, se puede concluir que el problema de la falta de motivación es un factor a tener en cuenta en todas las edades de la Educación Secundaria Obligatoria.

Una vez expuesto brevemente este contexto, se puede entrar dentro de la temática que nos incumbe, la gamificación y los videojuegos. Según Aguilar Amezcua, T. y Aguilar Amezcua, P. (2018, p. 138), “la gamificación muestra su potencial como metodología al aportar las mecánicas y la estética de los juegos al proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo más motivadoras y atractivas para los alumnos y alumnas y de esta manera conseguir crear aprendizajes significativos”. Además, la gamificación permite que el alumnado participe en la creación de una comunidad de aprendizaje, pudiendo experimentar con libertad y aprender de los errores en un entorno agradable (Brull, S. y Finlayson, S., 2016).

Otra razón que motiva este ensayo y que está directamente relacionada con la gamificación son los videojuegos, un recurso que puede resultar muy valioso si se aplica en el ámbito de la educación, aunque no es fácil adaptar esta herramienta para su uso didáctico. Actualmente, somos conocedores de la realidad y la proximidad de los videojuegos en nuestras vidas, pues tanto a niños, jóvenes y adultos les atrae la idea de jugar. Las cifras que maneja la Asociación Española de Videojuegos estiman que alrededor de un 85% de niños y adolescentes juegan a videojuegos (sean para consola, móvil u ordenador) y que destinan un tiempo considerablemente amplio si lo comparamos con el tiempo que destinan al estudio.

Siguiendo con los datos que se han obtenido, en el Anuario 2020 de la Asociación Española de Videojuegos, se advierte un crecimiento en la industria entre los años 2018 y 2020 de

más de 200 millones de euros (de 1530 a 1747 millones), así como un incremento en el número de jugadores llegando a la cifra record en nuestro país de 16 millones de usuarios reconocidos. Además, la Asociación Española de Videojuegos presenta diversos estudios sobre su consumo, su público y la relación con los adultos, de manera que se puede observar claramente el peso que han ido adquiriendo dentro de la sociedad actual. Por tanto, no resulta desacertado establecer una conexión entre la educación, la sociedad y los videojuegos. Si los estudiantes del hoy viven rodeados por el ocio digital, ¿por qué no aprovechar los videojuegos como una herramienta dentro del aula?

Así pues, una vez expuesto el contexto y el marco a desarrollar, se puede decir que este trabajo buscará fijar una serie de conocimientos sobre la civilización y la historia de Roma en la asignatura de Ciencias Sociales en 1º de la Educación Secundaria Obligatoria, mediante los principios de la gamificación y el uso de los videojuegos como recurso educativo. Esta propuesta se ceñirá a los fundamentos de la gamificación con el objetivo de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico, motivador e interesante, modificando el rol tradicional de la clase magistral por un modelo donde el alumno adquiera un mayor protagonismo, siguiendo los preceptos que marca 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 medida que el máster que estamos estudiando va avanzando, en algunas de las asignaturas se han tratado los diferentes problemas que presenta el actual sistema educativo español. De igual forma, también se han planteado diferentes soluciones por parte de los órganos del sistema educativo y de los docentes, que se pueden aplicar para intentar dar respuesta a estos obstáculos.

El problema que se ha planteado en los epígrafes anteriores es la falta de motivación y de interés, consecuencia de que el alumnado se aburre en el aula a causa del sistema tradicional de enseñanza desempeñado por los docentes, de los cuales muchos no quieren abandonar, provocando un descontento generalizado hacia el sistema educativo (Quintanal, F. 2016). Según J. C. Núñez (2009, p. 42). El factor anterior provoca una falta de interés y de

motivación en el alumno, la cual es una de las claves para la obtención de mejores resultados académicos.

Llegados a este punto y con el problema de la motivación y el interés como tendencia, como futuros docentes deberíamos arriesgarnos en emplear estas nuevas metodologías con la finalidad de aspirar a incrementar la motivación en el alumnado y, a su vez, intentar mejorar su rendimiento académico.

1.3. Objetivos

Se debe diferenciar entre dos tipologías diferentes dentro de los objetivos, el general y los específicos, mediante los cuales se expondrá la razón de ser y la finalidad de este documento. Cabe mencionar que para lograr el objetivo general se tendrán en cuenta los objetivos específicos.

1.3.1. Objetivo general

El objetivo general de este Trabajo de Final de Máster es diseñar una propuesta de intervención dirigida a los alumnos de Ciencias Sociales de 1º de Educación Secundaria Obligatoria, empleando la metodología de la gamificación y utilizando los videojuegos como recurso educativo, con la finalidad de mejorar los resultados académicos, la motivación y el interés.

1.3.2. Objetivos específicos

- Investigar en la literatura académica y científica sobre la gamificación y los videojuegos.
- Indagar sobre el uso de los videojuegos como recurso educativo.
- Revisar experiencias similares para incentivar la creación de contenidos educativos mediante la gamificación y los videojuegos.
- Aprender en qué consiste la gamificación y cómo se puede implementar en el aula.
- Explorar cuáles son las virtudes y los obstáculos del uso de los videojuegos en la educación.
- Diseñar un conjunto de actividades destinadas al alumnado mediante los principios de la gamificación.

2. Marco Teórico

2.1. Consideraciones iniciales

En referencia a la metodología del ensayo, para alcanzar los objetivos propuestos en las líneas superiores, se ha escogido un enfoque metodológico diverso. Ante todo, se ha realizado una investigación de carácter descriptivo, para la cual se ha efectuado una revisión de la bibliografía científica sobre la temática elegida. Se ha procedido mediante una profunda búsqueda en repositorios digitales de distintas universidades, bases de datos, enlaces de interés y bibliotecas online. Los recursos más utilizados para efectuar dicha búsqueda han resultado ser los siguientes: Google Scholar y Dialnet, así como el repositorio de la Universidad Internacional de la Rioja.

Respecto al marco teórico del ensayo, se deben hacer unas consideraciones previas con el objetivo de esclarecer algunos apartados. El marco teórico se encuentra dividido en dos bloques que están directamente relacionadas entre sí. En primer lugar, el primer epígrafe trata la metodología de la gamificación, su definición, los elementos que la componen y sus beneficios e inconvenientes. Cabe mencionar que, en los anexos al final del documento, se encuentran otros aspectos a tener en cuenta como la tipología de los jugadores y las plataformas e instrumentos online utilizados para gamificar, estos apartados serán brevemente representados mediante una tabla. En segundo lugar, se procede a analizar los videojuegos como recurso educativo dentro del aula, los beneficios, inconvenientes y obstáculos que presentan, así como una reflexión acerca de otras experiencias llevadas a cabo por otras instituciones y docentes. La gamificación y los videojuegos formarán la base de la propuesta de intervención que se tratará en el punto siguiente de este trabajo, de aquí, la necesidad de explicar correctamente los nexos de unión entre ambos.

2.2. La Gamificación

2.2.1. ¿Qué es la gamificación?

La gamificación es un concepto que nació en el año 2008 en el mundo empresarial como estrategia para promover la motivación y la participación de los trabajadores, buscando como objetivo una mejora en los proyectos en equipo, así como una comunicación más

eficaz entre sus miembros (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. 2011, p. 2). En este contexto, aparece una primera definición general del concepto “gamificar”. Werbach, K. y Hunter, D. (2012, p. 26) definen la gamificación como “el uso de componentes propios del juego y técnicas de diseño de los juegos en ambientes que no son lúdicos”.

Por otra parte, en el ámbito de la educación, gamificar consiste en desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje siguiendo un procedimiento lúdico. Ripoll, O. (2015, p. 1) afirma que “la gamificación es un proceso de transformación educativa mediante el cual las experiencias de aprendizaje se viven como un juego”.

Cabe mencionar que se pueden encontrar definiciones más precisas y exactas de este concepto como la que ofrece Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014, p. 2.). Para estos autores, la gamificación representa la “técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, 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”.

Otro aspecto a tratar, es que cuando se habla de gamificación en educación formal, esta no se debe confundir con otro concepto similar que también se encuentra dentro del mismo ámbito. El concepto al que se hace referencia son los “Serious Games”. Los “Serious Games” son juegos diseñados específicamente para aprender y pueden corresponder a otra metodología, el Aprendizaje Basado en Juegos. Un ejemplo de ello podría ser un juego de mesa diseñado únicamente para adquirir o repasar conocimientos. En cambio, gamificar no es solo el uso de juegos, sino la incorporación de componentes y mecánicas propias del juego en la preparación de las actividades didácticas, con la finalidad de transformar el proceso de aprendizaje y atraer a los alumnos (Alejaldre Biel, L. y García Jiménez, A. 2015, p. 2).

2.2.2. Elementos de la gamificación

Tal y como se ha mencionado, los elementos del juego son los instrumentos esenciales para poder gamificar. Werbach y Hunter (2012) distinguen entre tres tipos de elementos en la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes. En la “Tabla 1” aparece esta clasificación y los elementos que componen cada categoría.

- **Dinámicas.** Representan aquellos elementos que otorgan la solidez necesaria para impulsar el funcionamiento de una estrategia gamificada. Las dinámicas están vinculadas a las necesidades y deseos que conforman la motivación de los participantes, por ejemplo, las emociones que empujan a un alumno a jugar. Esta categoría es la más abstracta de las tres.
- **Mecánicas.** Representan aquellos elementos que definen como funciona la estrategia gamificada y el comportamiento de los jugadores, es decir, las normas del juego. Estas, se tienen que establecer para que el alumno disfrute la experiencia, pero que, al mismo tiempo, se establezca un compromiso con la actividad. Por ejemplo, los retos que se le proponen al alumno para implicarlo en el desarrollo de la tarea.
- **Componentes.** Representan los recursos y las herramientas que se combinan para diseñar las mecánicas y las dinámicas. Por ejemplo, la obtención de puntos al alcanzar determinados objetivos y la elaboración de un “ranking” según las puntuaciones de los alumnos. El proceso anterior genera una competición (mecánica) para intentar ser el vencedor y unas emociones (dinámicas) de diversión, satisfacción y superación, que favorecen la participación.

Tabla 1. Las categorías y la división de los elementos de la gamificación.

DINÁMICAS	MECÁNICAS	COMPONENTES
<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa • Emociones • Progresión • Relaciones sociales • Restricciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Competición • Reto • Recompensa • Cooperación • Limitaciones • Colección 	<ul style="list-style-type: none"> • Avatares • Logros • Rankings • Puntos • Niveles • Distintivos

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se definen los elementos e instrumentos principales utilizados en la gamificación, mencionados en el punto anterior. Los siguientes conceptos y sus respectivas definiciones surgen fruto del análisis y la investigación de un conjunto de materiales consultados. Los documentos examinados para su realización pertenecen a los siguientes

autores: por una parte, P. Serrano (2014. *“Gamification, wanna play?”*), por otra parte, L. Alejaldre Biel y A. García Jiménez (2015. *“Gamificar: el uso de elementos del juego en la enseñanza de español”*) y finalmente, K. Werbach y D. Hunter (2012. *“For the win: How game thinking can revolutionize your business”*):

- Ambientación. Temática que le aporta un componente estético a la experiencia. Sin duda, representa una de las partes más difíciles a alcanzar, pues esta tiene que ser lo suficientemente adecuada para atraer al alumnado y conseguir que se identifique con la experiencia.
- Narrativa. La historia o relato continuo que sirve como nexo de unión entre el conjunto de los elementos. Forma parte de la ambientación y presenta un carácter coherente con esta.
- Emociones. Conjunto de estados y sensaciones desarrolladas por el jugador a medida que se alcanzan los logros. Algunos ejemplos podrían ser la curiosidad, la competitividad, la frustración o la felicidad.
- Progresión. Crecimiento y desarrollo del alumno como jugador.
- Relaciones sociales. Contacto que mantienen los alumnos entre sí, mediante el cual compiten, colaboran y comparan logros.
- Restricciones. Prohibición de determinadas acciones dentro del juego.
- Avatares. Representación virtual de los personajes mediante los cuales el alumno construirá una identidad.
- Logros. Objetivos definidos que se tienen que alcanzar por parte de los usuarios.
- Reto/Desafío. Acciones que presentan un cierto nivel de dificultad. Estos se le plantean al jugador para la consecución de los objetivos (logros). Los retos son uno de los recursos más valiosos en el proceso de la gamificación, pues su función es mantener la atención del alumno para fomentar la implicación en el desarrollo de la actividad.
- Misiones. Cometidos especiales con objetivos y recompensas particulares.
- Desbloqueo de contenido. Estado que aparece cuando un contenido específico está disponible solo para aquellos jugadores que hayan alcanzado ciertos objetivos.
- Recompensas, incentivos o premios. Elementos que el jugador recibe una vez ha logrado un objetivo o ha obtenido un mejor resultado que el resto de jugadores.

Estos elementos son muy importantes para la motivación del alumnado, pues fomentan la consecución del éxito.

- Distintivos, insignias, emblemas. Efigies visuales de los logros. Forman parte de las recompensas y permiten al jugador diferenciarse del resto de participantes. Pueden ser virtuales, por ejemplo, insignias digitales dentro del propio juego, o bien, físicas, por ejemplo, insignias hechas a mano o chapas.
- Puntos. Componente básico de recompensa. Representan de forma numérica una compensación tras haber realizado una determinada acción.
- Ranking. Clasificación según la puntuación del jugador, mediante la cual, este puede conocer su posición en la obtención de los objetivos en relación al resto de usuarios. Este elemento supone un estímulo enorme para los alumnos puesto que desarrolla el sentido de la competencia entre los diversos participantes, fomentado también la capacidad de esfuerzo para obtener una posición superior.
- Niveles. Sistema de fases definidas para determinar el progreso individual del usuario. La superación de los distintos niveles (que deben presentar una dificultad ascendente) ayuda a fortalecer la autoestima del alumno y lo anima a seguir esforzándose.

Una vez examinadas las distintas piezas necesarias para gamificar, es necesario aprender cómo se deben usar, pues la gamificación de una actividad educativa se obtiene mediante la combinación de los elementos anteriores. Cabe mencionar, que para la obtención de una estrategia gamificada adecuada, esta debe presentar un número elevado de elementos, así como una buena unión y relación entre ellos, proporcionando un resultado final más satisfactorio. Una de las cuestiones más trascendentales a la hora de plantear una actividad didáctica gamificada, es que no se debe pasar por alto el objetivo inicial de la acción educativa, es decir, no se puede emprender una actividad de estas características con el objetivo de que la actividad en sí sea un juego, sino que se tienen que incorporar aspectos lúdicos de los juegos, con la finalidad de incentivar la motivación y el interés del alumnado (Alejaldre Biel y García Jiménez, 2015; Quintanal, 2016). A lo largo de sus ensayos, los autores anteriores establecen una serie de pautas para confeccionar con éxito la gamificación de una actividad educativa:

- Plantear retos específicos que sean alcanzables para los alumnos y adaptar las tareas a los diferentes niveles de habilidad de cada jugador. Así, se puede evitar la frustración de los participantes.
- Planificar un incremento progresivo de la dificultad de la actividad, es decir, que suponga un reto avanzar y superar los obstáculos. De esta manera, los alumnos mejorarán sus habilidades. El hecho de ir superando obstáculos, aporta sentido al proceso de aprendizaje.
- Establecer unas mecánicas accesibles para todos.
- Instaurar un sistema de recompensas y reconocimientos que incentive la motivación del alumno.
- Permitir una experimentación reiterada, es decir, que se puedan realizar repeticiones de las actividades para lograr un objetivo.
- Proporcionar una retroalimentación (feedback) en cada intento del juego, facilitando información inmediata (por ejemplo, dar alguna pista sobre cómo alcanzar un determinado logro).

Figura 1. Consejos para aplicar la gamificación en el aula.



(Extraído del blog aula Planeta). <https://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula-infografia/>

2.2.3. Beneficios e inconvenientes

Cabe mencionar, que la introducción de la gamificación como metodología educativa es muy reciente y en los últimos tiempos se han ido desarrollado diferentes estudios con la finalidad de comprobar su efectividad. La revisión realizada por Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014), indica que la mayoría de los estudios analizados sobre la gamificación en contextos educativos manifiestan resultados positivos. Sin embargo, también se identifican algunos aspectos negativos. Así pues, se realizará una puesta en escena más detallada de los beneficios e inconvenientes que presenta la gamificación.

Beneficios:

- Fomenta la motivación. Según Teixes, F. (2015, p. 20), “la motivación es el factor individual más importante en el aprendizaje y los cambios de comportamiento”. Así pues, este factor representa uno de los principales motivos para la introducción de la gamificación como metodología didáctica, pues se ha observado un aumento de la motivación e interés en las actividades de aprendizaje, hecho que suscita una mayor implicación en el proceso educativo por parte del alumnado. De esta forma, con la gamificación se puede actuar sobre los dos tipos de motivación que se conocen. Por una parte, la motivación intrínseca, que nace cuando el estímulo que empuja al participante a realizar una actividad (o mantener un cierto comportamiento) aparece simplemente por el placer de hacerlo, sin la necesidad de un incentivo externo. Y, por otra parte, la motivación extrínseca, que aparece cuando el estímulo representa la recompensa que se recibe por realizar una actividad (o comportarse de una determinada forma). (Fernández Solo de Zaldívar, I. 2016).
- Proporciona un feedback constante e inmediato. Respuesta o reacción como retorno a una acción realizada. Esta retroalimentación cercana facilita información que le es útil al alumno para saber cuándo ha realizado una acción con éxito o cuándo necesita cambiar de estrategia para alcanzar los objetivos. Este factor se traduce en un aprendizaje más rápido y autónomo (Fernández Solo de Zaldívar, 2016).
- Atrae la atención. Las actividades gamificadas repercuten positivamente en la predisposición del alumno para mantener la concentración en la actividad que está realizando. No solo incrementa la capacidad de atención, sino también la memorización y la retención de las habilidades y de los conocimientos adquiridos. Así

pues, mediante la gamificación se puede lograr un mayor rendimiento y un aprendizaje más significativo. (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2).

- Promueve valores y actitudes favorables. La gamificación de actividades está relacionada con un conjunto de valores y actitudes positivas. Algunas, aparecen a escala personal como la auto-superación, la auto-crítica, mayor confianza en uno mismo, mayor capacidad de esfuerzo y mayor autoestima. Otras, están vinculadas con el entorno, como el desarrollo de la tolerancia frente a las acciones de otros sujetos, el desarrollo de la capacidad de liderazgo, la capacidad de trabajar en equipo y la valoración del éxito ajeno. (Ripoll, O., 2006, p. 8).
- Fomenta las habilidades sociales. El uso de juegos fomenta la socialización y las relaciones interpersonales de los alumnos, así como la autonomía y la toma de decisiones (Giró Miranda, J., 1998). Así, la gamificación es una herramienta que fomenta la participación y la cooperación entre los alumnos, incentiva el cumplimiento de las normas y facilita el desarrollo de una consciencia colectiva de pertenencia al grupo.

Inconvenientes:

- Riesgo de fomentar una excesiva competitividad entre los alumnos. Aunque la competición puede provocar efectos positivos en los alumnos, también puede provocar algunos efectos negativos en estos, por ejemplo, que los alumnos en vez de centrarse en el aprendizaje, se centren únicamente en la obtención de puntos y recompensas, desvirtuando el propósito real del proceso. Relacionado con el punto anterior, se pueden producir otros inconvenientes como una adicción al juego y, en consecuencia, una pérdida de la capacidad de relacionarse por parte del sujeto con sus semejantes y su entorno (Martí Alba, N., 2017).
- Falta de formación del profesorado. Para desarrollar una buena práctica gamificada, son necesarias habilidades y conocimientos que un docente debe adquirir por sí mismo. Además, en muchas ocasiones, en la gamificación se utilizan recursos y herramientas digitales que el docente no domina, elemento que supone un obstáculo si se pretende desarrollar una experiencia gamificada.
- Falta de recursos materiales y económicos. Para desarrollar una buena propuesta, se hace necesario el uso de unos determinados recursos tanto por parte del docente

como por parte de los alumnos. Los recursos más comunes suelen ser ordenadores, *tablets*, programas informáticos, conexión a Internet, etc. En algunos centros educativos es difícil acceder a estos medios, provocando una pérdida de calidad en la experiencia.

- Dificultades de implementación según los contenidos. La dificultad de impartir ciertos contenidos utilizando la gamificación es evidente a nivel curricular, pues en los currículos actuales hay una abundancia de contenidos que el alumno debe asimilar, ofreciendo muy poco margen al tratamiento gamificado de estos. Este inconveniente suele manifestarse de forma más clara durante el Bachillerato, pues su currículo es extremadamente denso.

2.3. Los videojuegos

2.3.1. Consideraciones iniciales

Una vez se ha analizado la metodología de la gamificación, se debe resaltar un elemento importante ante la inclusión de los videojuegos como recurso educativo. Como se ha mencionado en los epígrafes superiores, algunos de los elementos propios de la gamificación surgen del universo de los videojuegos, sin embargo, es necesario comprender que la aplicación de esta metodología en el aula no tiene por qué incluir necesariamente el uso de estos juegos digitales dentro de la misma. Aun así, cada vez hay más autores que hacen referencia al uso de los propios juegos y aparatos electrónicos correspondientes en el entorno educativo (Área, M. y González, C., 2015).

2.3.2. Videojuegos: características básicas y uso como recurso educativo

Tal y como se mencionó en la introducción, en la actualidad, una de las actividades más habituales en niños y adolescentes es el uso de los videojuegos. El gran éxito comercial de este producto (avalado por las cifras que aporta la Asociación Española de Videojuegos, entre otros) ha permitido su expansión en muchos contextos distintos. En un inicio, los ordenadores y las videoconsolas eran los únicos dispositivos capaces de ejecutar estos juegos, sin embargo, a partir de los avances tecnológicos, la accesibilidad a estos ha aumentado enormemente. Las posibilidades de juego actuales son casi infinitas, pues se puede jugar mediante teléfonos inteligentes (Smartphone), *tablets*, ordenadores portátiles y

las mencionadas videoconsolas. Además, el acceso a esta forma de entretenimiento es más económica que nunca, pues su mercado se ha ampliado y diversificado de tal modo, que actualmente, existen juegos de tipologías muy variadas y destinadas a cualquier público. Cabe mencionar que, en el presente trabajo, solo se mencionarán algunos de los videojuegos que presentan un carácter histórico-estratégico, pues, según Iturriaga, D. (2015) y Cuenca, J. M. (2007), son los más adecuados para trabajar los contenidos de las Ciencias Sociales. A partir de los videojuegos históricos, se pueden construir las estrategias propias del pensamiento histórico y estos, ayudan a entender los procesos históricos que conciernen a su temática. Por otro lado, los videojuegos de estrategia permiten que el usuario se pueda poner en la piel de personajes de otras épocas y así comprender mejor acciones, relaciones y objetos alejados de su tiempo. Un factor que presentan ambos es la cuestión del patrimonio, pues la mayoría de estos videojuegos suelen recrear espacios de antiguas civilizaciones durante el desarrollo de los mismos.

Procediendo con la obra de Cuenca (2007), el autor menciona dos líneas diferentes para la segmentación de los videojuegos, a partir de lo que ofrece cada uno de ellos desde el prisma pedagógico de las Ciencias Sociales:

- En primer lugar, se pueden encontrar aquellos videojuegos que presentan la historia como un mero contexto, suelen estar inspirados en civilizaciones antiguas con edificios inventados, pero responden a la estética de la época. Un ejemplo es el videojuego *"Prince of Persia"*.
- En segundo lugar, se pueden encontrar los videojuegos que presentan una visión fidedigna de la historia en multitud de aspectos, y no solo en el contexto, sino también englobado otros aspectos como la geografía, la política, la economía, la sociedad, etc. Estos, ofrecen una visión bastante global y acertada de un determinado período histórico. Algunos ejemplos que se encuentran son las sagas *"Civilization"* y *"Age of Empires"*.

Tal y como se explicará en el siguiente epígrafe (Beneficios, inconvenientes y obstáculos del uso de los videojuegos), los videojuegos fomentan la creatividad y la capacidad de desarrollo del pensamiento reflexivo, factor que pone sobre la mesa la utilización de estos como herramienta efectiva para la comprensión e interiorización de contenidos académicos (Arias, C. y Revuelta, F. 2013, p. 71).

Otro de los epígrafes a tratar y que también ha sido mencionado anteriormente, son los “Serious Games”. Esta tipología también se encuentra dentro del ámbito de los videojuegos, pero su particularidad es que estos han sido desarrollados específicamente para aprender. Así pues, según Padilla, Ordóñez, Vela y Medina (2012, p. 144), se puede decir que los videojuegos educativos son aquellos que se diseñaron específicamente para ser utilizados en el ámbito de la educación y cuyo objetivo es enseñar algún contenido relacionado con el currículo escolar. Según Castro, Raposo y Martínez (2018), los videojuegos presentan numerosas aplicaciones potenciales en el ámbito didáctico, entre las que destacan las siguientes: facilitan el trabajo individual y colaborativo, se trabajan los contenidos transversales, se desarrollan actividades multitarea y se accede a fuentes de información diferentes para gestionar recursos. Según Padilla (2011), existen dos formas distintas de aplicar los videojuegos en las aulas:

- Emplear los videojuegos lúdicos, adaptándolos para trabajar ciertos contenidos curriculares, mejorar algunas capacidades o fomentar determinados valores. Un posible ejemplo, sería utilizar el videojuego “*Assassin’s Creed: Origins*”, mediante su modo educativo (The Discovery Tour), que permite explorar y descubrir el Antiguo Egipto mientras el jugador se mueve libremente por una fidedigna recreación de este.
- Usar videojuegos educativos o “Serious Games”, diseñados específicamente para ser utilizados en el ámbito educativo y con el objetivo de enseñar una parte del currículo escolar. Por ejemplo, el videojuego “*Libertus*”, que permite al alumno aprender sobre la sociedad, la política y las costumbres de la Antigua Roma.

2.3.3. Beneficios, inconvenientes y obstáculos del uso de los videojuegos

Siguiendo los preceptos de los autores anteriores y de otros expertos en este ámbito, se pueden hallar unas conclusiones bastante similares en referencia a los beneficios e inconvenientes del uso de los videojuegos.

Beneficios:

En los últimos tiempos, se han confeccionado un gran número de estudios y ensayos sobre los videojuegos y sobre los beneficios referentes al usuario. Así pues, a continuación, se tratarán aquellos aspectos positivos más destacados.

- En primer lugar, según Revuelta, F., y Guerra, J. (2012, p. 12), se ha detectado una mejora a nivel fisiológico de los aspectos visuales, como la percepción espacial y el reconocimiento de formas y colores. En referencia al aspecto motriz, se ha observado un aumento de los reflejos, la coordinación ojo-mano y un mayor control de la movilidad en las manos y los dedos.
- En segundo lugar, los videojuegos también contribuyen a la capacidad de resolver problemas y en la toma de decisiones, así como en la gestión de recursos. También pueden favorecer la creatividad y la imaginación, capacidades relacionadas con la resolución de problemas. Además, otro aspecto beneficioso mencionado por Revuelta y Guerra (2012, p. 14), es el factor motivacional de los videojuegos, pues estos presentan un carácter lúdico enorme y una gran satisfacción al jugarlos y superarlos.
- En tercer lugar, según Castro et al. (2018), los videojuegos presentan diversas ventajas desde el punto de vista psicológico. Una de las más destacadas es la mejora del autoconcepto del jugador, es decir, el desarrollo positivo de la imagen que tiene uno sobre sí mismo. Estos autores también afirman que los videojuegos ayudan a reforzar la autoestima (que representa el componente emocional del autoconcepto) del individuo, conformada por los sentimientos positivos y negativos que el individuo experimenta hacia sí mismo. El fortalecimiento y desarrollo del autoconcepto y la autoestima durante la adolescencia son fundamentales para el correcto crecimiento psicológico y social del sujeto pues serán determinantes para el futuro del alumnado y, en consecuencia, en su rol dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Finalmente, se debe hacer mención al componente social de los videojuegos, pues aquí se encuentran dos posicionamientos contrarios. Por una parte, autores como Moncada, J. y Chacón, Y. (2012, p. 45.) expresan que los videojuegos reducen la afectividad y aumentan el aislamiento social. Sin embargo, autores como Revuelta y Guerra (2012, p. 13) mencionan que los videojuegos fomentan la cooperación y la interacción social positiva, aunque esta es distinta a la tradicional (conocida como interacción física, en vivo). Los últimos estudios y ensayos apuntan a esta última dirección, sin embargo, no se pueden descartar con certeza exacta los posibles efectos negativos que pueden concluir en un aislamiento social severo.

Inconvenientes:

De la misma forma que se han ido desarrollando estudios sobre los beneficios que pueden aportar los videojuegos, también se han realizado numerosos ensayos sobre aquellos aspectos negativos que puede acarrear el uso de estos. Así pues, a continuación, se expondrán aquellos elementos negativos que rodean el mundo de los videojuegos.

- **Violencia.** Representa uno de los aspectos más controvertidos y polémicos sobre los videojuegos desde su aparición e instauración en la sociedad actual. A pesar de este aspecto, según Gros, B. (2000, p. 6), de momento esta afirmación no ha sido verificada ni contrastada, aunque existen multitud de investigaciones sobre este elemento. El periodista Grau, A. (2011) elaboró un artículo muy interesante acerca de la violencia y los videojuegos en referencia al atentado ocurrido en Noruega ese mismo año. El infractor afirmó que jugaba al *Call of Duty* y al *World of Warcraft* (dos juegos en los que la violencia está muy presente, sobretodo en el primero) de forma que la polémica sobre este elemento volvió a dispararse. Sin embargo, el autor del artículo menciona que el Parlamento Europeo negaba en 2009 la existencia de pruebas en referencia a la influencia negativa de los videojuegos sobre los niños. Hay otros autores como González, J., Cabrera, M., y Gutiérrez, F., (2007, p. 3) que mencionan que la mayoría de videojuegos contienen violencia explícita que puede influir en la conducta del jugador, volviéndolo más agresivo, especialmente si el usuario se encuentra en edades tempranas. Así pues, la mayoría de autores consultados secundan las afirmaciones de Grau (2011) y Gros (2000), aunque esta última avisa sobre los videojuegos con contenidos violentos, cuya violencia sea gratuita e innecesaria.
- **Sexismo.** Representa otro de los elementos negativos de los videojuegos, puesto que, en muchos de ellos, se ofrece una visión completamente estereotipada de la mujer. En muchos otros, los personajes femeninos son inexistentes o tienen un papel completamente pasivo (Gros, B. 2000, p. 6). Además, no se debe obviar otra diferencia entre ambos sexos en cuanto a la utilización de los videojuegos, pues la mayoría de usuarios son mayoritariamente hombres, factor que provoca que el mercado y la industria de los videojuegos esté dirigida hacia este sector. Gros (2000, p. 7), ofrece una serie de alternativas a la hora de producir videojuegos para que se

aborde la cuestión sexista: inclusión de aspectos ligados con las relaciones sociales, priorizar la colaboración para alcanzar las metas del juego frente a la competitividad y configurar historias y contextos que resulten más interesantes para las mujeres.

- Adicción. Otro de los grandes problemas de los videojuegos es la capacidad de atraer al usuario. Según Moncada, J., y Chacón, Y., (2012, p. 3) diversas investigaciones sobre esta cuestión concluyen en que, aquellos jugadores que juegan de forma excesiva y presentan un cierto grado de adicción, tienen peor salud mental y pueden llegar a mostrar comportamientos problemáticos. Los problemas de adicción no solo afectan al mundo de los videojuegos, pues este elemento está directamente relacionado con otras adicciones digitales como el uso de Internet, el uso del teléfono móvil, las aplicaciones de mensajería instantánea y las redes sociales. De esta forma, se puede establecer una relación entre el abuso de estos medios de interacción y los problemas de autoestima y la disminución del rendimiento escolar, entre otros.

Obstáculos:

En este apartado se tratará de forma general aquellas dificultades que pueden surgir a la hora de implementar los videojuegos dentro del aula, pues de manera similar a la puesta en práctica de la gamificación dentro del aula, pueden aparecer ciertos inconvenientes que deben ser expuestos.

- Por una parte, uno de los principales obstáculos que establecen la mayoría de expertos hace referencia a los recursos informáticos (ordenadores, tablets, etc.) y económicos de los que disponen los centros. Según Cuenca, J. M. (2007, p. 15), la aplicación de los videojuegos en la enseñanza “implica disponer de una serie de recursos informáticos que posibiliten su aplicación”. Autores como Catalá, A., Jaén, J. y Mocholí, J., (2008, p. 147) comparten el mismo parecer al remarcar la falta de inversión que afecta al sistema educativo público español, y que, como consecuencia, entorpece cualquier tipo de desarrollo e investigación al respecto. Así pues, los docentes carecen de las tecnologías necesarias y mantienen las mismas estrategias educativas que han ido utilizando en los últimos años.
- Por otra parte, Gros, B. (2008, p. 20-28) enumera otros obstáculos como el tiempo en las aulas y la adaptación de los videojuegos en los currículos educativos. En

referencia al tiempo, la autora menciona que “es difícil ajustar los horarios lectivos al uso en el aula de un videojuego”. En relación al currículo, menciona que los videojuegos presentan en la mayoría de ocasiones contenidos interdisciplinares, de forma que su implementación en las aulas requiere un alto grado de complejidad y preparación por parte del personal docente.

2.3.4. Experiencias reales del uso de los videojuegos y la gamificación dentro del aula

En los últimos tiempos, se pueden hallar un sinnúmero de investigaciones y estudios que han resaltado los múltiples beneficios que aporta la práctica de la gamificación como metodología educativa. A lo largo de este máster, diversos docentes nos han proporcionado numerosos recursos y enlaces web para poder observar experiencias gamificadas reales dentro del aula de Ciencias Sociales. Cabe mencionar que el uso de videojuegos como recurso educativo dentro de una propuesta gamificada de momento es poco común, aunque como se ha resaltado unas líneas más arriba, cada vez hay más expertos que abogan por el uso de estos dentro de la gamificación. Durante la búsqueda y la posterior exposición de experiencias gamificadas, se explicarán, por un lado, experiencias gamificadas sin el uso de los videojuegos como recurso y, por otro lado, una experiencia gamificada que sí incluye el uso de estos como recurso educativo.

Proyecto “El Destino de Roma”. Esta propuesta de gamificación se encuentra dentro del Proyecto CREA, fundado por Alfonso Gaspar Hernández. El marco ambiental trata sobre el emperador Octavio Augusto que ha enfermado gravemente y está al borde de la muerte. El alumnado es el único que puede salvar al emperador romano y conseguir los preciados ingredientes para hacer el antídoto. La búsqueda de los ingredientes los llevará por un largo viaje por los territorios de la Roma Imperial, aprendiendo sus características, su vida cotidiana, su mitología, su cultura y su gastronomía. A través de la resolución de unos enigmas presentados a medida que avanzan en el viaje, se irán encontrando los diversos ingredientes para la poción. A medida que el alumnado completa las diversas misiones, recibirán insignias que hacen referencia a las distintas clases sociales que conforman la sociedad romana. El alumno empezará como un esclavo y ascenderá hasta llegar a emperador (esclavo-liberto-artesano-gladiador-centurión-cónsul-emperador). Se hace uso de las TIC para conocer los monumentos más destacados, el equipamiento de los gladiadores, los campamentos militares, las villas, la agricultura y la arquitectura de las

ciudades a partir de vídeos en 3D y la realidad virtual. También se utilizará el Kahoot como repaso a medida que el proyecto avanza, así como el videojuego educativo “Libertus: Ruta hacia la libertad” como recurso. Para evaluar todo el proceso, se emplearán una serie de juegos: la versión “romana” de “Quien quiere ser millonario” y un “Trivial” sobre la temática. Finalmente, el producto final es la elaboración de un “escape room” por parte del alumnado dirigido a los compañeros de otros grupos. Se puede acceder a la experiencia completa a partir de este enlace: https://emtic.educarex.es/crea/ccss/destino_roma/index.html

Proyecto “La conquista de Thalassa”. Esta propuesta gamificada se encuentra también dentro del Proyecto CREA. El marco ambiental es la antigua Grecia y los Juegos Olímpicos (dedicados a varios dioses) que se celebraban cada diez años. Para completarlos, el alumnado deberá surcar los mares de la Hélade y lograr doce preciados amuletos para coronarse como campeón de los Juegos de la Diosa Thalassa, la divinidad del mar. El alumnado formará grupos de 3-4 miembros escogiendo una “polis” a la que simbolizar (Atenas, Esparta, Corintio, etc.) y un escudo griego (avatar) como representación. Cada grupo dispondrá de un “cuaderno de bitácora” para ir anotando sus resultados y las monedas que irán logrando a medida que consiguen los amuletos. Al mismo tiempo que los grupos avanzan hacia el desarrollo final, estos aprenderán las características de las “polis” griegas, la mitología, el arte, la ciencia, el teatro y la filosofía de los antiguos griegos y el helenismo. Se utilizarán algunas de las mencionadas plataformas de la gamificación como el Quizizz y como recurso, se utilizarán diversos Juegos Interactivos del portal web EducaPlay. En este proyecto no hay producto final como en el anterior, sino que, al finalizar la travesía, se hace un recuento de todos los amuletos y de las monedas, declarándose el equipo que ha obtenido más como el vencedor. Se puede acceder a la experiencia completa a partir de este enlace: <https://emtic.educarex.es/crea/ccss/thalassa/index.html>

Proyecto “Ídolo de Acero”. Este proyecto gamificado fue elaborado por el docente de Geografía e Historia Jesús Martín Cardoso y está dirigido a sus alumnos de 2º de Educación Secundaria Obligatoria. Con esta propuesta, su autor pretende trabajar los contenidos de la Edad Media a través de la superación de una serie de retos o misiones que permiten el ascenso en la escala social medieval. El objetivo final de esta propuesta es que el alumnado se haga con la corona y se conviertan en reinas y reyes. Todo el contenido de la propuesta se encuentra alojada en la plataforma WIX, donde se exponen una serie de video tutoriales con

las normas y la narración, misiones, enigmas y un ranking conjunto para todo el grupo clase. Las bases de la actividad se han inspirado en el conocidísimo juego de mesa “Catán”, adaptado por el propio docente a las necesidades de sus alumnos y a los objetivos curriculares de la materia. La base estética del proyecto es el feudalismo y la trama discurre de forma lineal por la Edad Media, donde un/a joven noble deberá aprender nociones de estrategia y educación ecuestre para alcanzar el trono mediante la superación de pruebas y retos, los cuales son introducidos por el docente de forma nivelada, o mediante misiones, el contenido didáctico relacionado con la asignatura. Este proyecto gamificado ha podido ser trasladado a otras disciplinas del currículo, generando un proyecto de centro en el que los alumnos pueden personalizar su experiencia de aprendizaje participando en diferentes retos, enigmas y concursos, lo que prueba el éxito del proyecto. Se puede acceder a la experiencia completa a partir de este enlace: <https://jmartincardoso.wixsite.com/idolos-de-acero>

3. Propuesta de intervención

3.1. Presentación de la propuesta

La propuesta de intervención expuesta para este Trabajo de Final de Máster consiste en la elaboración y el diseño de una unidad didáctica, mediante el uso de la metodología de la gamificación y del videojuego Imperivm Civitas III como recurso. A partir de los aspectos metodológicos desarrollados en el marco teórico, se hace uso de las características y elementos propios de los juegos ajustados a la práctica educativa. El título de la unidad didáctica es **“Conviértete en el Emperador de Roma”** y hace referencia a los contenidos relacionados con la historia y la civilización romana.

3.2. Contextualización de la propuesta

La propuesta de intervención elaborada para este Trabajo de Fin de Máster se desarrolla siguiendo las pautas que marca la legislación del estado español. En primer lugar, mediante el marco legislativo nacional, presentado por el Ministerio de Educación y, en segundo lugar, por el marco autonómico de cada comunidad autónoma; en este caso, mediante los reales

decretos autonómicos de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares, territorio en el que se aplicaría el diseño de esta unidad didáctica gamificada. En consecuencia, se deben tener en cuenta los siguientes documentos:

Marco estatal:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), en la que se definen: los principios, la estructura, la organización y los elementos básicos de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), que modifica y completa la Ley Orgánica de Educación (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.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato.

Marco autonómico:

- Decreto 92/1997, de 4 de julio, por el que se 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.
- Decreto 29/2016, de 20 de mayo, por el que se modifica el Decreto 34/2015, de 15 de mayo, por el que se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria en las Islas Baleares.

La propuesta didáctica “**Conviértete en el Emperador de Roma**” aplica la gamificación como metodología activa en el aula y apuesta por el uso de los videojuegos como recurso educativo. La propuesta está dirigida al alumnado de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura Geografía e Historia. Los contenidos a tratar se delimitan específicamente en el Bloque 3 de Historia, según el currículum oficial de la Educación Secundaria Obligatoria de las Islas Baleares, expuesto en el Decreto 29/2016, de 20 de mayo, por el que se modifica el Decreto 34/2015, de 15 de mayo. Los destinatarios de esta unidad didáctica son los alumnos de un centro público localizado en el municipio de Mahón, Menorca. Actualmente, el centro comparte sus instalaciones con la Escuela Oficial de

Idiomas (EOI) de Mahón y con la Formación Profesional, aspecto que presenta algunos inconvenientes en la gestión del edificio, aunque ya existe un proyecto de construcción de los espacios adecuados para ambas instituciones. En esta localidad se encuentran otros dos centros públicos y un total de tres centros concertados. La situación social, económica y cultural de las familias del alumnado del centro es muy variada y se hace difícil su categorización. El centro cuenta tanto con alumnos cuya familia dispone de formación universitaria y de una posición social y económica reconocida, y con alumnos cuya familia presenta una formación menor y proviene de un contexto más desfavorecido. Otro aspecto importante que se debe mencionar es que, desde hace tiempo, tal y como sucede en todos los centros públicos de la isla, se ha producido un incremento muy significativo del alumnado de procedencia inmigrante. A partir del elemento anterior, el centro se ha ido adaptando a esta nueva demanda social.

3.3. Intervención en el aula

3.3.1. Objetivos

En cuanto a los objetivos de la unidad didáctica y su concreción curricular, existen tres niveles diferentes. En primer lugar, se encuentran los Objetivos Generales de Etapa, que representan los logros de aprendizaje que debe alcanzar el alumnado al finalizar la etapa, como resultado del proceso educativo. Aparecen recogidos en el Artículo 11 del Real Decreto 1105/2014 y corresponden al marco legislativo estatal. En segundo lugar, se encuentran los Objetivos Generales de Materia, que son la contribución que realizan las diversas asignaturas del currículo para fomentar el desarrollo integral del alumnado. Representan la concreción curricular de los primeros y se engloban en el marco legislativo autonómico. A partir del Decreto 29/2016, de 20 de mayo, por el que se modifica el Decreto 34/2015, de 15 de mayo, por el que se establece el currículum de la Educación Secundaria Obligatoria en las Islas Baleares, se exponen aquellos objetivos que hacen referencia a la asignatura Geografía e Historia, especialidad de la unidad didáctica a presentar:

- Identificar los procesos y los mecanismos de los hechos políticos, económicos y culturales y las relaciones que se establecen entre estos. Utilizar este conocimiento

para comprender las causas que explican la evolución de las sociedades y sus problemas más relevantes.

- Identificar, localizar y analizar, mediante diferentes escalas, los elementos básicos del medio físico y las interacciones entre estos elementos y los grupos humanos a la hora de utilizar el espacio y los recursos. Valorar las consecuencias de tipo económico, social, cultural, político y medioambiental de estas interacciones. Conocer la problemática específica del uso de los recursos en las Islas Baleares.
- Comprender el territorio como el resultado de la interacción de las sociedades con el medio que organizan y en las cuales se desarrollan.
- Conocer, localizar y comprender las características básicas de la diversidad geográfica del mundo y de las grandes áreas socioeconómicas, culturales y políticas, así como los rasgos físicos y humanos del mundo, de Europa, de España y de las Islas Baleares.
- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y los acontecimientos históricos relevantes de la historia del mundo, de Europa, de España y de las Islas Baleares con el fin de adquirir una perspectiva global de la evolución de la humanidad con un marco cronológico preciso.
- Valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, lingüístico, cultural y artístico del mundo, de Europa, de España y, especialmente, de las Islas Baleares.
- Comprender los elementos técnicos básicos que caracterizan la realidad social, cultural e histórica de las manifestaciones artísticas, con la finalidad de valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico y asumir actitudes positivas hacia la defensa y la conservación de este patrimonio, especialmente el de las Islas Baleares.
- Adquirir y utilizar el vocabulario específico de geografía e historia e incorporarlo al vocabulario habitual, con el fin de aumentar la precisión en el uso del lenguaje y mejorar la comunicación.
- Buscar, seleccionar, comprender y relacionar, con los métodos y las técnicas propios de la geografía y la historia, información de tipo verbal, gráfico, icónico, estadístico y cartográfico procedente de fuentes diversas, incluyendo el entorno físico y social, las bibliotecas, los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la

comunicación; tratar esta información de acuerdo con la finalidad que se persigue y comunicarla a los otros de forma organizada e inteligible.

- Llevar a cabo tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para solucionar los problemas humanos y sociales.
- Conocer el funcionamiento de las sociedades democráticas, apreciar los valores y las bases fundamentales, valorar los derechos y las libertades como una consecución irrenunciable y una condición necesaria para la paz, denunciar actitudes y situaciones discriminatorias e injustas y mostrarse solidarios con los pueblos, los grupos sociales y las personas privados de sus derechos o de los recursos económicos necesarios.
- Valorar y respetar la diversidad cultural y ser respetuoso y tolerante con culturas y opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar, sin embargo, a emitir juicios de valor.

Finalmente, a partir de los Objetivos Generales de Materia, surgen los Objetivos Didácticos, que representan el último nivel de concreción curricular. Son aquellos objetivos que se deben alcanzar una vez impartida la unidad didáctica, están redactados por el docente y deben estar relacionados con las competencias y con los contenidos de la unidad didáctica, tal y como se aprecia en el siguiente epígrafe. Así pues, los objetivos didácticos de esta unidad son los siguientes:

- Explicar los orígenes de Roma.
- Identificar las principales características de la República y el Imperio.
- Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas.
- Comprender la importancia de la expansión militar de Roma.
- Explicar la organización de las ciudades romanas y los edificios más representativos.
- Conocer las principales causas de la caída del Imperio Romano de Occidente.

3.3.2. Competencias

En la unidad didáctica se trabajarán seis de las siete competencias clave determinadas por la LOE 2/2006 y modificadas por la LOMCE 8/2013 y el Real Decreto 1105/2014. Son las siguientes:

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL). Se aplicará principalmente a través de la expresión oral (exposiciones orales) y la expresión escrita, específicamente mediante la lectura, la redacción de textos en catalán, el uso de un lenguaje y vocabulario adecuados propio de la asignatura y la temática, teniendo en consideración la ortografía. Cabe mencionar que esta competencia está muy relacionada con la asignatura de Geografía e Historia.

Competencia Digital (CD). Se desarrollará mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la navegación por Internet y el uso de diversos instrumentos propios de la gamificación (Kahoot). Será necesario el conocimiento de ciertos programas informáticos como Word, Google Drive y Google Classroom, con motivo de la elaboración y la entrega de las actividades presentadas. El alumnado deberá desarrollar la capacidad de búsqueda, interpretación y análisis de la información, así como un sentido crítico sobre la misma. Para poder elaborar las actividades también deberá tener la capacidad de comunicarse con los compañeros mediante las TIC.

Competencia Aprender a Aprender (CAA). Esta competencia está presente a lo largo de toda la unidad didáctica, pues uno de los objetivos del uso de la gamificación como metodología educativa es fomentar la motivación del alumnado y convertirlo en el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro aspecto importante que desarrollará esta competencia es el diseño de actividades de aprendizaje dirigidas a promover el interés del alumnado, con la finalidad de estimular su curiosidad hacia la asignatura de Geografía e Historia y su contenido.

Competencia Social y Cívica (CSC). Esta competencia está directamente vinculada a los contenidos de la unidad didáctica pues, a partir de estos, se procurará realizar un análisis crítico de la conducta de la sociedad romana. Por otra parte, a partir de las actividades planteadas, se procurará trabajar la tolerancia y la comprensión hacia otras culturas, el respeto, la ciudadanía, la igualdad y la consecución de actitudes y valores morales.

Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEP). A partir de esta competencia se pretende desarrollar un pensamiento crítico y un sentido de la responsabilidad en el alumnado. Estos elementos se trabajarán en las actividades y en las investigaciones realizadas, exponiendo aspectos como la creatividad y el espíritu crítico, que estarán muy presentes en las tareas de esta unidad.

Consciencia y expresiones culturales (CEC). A través de esta competencia se alimentará el respeto hacia la diversidad cultural, fomentando el respeto y la valoración de las distintas manifestaciones arquitectónicas y culturales de la civilización romana, así como sus rasgos propios de identidad.

3.3.3. Contenidos

Se debe mencionar que, en esta propuesta didáctica, se tratarán algunos contenidos de la civilización de la Roma antigua, haciendo hincapié en que los contenidos relacionados con las manifestaciones artísticas de la civilización romana (pintura, escultura y mosaico) se desarrollan en otra unidad didáctica, específicamente enfocada en todas las dimensiones del arte romano y el arte griego. Así pues, los contenidos que se desarrollarán son:

1. Los orígenes de Roma. El origen histórico y la época de la Monarquía.
2. La Roma Republicana. Patricios y plebeyos, la lucha por la igualdad. La economía y la prosperidad agrícola.
3. La conquista romana del Mediterráneo. La expansión de Roma y la crisis de la República romana.
4. El Imperio Romano. Octavio Augusto, la organización del Imperio y la Pax Romana.
5. Las ciudades romanas, organización y edificios representativos.
6. La crisis del Imperio Romano. El Imperio entra en crisis, la división del Imperio, el cristianismo, el fin del Imperio de Occidente.

A continuación, para la exposición de los contenidos presentes en la unidad didáctica, se ha elaborado una tabla que los vincula a los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje y las competencias clave desarrolladas en el epígrafe anterior:

Tabla 2. *Relación entre contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave.*

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>El Mundo clásico, Roma: origen y etapas de la historia de Roma; la república y el imperio: organización política y expansión colonial por el Mediterráneo; el cristianismo.</p>	<p>1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este periodo. CAA, CSC, CEC.</p>	<p>1.1. Distingue etapas dentro de la Historia Antigua.</p>
	<p>2. Entender que los acontecimientos y los procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía). CAA, CSC, CEC.</p>	<p>2.1. Entiende que varias culturas convivían al mismo tiempo en diferentes puntos geográficos.</p>
	<p>3. Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, la economía y la cultura romanas. CSC, CEC, CCL.</p>	<p>3.1. Confecciona un mapa con las diferentes etapas de la expansión de Roma.</p>
		<p>3.2. Identifica diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del Imperio en la Roma antigua.</p>
	<p>4. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la historia de la Roma antigua. CAA, CCL.</p>	<p>4.1. Entiende qué significó la “Romanización” en diferentes ámbitos sociales y geográficos.</p>
<p>5. Describir la nueva situación económica, social y política de los reinos germánicos. CSC, CCL.</p>	<p>5.1. Compara las formas de vida del Imperio Romano con las de los reinos germánicos en varios aspectos.</p>	

Fuente: Elaboración propia.

3.3.4. Metodología

En relación a la metodología, tal y como se ha mencionado en los epígrafes superiores y tomando en consideración las sugerencias que presentan el Real Decreto 1105/2014 y el Decreto 29/2016 sobre el uso de las metodologías activas, se apuesta por la gamificación como metodología educativa, aplicando al mismo tiempo, el videojuego Imperivm Civitas III como recurso.

Así pues, la propuesta “**Conviértete en el Emperador de Roma**” hace uso de la gamificación como método para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando así la motivación y el interés del alumnado hacia la civilización romana y la Historia. Mediante esta metodología, se pretende alejar el tradicional método expositivo, el cual solo será utilizado en momentos puntuales durante el desarrollo de la propuesta. Siguiendo con el discurso anterior, gran parte de los contenidos de la unidad se expondrán mediante videos que, a su vez, facilitarán la elaboración posterior de las actividades. Este valioso recurso está enfocado en su visualización en el aula, antes de iniciar las diversas tareas. De esta manera, si el alumnado tiene dudas o cuestiones a comentar sobre el material audiovisual, el docente puede intervenir en su resolución y curiosidad. Algunos de los videos se visualizarán de forma conjunta, mientras otros serán específicos para el desarrollo de ciertas actividades. Se debe mencionar que, en el caso de que en alguna de las sesiones no se dispusiese de un margen temporal óptimo, tanto los videos como las actividades se completarían en casa. Así pues, el último aspecto enunciado se puede vincular con otra metodología educativa, la *Clase Invertida o Flipped Classroom*; otro método activo que también promueve el trabajo autónomo del alumnado, convirtiéndolo una vez más, en el protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se debe anunciar que el recurso Imperivm Civitas III será analizado y desarrollado en profundidad en los epígrafes inferiores, concretamente en el epígrafe “Recursos”.

La propuesta se desarrolla en nueve sesiones, en las que se elaboran un total de siete actividades y tres desafíos de carácter obligatorio; además, se ha diseñado otra actividad voluntaria para aquellos alumnos que deseen alcanzar un número mayor de puntos. Una vez realizadas, dichas tareas otorgan denarios (puntos) que permiten al alumnado ascender en la sociedad estamental y obtener nuevas insignias. En cuanto a la tipología, las actividades pueden ser de investigación sobre algún contenido, elaboración de mapas, redacción de la

biografía de un personaje, preguntas surgidas durante la visualización de los vídeos o interpretación de imágenes, entre otras. La mayoría de las actividades se realizan en formato digital mediante el Chromebook personal de cada alumno y deben ser entregadas en el Google Classroom de la asignatura; así, el docente puede corregirlas con mayor facilidad y puede realizar un acompañamiento individual y personal del alumnado. No obstante, también se exponen aquellas actividades que se deben entregar en formato físico. Durante el desarrollo de la propuesta, se emplean algunas aplicaciones digitales propias de la gamificación (Anexo A.2.) como Quizizz y Kahoot (Anexo B.4.), herramientas que sirven para reforzar los conocimientos y que ofrecen una retroalimentación inmediata. Por último, los tres desafíos consisten en elaborar y/o resolver una sopa de letras, un “rosco” y un crucigrama “a la romana”. De esta manera, se puede alcanzar el objetivo final, es decir, recibir la carta del emperador Octavio Augusto en la que nos otorga el rango de César y nos reconoce como el heredero del Imperio Romano.

Tal y como se ha expuesto en los epígrafes superiores, la propuesta se enmarca en los principios y elementos propios de la gamificación, así pues, se aplican diversos aspectos propios del juego como las dinámicas, las mecánicas y los componentes, desarrollados en el marco teórico de este documento. Estos elementos constituyen el eje central de la unidad y su finalidad no es otra que motivar, despertar el interés e involucrar al alumnado para que realmente se convierta en el protagonista del proceso de aprendizaje. En consecuencia, se hace uso de algunos de los elementos propios de las dinámicas, como la creación de un hilo argumental (narración) que permita la exposición de los desafíos y actividades, así como una creciente dificultad en dichas tareas para fomentar una dinámica progresiva, creando una sensación de mejora en el alumnado. Por otra parte, se debe considerar la dinámica emocional, ya que es frecuente que aparezcan ciertas emociones en el alumnado durante el desarrollo de la propuesta como la curiosidad, la frustración, la felicidad o la competitividad. En lo referente a las mecánicas, se hace uso de los desafíos, la colaboración para realizar algunas tareas y la retroalimentación inmediata. Finalmente, se hace uso de una serie de componentes como los puntos, las insignias y los rankings o clasificaciones que constituyen las diversas herramientas utilizadas para diseñar la propuesta y las actividades. Otro aspecto a mencionar es el agrupamiento del alumnado, pues se debe manifestar que el agrupamiento será diferente en función de la actividad, es decir, se han diseñado actividades

cooperativas (para fomentar el trabajo cooperativo entre iguales) y actividades individuales. Este aspecto se expone en cada una de las actividades que se presentan en la sección posterior.

Retomando el anterior aspecto, el objetivo del alumnado es ascender por los diversos estamentos sociales que se presentan para alcanzar el rango de César y convertirse en el heredero del emperador. Dichos estamentos son un total de seis y cada uno tiene su insignia propia, seguidamente, se exponen de menor a mayor: Esclavo, Liberto, Plebeyo, Equite, Patricio y César. A medida que los alumnos realizan las actividades, obtienen una serie de puntos en función de lo bien elaborada que esté la tarea. Estos puntos son lo que les permite avanzar de estamento y alcanzar al nivel más alto de la clasificación. El máximo de puntos que se pueden lograr son 215 (contando con la actividad voluntaria, sino son 200 puntos) y para alcanzar el rango de César (el más elevado) se requieren un mínimo de 190. Los puntos que otorgan las actividades y los desafíos son diferentes dependiendo de la dificultad de la tarea, es decir, la sensación de progreso se encuentra presente a lo largo de todo el proceso. La puntuación (denarios), el estamento y la insignia (respectiva a cada estamento) de cada alumno se reflejará en una clasificación o ranking digital individual que se ubicará en el Google Classroom de la asignatura, así los participantes podrán consultarlo y le será más fácil al docente modificarlo al corregir las actividades; cabe mencionar que también se dispondrá de un ranking físico en el aula, que también se actualizará a lo largo de las sesiones. Finalmente, una vez concluida la unidad, el alumnado obtendrá un diploma sobre la experiencia.

3.3.5. Cronograma y secuenciación de actividades

En este epígrafe se expone un cronograma mediante el cual se representan las sesiones y las actividades de esta propuesta. En primer lugar, dicho cronograma se presenta a modo de tabla esquemática (Tabla 3), en la cual aparecen las diversas sesiones y actividades que se realizan a lo largo de la unidad. Se ha tenido en consideración que el alumnado de 1º de ESO tiene un total de tres horas de clase de Geografía e Historia por semana, de manera que la propuesta abarcaría un total de tres semanas para cubrir las nueve sesiones totales. En segundo lugar, se analiza con más detalle el desarrollo de cada una de las sesiones en el aula y, finalmente, en la sección de las actividades se exponen todas las tareas que el alumnado debe realizar durante la propuesta, así como la actividad voluntaria dirigida al alumnado que

quiera elevar sus puntos. A partir de una serie de tablas, se exponen las 7 actividades obligatorias, la actividad voluntaria y los 3 desafíos que se han diseñado para esta propuesta.

Tabla 3. Cronograma y secuenciación de actividades por sesiones semanales.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES		
	SESIONES	ACTIVIDADES
1º Semana	Sesión 1	Quizizz
		Explicación de la propuesta
		Video sobre Roma y lluvia de ideas
		Actividad 1
	Sesión 2	Actividad 2
	Sesión 3	Exposición Oral Actividad 2
Desafío 1		
2º Semana	Sesión 4	Actividad 4
	Sesión 5	Actividad 5
	Sesión 6	Desafío 2
		Actividad 6
3º Semana	Sesión 7	Exposición Oral Actividad 6
		Actividad 7
		Actividad 8
	Sesión 8	Desafío 3
	Sesión 9	Formulario

Fuente: Elaboración propia.

SESIÓN 1

- En un principio, se realizará una prueba mediante la aplicación Quizizz para identificar los conocimientos previos del alumnado sobre la civilización romana.
- Una vez realizado, se explicará cómo se va a desarrollar la unidad didáctica gamificada de Roma. El alumnado obtendrá una ficha en la que se recogen las bases de la propuesta: las normas, las actividades y el proceso que se aplica (los puntos, las insignias y el ranking). De esta manera, podrán recurrir a ella todas las veces que lo requieran, sin perder de vista su objetivo final. Al término de la propuesta, una vez alcanzado el objetivo, también recibirán un diploma que los acredita como los herederos del emperador Octavio Augusto. En relación a las actividades, estas serán evaluadas mediante diversas rúbricas, todas ellas también estarán a disposición del alumnado para que este pueda saber cómo se le evaluará.
- A continuación, se reproducirá un video introductorio sobre la civilización romana para despertar su interés y curiosidad. Una vez terminado, se llevará a cabo una lluvia de ideas conjunta sobre aquellos aspectos que más les hayan impactado del video, celebrando un breve debate sobre las cuestiones que aparezcan. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls
- Al finalizar la lluvia de ideas, se iniciará la “Actividad 1”, desarrollada en profundidad en el siguiente apartado.
- Para terminar la sesión, se repartirán los puntos de la actividad correspondiente, siempre que el alumnado la haya finalizado. Si no estuviese acabada, la actividad se concluiría en casa y el reparto de los puntos se efectuaría al iniciar la siguiente sesión.

SESIÓN 2

- La segunda sesión se iniciará con visualización del video correspondiente a la “Actividad 2”, que trata la sociedad romana y los diversos estamentos que la componen.
- Una vez visualizado el video, se sortearán las clases sociales entre los diversos grupos y se iniciará la actividad. Una vez elaborada, será entregada en el Google Classroom de la asignatura y deberán preparar una breve exposición oral para la siguiente sesión.

SESIÓN 3

- La tercera sesión se iniciará con la exposición oral de la “Actividad 2”. Cada grupo dispondrá de 4-5 minutos para exponer los aspectos solicitados de la clase social asignada.
- Acto seguido, se elaborará y se realizará el “Desafío 1”, una sopa de letras a la romana.
- Al concluir este proceso, se actualizará el ranking con los puntos obtenidos de la “Actividad 2” y el “Desafío 1” y se asignará la insignia correspondiente al alumnado.
- Al final de la sesión, se informará al alumnado de la “Actividad 3”, cuyo carácter es voluntario.

SESIÓN 4

- Esta sesión se iniciará con una breve explicación por parte del docente o bien con un video sobre la expansión y las conquistas de Roma.
- Al finalizar, el alumnado recibirá las instrucciones de la “Actividad 4” y el mapa físico para elaborarla. En el caso de que no se terminase en el aula, debería acabarse en casa.

SESIÓN 5

- La quinta sesión se iniciará con la recogida de los mapas pendientes de la “Actividad 4” para proceder a su corrección. A continuación, el docente hará una introducción sobre el Imperio Romano y sobre el emperador Octavio Augusto. En referencia al emperador, la introducción debe ser muy breve, pues el alumnado es el responsable de investigar a este personaje.
- Una vez finalizada la introducción, se le presentará al alumnado la “Actividad 5”. En el caso de que no se terminase en el aula, debería acabarse en casa.

SESIÓN 6

- Esta sesión comenzará con el “Desafío 2”. El docente explicará las instrucciones del desafío y les presentará los dos “roscos” al alumnado. Cada grupo podrá elegir entre un modelo u otro.

- Al acabar, se iniciará el video sobre la “Actividad 6”, las ciudades y el legado de Roma. A continuación, se sortearán los edificios presentados entre los diversos grupos de trabajo y se empezará la elaboración de las fichas correspondientes. En el caso de que no se terminase en el aula, debería acabarse en casa. Por último, prepararán una breve exposición oral para presentarla a sus compañeros.
- Al mismo tiempo que los alumnos elaboran la actividad, el docente actualizará la puntuación y la clasificación.

SESIÓN 7

- La séptima sesión se iniciará con la exposición oral de la “Actividad 6”. Cada grupo dispondrá de 4-5 minutos para exponer los aspectos solicitados de los edificios asignados.
- A continuación, se expondrán las causas de la caída del Imperio Romano y se explicará la “Actividad 7”. Una vez elaborada y presentada en Google Classroom, se iniciará la “Actividad 8”, un Kahoot final, a modo de repaso de los contenidos trabajados durante las sesiones y actividades anteriores.
- Para terminar la sesión, se repartirán los puntos de las actividades correspondientes. Si el margen temporal fuese insuficiente, el reparto de puntos se efectuaría en la siguiente sesión.

SESIÓN 8

- En esta sesión se realizará el “Desafío 3”. El alumno recibirá las instrucciones pertinentes para su elaboración y para su realización posterior.

SESIÓN 9

- En la última sesión, el docente realizará el recuento final de los puntos, mientras el alumnado realiza el formulario de la unidad didáctica (Anexo B.6.)
- Una vez finalizado, se expondrá la suma total de los puntos y se observará qué alumnos han escalado desde Esclavo a César. Por último, se repartirán los diplomas de la experiencia.

ACTIVIDADES

A continuación, se exponen las diversas actividades diseñadas para esta propuesta. A partir de dichas actividades, el alumnado podrá obtener los denarios (puntos) para ir subiendo su nivel social y avanzar en la clasificación. Tal y como se indica, algunas actividades tendrán que terminarse en casa, aunque la mayoría de ellas están pensadas para que se puedan elaborar en el aula, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos y buscando aquellos necesarios para elaborar y superar las tareas de esta unidad. Así pues, mediante las siguientes tablas se exponen las actividades obligatorias (en color azul), la actividad voluntaria (en color verde) y los desafíos (en color rojo):

Tabla 4. *Actividad 1: El origen de Roma y su contexto geográfico.*

ACTIVIDAD 1	
Tipo	Obligatoria, en el aula. Se terminará en casa si es necesario.
Tiempo	Últimos 15 minutos de la primera sesión.
Agrupamiento	Trabajo individual.
Puntos/Denarios	10 denarios.
Objetivos didácticos	Explicar los orígenes de Roma.
Criterios de evaluación	1.
Estándares	1.1.
Competencias	CD, CCL, CSC, SIEP.
Descripción	Mediante una ficha elaborada por el docente que se encontrará en Google Classroom, el alumnado deberá explicar (a partir de Internet y de los recursos ofrecidos) los mitos fundacionales de la ciudad de Roma, así como determinar la fecha de su fundación y la importancia de su ubicación. Algunas cuestiones deberán ir acompañadas de una imagen adecuada y son las siguientes: 1. Enumera los protagonistas de los mitos de la fundación de Roma. 2. Explica brevemente los mitos. 3. Sitúa en este mapa la ciudad de Roma, busca la fecha de su fundación y añade una imagen de las siete colinas sobre las que se construyó.
Recursos facilitados	Mito de Rómulo y Remo: https://www.youtube.com/watch?v=da6_A9eOheM La fundación de Roma: https://www.youtube.com/watch?v=Gl1FOR1zO0s Ficha: Consultar Anexo B.5.
Evaluación	Rúbrica 1 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Actividad 2: La sociedad romana.

ACTIVIDAD 2	
Tipo	Obligatoria, en el aula. Se terminará en casa si es necesario.
Tiempo	15 minutos de video. 40 minutos para la elaboración. 15-20 minutos para la exposición oral.
Agrupamiento	Trabajo en grupo, 3-4 integrantes.
Puntos/Denarios	30 denarios.
Objetivos didácticos	Identificar las principales características de la República y el Imperio. Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas.
Criterios de evaluación	3.
Estándares	3.2.
Competencias	CD, CSC, CCL, CAA
Descripción	Se visualizará un video sobre la sociedad romana y sus clases sociales: esclavos (y libertos), mujeres, plebeyos, equites y patricios. A continuación, se sortearán entre los diversos grupos las clases sociales que aparecen en el video y cada grupo investigará la correspondiente mediante una ficha cooperativa en Google Classroom. Las cuestiones de la ficha son: 1. Origen de la clase social (por necesidad o nacimiento), 2. Derechos y deberes políticos y sociales, 3. Ocupación, trabajo o cargos políticos. Cuando terminen la ficha, realizarán una breve exposición oral (4-5 minutos por grupo) explicando las cuestiones anteriores. Así, todo el alumnado tendrá conocimientos sobre las clases sociales de Roma trabajadas por los compañeros. Las fichas de cada uno de los grupos se colgarán en Google Classroom y todos tendrán acceso a la información.
Recursos facilitados	La sociedad de la civilización romana: https://www.youtube.com/watch?v=YqQCqMqaGQY Ficha: Consultar Anexo B.5.
Evaluación	Rúbrica 4 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. *Desafío 1: Sopa de letras a la romana.*

DESAFÍO 1	
Tipo	Obligatoria, en el aula.
Tiempo	15-20 minutos para la elaboración. 15 minutos para realizarla. Si el margen temporal no se cumpliera, se penalizaría restando algún punto.
Agrupamiento	Trabajo en grupo, 3-4 integrantes.
Puntos/Denarios	25 denarios.
Objetivos	Superar el desafío a partir de los conocimientos obtenidos en las actividades anteriores.
Criterios de evaluación	1 y 3.
Estándares	1.1. y 3.2.
Competencias	CD, CAA, SIEP, CCL.
Descripción	Para poder superar el primer desafío, cada grupo debe elaborar una sopa de letras a partir del enlace web facilitado. La sopa de letras debe tener 15 términos relacionados con las actividades y los videos anteriores, incluyendo personajes, regiones, conceptos políticos, etc. Una vez elaborada y depositada en Google Classroom, cada grupo recibe la sopa de letras de otro equipo y debe resolverla.
Recursos facilitados	Los videos y las actividades anteriores elaboradas en el aula. Enlace para elaborar la tarea: https://www.educima.com/wordsearch.php
Evaluación	Rúbrica 5 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Actividad 3: Biografía Julio César.

ACTIVIDAD 3	
Tipo	Voluntaria, en casa.
Tiempo	Dependerá del alumnado.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos/Denarios	15 denarios.
Objetivos didácticos	Indagar sobre quien fue Julio César y los aspectos más destacados de su vida.
Criterios de evaluación	3
Estándares	3.2.
Competencias	CD, CCL, CAA, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración de una página en documento Word sobre Julio César. Tienen que aparecer los siguientes aspectos: año de nacimiento y muerte, en qué etapa de Roma se sitúa, hechos destacados, conquistas y el porqué de su importancia. Los documentos elaborados por el alumnado se entregarán en Google Classroom.
Recursos facilitados	Trabajo de investigación, búsqueda propia del alumnado.
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Actividad 4: La expansión de Roma.

ACTIVIDAD 4	
Tipo	Obligatoria, en el aula. Se terminará en casa si es necesario.
Tiempo	55 minutos. Dependerá del alumnado.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos/Denarios	10 denarios.
Objetivos didácticos	Comprender la importancia de la expansión militar de Roma.
Criterios de evaluación	2 y 3.
Estándares	2.1. y 3.1.
Competencias	CD, CCL, CAA
Descripción	El docente entregará un mapa físico del Mar Mediterráneo a cada alumno y estos buscarán información sobre las diversas conquistas y períodos expansivos de Roma. A continuación, deberán colorear y nombrar las provincias que Roma sometió a lo largo de sus 3 etapas cronológicas, diferenciando cada etapa con un color distinto y añadiendo las fechas de estas (Monarquía, República e Imperio).
Recursos facilitados	Atlas Interactivo Digital: http://geacron.com/home-es/?lang=es Ejemplo mapa: Consultar Anexo B.5.
Evaluación	Rúbrica 3 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Actividad 5: Biografía Octavio Augusto.

ACTIVIDAD 5	
Tipo	Obligatoria, en el aula. Se terminará en casa si es necesario.
Tiempo	55 minutos. Dependerá del alumnado.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos/Denarios	15 denarios.
Objetivos didácticos	Indagar sobre quien fue Octavio Augusto y los aspectos más destacados de su vida.
Criterios de evaluación	3.
Estándares	3.2.
Competencias	CD, CCL, CAA, SIEP, CSC.
Descripción	Elaboración de una página en documento Word sobre Octavio Augusto. Tienen que aparecer los siguientes aspectos: año de nacimiento y muerte, en qué etapa de Roma se sitúa, hechos destacados, conquistas y el porqué de su importancia. Los documentos elaborados por el alumnado se entregarán en Google Classroom.
Recursos facilitados	Trabajo de investigación, búsqueda propia del alumnado.
Evaluación	Rúbrica 2 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10. Desafío 2: Rosco a la romana.

DESAFÍO 2	
Tipo	Obligatoria, en el aula.
Tiempo	15 minutos para resolverlo. Si el margen temporal no se cumpliera, se penalizaría restando algún punto.
Agrupamiento	Trabajo en grupo, 3-4 integrantes.
Puntos/Denarios	25 denarios.
Objetivos	Superar el desafío a partir de los conocimientos obtenidos en las actividades anteriores.
Criterios de evaluación	1, 2 y 3.
Estándares	1.1., 2.1. y 3.2.
Competencias	CD, CAA, CCL.
Descripción	Para poder superar el segundo desafío, cada grupo debe resolver un rosco similar al del programa televisivo "Pasapalabra". El rosco tiene las 27 letras del abecedario y los términos están relacionados con las actividades y los videos anteriores, incluyendo personajes, regiones, conceptos políticos, urbanísticos, sociales, etc. El rosco dispondrá de un límite temporal para completarlo.
Recursos facilitados	Los videos y las actividades anteriores elaboradas. El docente ofrecerá dos modelos alternativos de rosco.
Evaluación	Rúbrica 5 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11. Actividad 6: Las ciudades y el legado de Roma.

ACTIVIDAD 6	
Tipo	Obligatoria, en el aula. Se terminará en casa si es necesario.
Tiempo	15 minutos de video. 40 minutos para la elaboración. 15-20 minutos para la exposición oral.
Agrupamiento	Trabajo en grupo, 3-4 integrantes.
Puntos/Denarios	30 denarios.
Objetivos didácticos	Explica la organización de las ciudades romanas y los edificios más representativos.
Criterios de evaluación	2 y 4.
Estándares	2.1. y 4.1.
Competencias	CD, CSC, CCL, CAA, CEC.
Descripción	Se visualizará un video sobre las ciudades romanas y sus edificios más representativos (termas, teatro y anfiteatro, coliseo, circo, foro, templo, arco de triunfo, viviendas, acueductos y calzadas). A continuación, se sortearán entre los diversos grupos los edificios que aparecen en el video y cada grupo investigará dos de ellos a partir una ficha digital cooperativa ofrecida por el docente. Las cuestiones de la ficha son: Búsqueda de ejemplo concreto (por ejemplo, las Termas de Caracalla), una imagen correspondiente, cuando fue construido y la función del edificio. Al inicio de la siguiente sesión, cada grupo expondrá sus fichas al resto de compañeros y estas se colgarán en Google Classroom, así, todos tendrán acceso a la información.
Recursos facilitados	¿Cómo eran las ciudades romanas? https://www.youtube.com/watch?v=yyIYEEenVAnI Viaje Virtual Roma: https://www.youtube.com/watch?v=87PrcMKJFMs Ejemplo ficha edificios: Consultar Anexo B.5.
Evaluación	Rúbrica 4 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 12. *Actividad 7: La caída del Imperio Romano.*

ACTIVIDAD 7	
Tipo	Obligatoria, en el aula.
Tiempo	15 minutos para la elaboración.
Agrupamiento	Trabajo por parejas.
Puntos/Denarios	10 denarios.
Objetivos didácticos	Conocer las principales causas de la caída del Imperio Romano de Occidente.
Criterios de evaluación	1, 2 y 5.
Estándares	1.1., 2.1. y 5.1.
Competencias	CCL, CSC, CAA, CD.
Descripción	Previamente, el alumnado visualizará un video sobre la caída del Imperio Romano y se le presentarán una serie de imágenes mediante las cuales expondrá por escrito las causas del final del Imperio Romano.
Recursos facilitados	La caída del Imperio Romano: https://www.youtube.com/watch?v=L2GzB6wTga0 Imágenes: Consultar Anexo B.5.
Evaluación	Rúbrica 1 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13. Actividad 8: Kahoot!

ACTIVIDAD 8	
Tipo	Obligatoria, en el aula.
Tiempo	10-15 minutos.
Agrupamiento	Trabajo Individual.
Puntos/Denarios	20 denarios. Se repartirán de la siguiente manera: 20 denarios para el 1º, 18 para el 2º, 16 para el 3º, 14 para el 4º, 12 para el 5º y 10 para el resto.
Objetivos didácticos	Contestar a las preguntas del Kahoot a través de los conocimientos adquiridos a partir de las actividades anteriores.
Criterios de evaluación	1, 3, 4, y 5.
Estándares	1.1., 3.2. 4.1. y 5.1.
Competencias	CD, CAA, CCL, CSC.
Descripción	Kahoot sobre todo lo tratado y elaborado en el aula a lo largo de la propuesta.
Recursos facilitados	Todos los videos, documentos físicos y digitales y las actividades elaboradas a lo largo de la propuesta.
Evaluación	El Kahoot presenta un feedback inmediato y se pueden descargar los resultados y la puntuación obtenida de forma individual.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 14. *Desafío 3: Crucigrama a la romana.*

DESAFÍO 3	
Tipo	Obligatoria, en el aula.
Tiempo	20-25 minutos para la elaboración. 20-25 minutos para realizarla. Si el margen temporal no se cumpliera, se penalizaría restando algún punto.
Agrupamiento	Trabajo en grupo, 3-4 integrantes.
Puntos/Denarios	25 denarios.
Objetivos	Superar el desafío a partir de los conocimientos obtenidos y las actividades anteriores.
Criterios de evaluación	1, 2, 3, 4 y 5.
Estándares	1.1., 2.1., 3.2., 4.1. y 5.1.
Competencias	CD, CAA, SIEP, CCL.
Descripción	Para poder superar el tercer desafío, cada grupo debe elaborar un crucigrama a partir del enlace web facilitado y entregarlo en Google Classroom. El crucigrama debe tener 20 términos relacionados con las actividades y los videos anteriores, incluyendo personajes, regiones, conceptos políticos, sociales y urbanísticos etc. Estos términos deben presentar una definición para que, una vez elaborado, otro equipo lo intente resolver.
Recursos facilitados	Los videos y las actividades anteriores elaboradas. Enlace para elaborar la tarea: https://www.educima.com/crosswordgenerator.php
Evaluación	Rúbrica 5 (ver en 3.3.7. Evaluación).

Fuente: Elaboración propia.

3.3.6. Recursos

La propuesta didáctica cuenta con una serie de recursos a los que se debe hacer referencia: los humanos, los espaciales y los materiales. Por otra parte, se debe hacer mención a los recursos económicos, pues la propuesta está orientada a un centro que cuenta con dichos recursos y estos se han tenido en consideración en el diseño de la unidad expuesta. Si esta

se implementase en otro centro, se tendría que mencionar más explícitamente aquellos recursos económicos necesarios. En relación a los recursos humanos, la motivación, la implicación y la dedicación por parte del docente y del alumnado son imprescindibles para desarrollar este proyecto gamificado. Otro aspecto no menos importante para su desarrollo, es la aprobación por parte del departamento de Ciencias Sociales, del jefe de departamento y del equipo directivo del centro. Por lo que respecta a los recursos espaciales, se necesita un aula estándar pertrechada con los instrumentos y dispositivos habituales que se encuentran en las aulas contemporáneas. En lo concerniente a los recursos materiales, estos son los más necesarios y se pueden destacar los siguientes:

- La ficha inicial que recoge las bases de la propuesta: las normas, el proceso que se aplica (puntos/denarios, las clases sociales y sus insignias y el ranking), las actividades y las rúbricas referentes a estas. Se podría desarrollar tanto en formato físico como en formato digital.
- El libro de texto de la asignatura (o en su defecto, un dossier de apuntes en Word o PDF al alcance del alumnado) y el Chromebook personal de cada alumno (Tablet/ordenador que deben tener, ya que en este centre se trabaja frecuentemente con Google Classroom y Google Drive).
- Dispositivos e instrumentos del aula a los que se les dará uso como la pizarra digital, la pizarra escolar, el proyector y el ordenador fijo de aula. El uso de Internet y la conexión Wifi también son imprescindibles.
- Las fotocopias del diploma de la experiencia, una fotocopia Dina3 del ranking (para que se fije en el aula) y las fotocopias de un mapa físico Dina3 del Mar Mediterráneo y el norte de África.

Otro recurso importante que se debe mencionar son los videos/documentales sobre la civilización romana. Todo el material audiovisual que se presenta a lo largo de la propuesta está referenciado en el apartado “Web grafía y enlaces de interés”, en dicho epígrafe también aparecen otros videos que se pueden utilizar y que han sido seleccionados a partir de una búsqueda exhaustiva.

Por último, el videojuego Imperivm Civitas III merece una mención especial y un análisis adecuado. Imperivm Civitas III es un videojuego que salió al mercado en el año 2009 y que presenta al jugador una visión bastante acertada de la historia de la civilización romana,

principalmente en los aspectos relacionados con la sociedad, el urbanismo y la arquitectura de esta cultura. El objetivo del jugador es construir una urbe romana considerando diversos aspectos como el abastecimiento de agua (acueductos), la salubridad e higiene (fuentes), la disposición de los barrios en función de la clase social (esclavos, plebeyos, equites y patricios) y las necesidades en alimentación, espiritualidad y ocio de cada una de estas. El videojuego presenta una campaña histórica (para un solo jugador) que narra los acontecimientos más destacados del cambio de la República hacia el Imperio. El contexto de cada episodio, los personajes históricos que aparecen y las fechas que se presentan son correctas y ubican al jugador en el margen temporal adecuado. Aparte de la campaña histórica, el videojuego dispone de un total de 22 ciudades romanas (por ejemplo, Tarraco, Alejandría o Pompeya) para que el usuario las desarrolle hasta convertirlas en una gran urbe. La jugabilidad es bastante compleja y el usuario debe dedicarle una serie de horas para llegar a dominarlo y entender sus mecánicas. Por otra parte, la representación de los edificios y de las ciudades se ha trabajado correctamente, por ejemplo, al construir un edificio, siempre aparece una breve descripción (quién vive allí o qué función tiene). El jugador puede llegar a construir un total de 75 edificios distintos, incluyendo viviendas (ínsulas, villas y domus), templos (templo de Marte, Júpiter, Saturno, Vesta y el Panteón) y otros edificios significativos como las termas, los teatros, la curia y en una escala mayor, el Coliseo o el Circo Máximo. En el Anexo B.7. se exponen una serie de imágenes de mi experiencia personal con este videojuego.

A nivel personal, considero que el videojuego se puede adaptar como recurso educativo y como soporte visual para tratar los contenidos relacionados con la sociedad de Roma y con el urbanismo de sus ciudades, ofreciendo una representación fidedigna de algunos de sus edificios más significativos. No obstante, no hay que olvidar la labor de preparar y grabar los videos para su posterior utilización en el aula, una tarea para la que se necesitan ciertos conocimientos y un margen de tiempo amplio. Al presentar una jugabilidad compleja, se hace difícil presentar este recurso de manera directa al alumnado, es decir, ofrecerle un guía para que este pueda construir su propia ciudad, además, el videojuego no tiene un modo de juego cooperativo, factor que también limita su uso directo, pues sería mucho más adecuado si el alumnado pudiese construir una ciudad en grupos de 3-4 integrantes. Después de una larga búsqueda he encontrado diversos videos que ofrecen una visión

cercana a aquello que me gustaría hacer, pues no dispongo de las herramientas adecuadas para realizarlos yo mismo. Estos videos están debidamente citados en el apartado “Webgrafía y enlaces de interés” y se ofrece una lista con aquellos que considero más adecuados para utilizarse dentro y fuera del aula. La elección de este recurso se respalda en un aspecto muy simple: acercar la historia de Roma al alumnado y lograr que la aprecien como algo próximo a ellos, pues, el mundo digital y los videojuegos están muy presentes en la actualidad y en su vida cotidiana.

3.3.7. Evaluación

Para concluir la propuesta didáctica es necesario desarrollar una evaluación eficiente mediante diversas estrategias (producciones del alumnado vinculadas a las actividades y a los desafíos) e instrumentos de evaluación (rúbricas de las actividades, formulario, actitud y participación en el aula). Otro aspecto que se debe considerar y que tiene una gran importancia de acuerdo con la legislación educativa, es la presencia de los tres tipos de evaluación: la inicial, la continua y la final.

En primer lugar, en relación a la evaluación inicial, se hace uso del test Quizizz (desarrollado durante la primera sesión) para apreciar los conocimientos previos del alumnado sobre la historia de Roma. En segundo lugar, en la evaluación continua, la estrategia seleccionada es el uso de Google Classroom como aplicación, mediante la cual el alumnado deberá recibir, elaborar y entregar las actividades y los desafíos de la propuesta, a excepción de la “Actividad 4” que será entregada en formato físico. Esta herramienta le permite al docente realizar un seguimiento individualizado de las tareas del alumnado y, a su vez, agiliza la corrección de estas; además, esta aplicación también permite establecer plazos de entrega, de manera que se marcan las actividades que se han entregado tarde. Así pues, el docente puede evaluar al alumnado de forma individual y continua durante el transcurso de la unidad, ofreciendo un feedback de las actividades trabajadas a cada alumno, de manera que estos puedan ir progresando en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Los instrumentos seleccionados para evaluar las actividades y los desafíos son el Kahoot, herramienta que ofrece los resultados obtenidos ipso facto, y las diversas rúbricas que se exponen a continuación. Por último, en lo concerniente a la evaluación final, se realizará un formulario mediante Google Classroom sobre los contenidos trabajados durante la propuesta.

Tabla 15. Tabla de Evaluación.

TABLA DE EVALUACIÓN					
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5
Actividades y desafíos	1, 7, 8, D1, D2, D3	4, 6, 7, D2, D3	2, 3, 4, 5, 8, D1, D2, D3	6, 8, D3	7, 8, D3
Procedimientos				Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
Recopilación de actividades digitales (Google Classroom) y actividades en formato físico (Mapa)				Rúbricas y Kahoot	50%
Participación y actitud				Rúbrica	10%
Formulario/Examen digital				Formulario	40%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 16. Rúbrica 1. "Actividad 1 y 7".

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Realiza las tareas de forma correcta y se ciñe a todos los criterios que se requieren	No realiza las tareas o no se ciñe a los criterios que se requieren	Realiza las tareas pero solo se ciñe a la mitad de los criterios que se requieren	Realiza las tareas de forma correcta y se ciñe a casi todos los criterios que se requieren	Realiza las tareas de forma correcta y se ciñe a todos los criterios que se requieren
Visualiza todos los videos sobre los contenidos para elaborar las tareas	No visualiza los videos	Visualiza los videos de manera parcial	Visualiza la mayoría de los videos	Visualiza todos los videos
Redacta de forma coherente y sin faltas ortográficas	No redacta de forma coherente y hay muchas faltas	Redacta de forma aceptable y hay bastantes faltas	Redacta de forma coherente pero hay algunas faltas	Redacta de forma coherente y sin faltas ortográficas

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17. Rúbrica 2. "Actividad 3 y 5".

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Escribe una biografía con un contenido y una redacción correcta sobre la vida de los personajes	Escribe una biografía sin el contenido ni la redacción correcta	Escribe una biografía con un contenido bastante correcto pero con una redacción pobre	Escribe una biografía con un contenido correcto y una redacción acertada	Escribe una biografía con un contenido y una redacción muy correctas
Adjunta las fuentes utilizadas	No adjunta las fuentes utilizadas	Adjunta entre una y dos fuentes	Adjunta más de dos fuentes utilizadas	Adjunta más de cuatro fuentes
Redacta de forma coherente y sin faltas ortográficas	No redacta de forma coherente y hay muchas faltas	Redacta de forma aceptable y hay bastantes faltas	Redacta de forma coherente pero hay algunas faltas	Redacta de forma coherente y sin faltas ortográficas

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 18. Rúbrica 3. "Actividad 4".

	Suspenso (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Elaboran un buen mapa y se aprecian los distintos colores de cada etapa	No elaboran el mapa	Elaboran un mapa aceptable y no se aplican o aprecian por completo los colores utilizados	Elaboran un buen mapa y se aprecian parcialmente los colores utilizados para cada etapa	Elaboran un buen mapa y se aprecian perfectamente los distintos colores de cada etapa
Nombran las provincias que Roma conquistó y señalan las fechas de cada etapa	No nombran las provincias y no señalan las etapas	Nombran la mitad de las provincias y no señalan todas las etapas	Nombran casi todas las provincias y señalan todas las etapas	Nombran todas las provincias que Roma conquistó y señalan las fechas de cada etapa
Cuidan el mapa y su presentación	No cuidan y/o pierden el mapa	Cuidan el mapa pero su apariencia está poco trabajada	Cuidan el mapa y su presentación es aceptable	Cuidan el mapa y su presentación es impoluta

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 19. Rúbrica 4. "Actividad 2 y 6".

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Elaboran un buen trabajo y se ciñen a los criterios de la ficha	No elaboran un buen trabajo ni se ciñen a los criterios de la ficha	Elaboran un trabajo aceptable pero solo se ciñen a la mitad de los criterios de la ficha	Elaboran un buen trabajo y se ciñen a casi todos los criterios de la ficha	Elaboran un buen trabajo y se ciñen a los criterios de la ficha
Realizan una búsqueda de información para elaborar la tarea e incluyen las fuentes utilizadas	No realizan ninguna búsqueda de información	Realizan una búsqueda pero les falta buena parte de la información que se solicita, no se incluyen todas la fuentes utilizadas	Realizan una buena búsqueda, pero les falta información en algún punto, se incluyen casi todas la fuentes utilizadas	Realizan una buena búsqueda con toda la información que se solicita, se incluyen todas la fuentes utilizadas
Trabajan de forma cooperativa y se comunican bien entre sí	No saben trabajar cooperativamente y no presentan las actividades	No trabajan en grupo y no hay comunicación pero realizan la tarea	Trabajan en grupo y realizan la tarea pero hay una falta de comunicación entre sí	Trabajan de forma cooperativa para efectuar la tarea y se comunican muy bien entre sí
Exponen oralmente el trabajo de forma adecuada	No exponen el trabajo	Exponen el trabajo con poca claridad y es complejo seguir el discurso	Exponen el trabajo de forma adecuada, pero en algunos momentos es difícil comprenderlo	Exponen el trabajo de forma adecuada

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 20. Rúbrica 5. "Desafío 1, 2 y 3".

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Diseñan todos los desafíos y se adaptan al tiempo solicitado para elaborarlos	No diseñan los desafíos de manera correcta ni se ciñen al tiempo estimado	Diseñan algún desafío y lo presentan con tardanza	Diseñan todos los desafíos y los presentan unos minutos fuera de plazo	Diseñan todos los desafíos y se adaptan al tiempo solicitado
Resuelven la sopa de letras, el rosco y el crucigrama correctamente	No resuelven de forma correcta ninguno de los desafíos	Resuelven la mitad de las palabras de los desafíos	Resuelven casi todas las palabras de los desafíos	Resuelven todas las palabras de los desafíos
Trabajan de forma cooperativa y se comunican bien entre sí	No saben trabajar cooperativamente y no presentan las actividades	No trabajan en grupo y no hay comunicación pero cada alumno realiza su tarea	Trabajan en grupo y realizan la tarea pero hay una falta de comunicación entre sí	Trabajan de forma cooperativa para efectuar la tarea y se comunican muy bien entre sí
Demuestran interés y motivación al realizar los desafíos	No demuestran interés ni motivación	Demuestran poco interés y motivación	Demuestran bastante interés y motivación	Demuestran interés y motivación a al realizar los desafíos

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21. Rúbrica 6. "Actitud y participación".

	Suspense (0-4)	Aprobado (5-6)	Notable (7-8)	Excelente (9-10)
Muestra un actitud adecuada en el aula	Muestra una mala actitud en el aula	Muestra una actitud regular en el aula	Muestra una buena actitud en el aula	Muestra una actitud muy adecuada en el aula
Participa en el aula	No participa nunca en el aula	Participa en contadas ocasiones	Participa de forma constante.	Participa siempre en el aula

Fuente: Elaboración propia.

3.3.8. Atención a la diversidad

En lo que concierne a la atención a la diversidad y al marco legislativo existente, se deben considerar algunos documentos ya citados. Los documentos legislativos referentes a la diversidad y a su trato son el Real Decreto 1105/2014 (artículo 35) y el Decreto 34/2015 (artículo 22), modificado por el Decreto 29/2016, mediante los cuales se establece que los alumnos que requieran una atención educativa diferente de la ordinaria, recibirán un apoyo educativo específico con la finalidad de que puedan alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades y los objetivos establecidos. Para ofrecer una respuesta satisfactoria a sus necesidades individuales y personales, se establecerán adaptaciones curriculares que pueden ser significativas o no significativas.

En el contexto de esta propuesta de intervención, en el aula de 1º de la ESO se encuentran un total de tres alumnos diagnosticados: un alumno con dislexia leve, otro con TDHA y finalmente, otro con discapacidad auditiva severa. Los dos primeros no necesitan medidas significativas y, en el caso del tercero, el alumno hace uso de unos audífonos que le permiten seguir la clase y relacionarse con sus compañeros sin ningún problema. Así pues, no se deberán desarrollar actividades diferentes ni será necesario evaluarlos con un procedimiento diferente al resto del alumnado. Sin embargo, se debe mencionar que, en el caso de que se realicen breves exposiciones orales de los contenidos y de las actividades, el alumno disléxico y el alumno con discapacidad auditiva serán ubicados cerca de los exponentes para que puedan seguirlas de forma más sencilla. Por otra parte, si se facilita algún dossier (en formato físico o digital) de los contenidos de la unidad, estos serán redactados utilizando la tipografía “Verdana, tamaño 12”, pues, a partir de mi experiencia docente y los diversos consejos de mi tutora de prácticas, este tipo de letra le permite al alumnado disléxico una lectura más adecuada.

3.4. Evaluación de la propuesta

La unidad didáctica expuesta no se ha puesto en práctica, en consecuencia, no se tienen unos resultados veraces que evaluar e interpretar. Por este motivo, se ha elaborado una Matriz DAFO para examinar las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas que la propuesta pueda exhibir. La DAFO analiza los factores internos (debilidades y oportunidades)

y los factores externos (amenazas y fortalezas) y, gracias a esta, se pretende desarrollar un enfoque más íntegro del contexto que se quiere analizar, es decir, la unidad didáctica presentada en los epígrafes superiores. Por una parte, la matriz sirve de ayuda a los docentes para analizar las debilidades y amenazas que puedan presentarse en esta propuesta y en el uso de la gamificación. Por otra parte, la matriz también sirve para identificar y explotar las oportunidades que aparezcan y para potenciar las fortalezas ya existentes, todo ello dirigido a una consecución fructífera y eficaz de la propuesta. A continuación, se expone la Matriz DAFO pertinente:

Tabla 22. Matriz DAFO de la propuesta.

	Aspectos negativos	Aspectos positivos
Factores internos	Debilidades	Fortalezas
	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de tiempo en las sesiones. - No disponer del tiempo suficiente para organizar y programar la propuesta. - Falta de dominio en el uso de la gamificación. - Tratar el hilo argumental y los contenidos del mismo modo. - Confundir “gamificar” con “jugar”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Empleo de metodologías activas. - Fomento del trabajo cooperativo y las habilidades sociales del alumnado. - Incremento de la motivación, interés e implicación del alumnado. - Desarrollo de actividades motivadoras para el alumnado.
Factores externos	Amenazas	Oportunidades
	<ul style="list-style-type: none"> - Inexperiencia del autor de la propuesta. - Falta de medios y de recursos para desarrollar la propuesta. - Falta de interés por parte del alumnado hacia los contenidos y la materia. - No tener soporte del centro educativo ni de los compañeros docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de metodologías innovadoras. - Fomentar aprendizajes significativos. - Desarrollar el uso de las TIC en el centro educativo. - Fomentar la capacidad de búsqueda y el trabajo autónomo en el alumnado. - Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el rendimiento académico.

Fuente: Elaboración propia.

4. Conclusiones

En los últimos tiempos, el sistema educativo de España y su modelo actual de enseñanza se han posicionado en una encrucijada relevante. Tal y como se ha expuesto en la introducción de este documento, el modelo tradicional, monótono y rígido que se ha ejercido en las aulas ha provocado un problema de motivación e interés en el alumnado, dando lugar a una falta de implicación considerable en los estudios académicos. En consecuencia, los actuales y futuros docentes compartimos la responsabilidad de iniciar un cambio para modificar esta metodología tradicional. Así pues, con el uso de las metodologías activas citadas en los epígrafes superiores, se pretende transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de trabajar la motivación y el interés del alumnado. De esta manera, se fomentan unos aprendizajes más significativos a partir de la aplicación de un conjunto de estrategias que favorecen el protagonismo y la implicación de los alumnos.

Para el desarrollo de este Trabajo de Fin de Máster, se ha seleccionado una de las metodologías activas actuales: la gamificación. Esta metodología consiste en la aplicación de las mecánicas propias de los juegos para fomentar la motivación y el interés del alumnado, mejorando así su rendimiento académico. Por otra parte, también se ha investigado sobre los videojuegos y su uso como recurso educativo, pues el potencial que tienen es considerable. En las Ciencias Sociales, este recurso puede servir para acercar la realidad histórica al alumnado, dado que varios videojuegos ofrecen una visión próxima y fidedigna de las épocas pasadas. El objetivo general de este trabajo ha sido el diseño de una propuesta de intervención cimentada en los principios de la gamificación y el uso del videojuego Imperivm Civitas III como recurso. La propuesta se aplica a los contenidos de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria relacionados con la historia antigua, concretamente con aquellos enlazados a la civilización de Roma. A partir de la gamificación, se busca un cambio en la concepción que el alumnado tiene de la historia, pues a día de hoy es frecuente escuchar la siguiente frase dentro un aula de Ciencias Sociales: *Profe, ¿para qué sirve la historia?* En base a la metodología seleccionada, se pretende despertar su interés, enfatizando el gran valor que posee la historia, pues sino conocemos los errores de nuestro pasado, seguiremos cometiendo los mismos errores en nuestro futuro.

En base a la propuesta y a las actividades diseñadas, se puede considerar que el objetivo general se ha alcanzado con éxito, pues se han aplicado diversos elementos de la gamificación y se ha indagado sobre el uso de los videojuegos como recurso. Asimismo, para la elaboración de este trabajo también se han tenido en cuenta los objetivos específicos enunciados, que también se han logrado en la medida de lo posible. Otro aspecto no menos importante es la ejecución práctica de la propuesta, ya que no se ha realizado en un contexto real, es decir, no se puede saber *“a ciencia cierta”* si los elementos de la gamificación utilizados funcionarían correctamente y si la propuesta está bien planteada y estructurada.

Regresando a los objetivos específicos, algunos se han alcanzado mediante la investigación bibliográfica desarrollada en el marco teórico, pues se han analizado los principios de la gamificación, los elementos que le dan forma, cómo se puede aplicar y qué beneficios e inconvenientes presenta. En relación a los videojuegos, se ha ejecutado una estricta búsqueda sobre su aplicación en las Ciencias Sociales, así como su uso como recurso educativo y las limitaciones y obstáculos que presentan. En lo referente al último objetivo específico, este también se ha logrado, pues a lo largo de este trabajo se han asimilado y adquirido una serie de conocimientos metodológicos sobre la gamificación y sobre su aplicación en el aula.

En definitiva, una vez analizados los principios de la gamificación y el uso de los videojuegos, se puede reflexionar sobre el empleo de estas metodologías activas y estos recursos innovadores; se debe contemplar la creciente necesidad de que los docentes se formen de manera continua en el uso de estos métodos novedosos, ya que representan el camino a seguir para mejorar la enseñanza, la motivación y el interés de nuestros alumnos.

5. Limitaciones y prospectiva

Una vez se han extraído las conclusiones de esta propuesta mediante la consecución de los objetivos (el general y los específicos) estipulados al comienzo de este documento, llega el momento de mencionar las limitaciones que se han surgido a lo largo de su elaboración, sin olvidar la prospectiva del mismo.

En primer lugar, en relación a la gamificación, la principal limitación ha sido la escasez en cuanto al material bibliográfico disponible, pues la búsqueda ha resultado ser una tarea ardua. No se puede negar la existencia de multitud de artículos y de experiencias reales llevadas a la práctica en la Educación Secundaria Obligatoria, no obstante, ha resultado muy difícil localizar algún documento que explicase cómo desarrollar una buena propuesta gamificada paso a paso.

En segundo lugar, en cuanto a los videojuegos, también se han examinado una gran cantidad de informes, artículos y propuestas; sin embargo, la principal limitación ha sido que la inmensa mayoría de estos hacen referencia a otra metodología educativa: el aprendizaje basado en el juego, que no es lo mismo que gamificar, pues son metodologías diferentes que no se deben confundir. Esta revisión ha arrojado algo de luz en cuanto al tratamiento de los videojuegos como recurso educativo, pues se coincide con los autores citados en el uso de estos como un soporte audiovisual. Por otra parte, la posibilidad de aplicar en una misma propuesta la gamificación y el uso directo de los videojuegos por parte del alumnado, es todo un desafío, pues se deben tener en cuenta multitud de aspectos: la presentación del videojuego, explicar sus mecánicas, el período de adaptación del alumnado y las sesiones que se necesitan hasta poder trabajar realmente con este. Tal y como se ha expuesto en los epígrafes superiores, esta serie de motivos han propiciado que el videojuego Imperivm Civitas III solo se haya empleado como un soporte audiovisual.

Finalmente, la última limitación de la propuesta, es que esta puede estar supeditada a los recursos digitales y tecnológicos de los centros, pues si no se disponen de ciertos instrumentos sería muy difícil su puesta en marcha.

En cuanto a la prospectiva del documento, la propuesta se podría transformar en una investigación educativa. Por un lado, el docente podría aplicar la unidad didáctica gamificada y su temática en grupo de 1º de la Educación Secundaria Obligatoria, mientras, por otro lado, el mismo docente explicaría la misma temática a otro grupo, pero aplicando una metodología distinta, por ejemplo, la tradicional. Una vez concluida la unidad en los dos grupos, se podrían contrastar diversos aspectos como la motivación, el interés, la implicación y los resultados académicos del alumnado, pudiendo establecer una serie de conclusiones sobre los beneficios o los inconvenientes del uso de esta metodología activa.

Referencias bibliográficas

- Alejaldre Biel, L. y García Jiménez, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. L Congreso Asociación Europea de Profesores de Español. La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI. P. 73-83.
- Amezcuaga Aguilar, T. y Amezcuaga Aguilar, P. (2018). *La gamificación como estrategia de motivación en el aula*. En Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación. P. 138.
- Area, M. y González, C. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. Educatio Siglo XXI, Murcia, v. 33, n. 3, p. 15-38, 2015.
- Arias, C. y Revuelta, F. (2013). *Propuestas didácticas para la aplicación de videojuegos en el aprendizaje de competencias básicas*. Universidad de Extremadura.
- Brull, S. y Finlayson, S. (2016). *Importance of Gamification in Increasing Learning*. The Journal of Continuing Education in Nursing 47.
- Castro, A., Raposo, M., y Martínez, M. (2018). *¿Mejorar la atención con videojuegos? Un estudio de caso*. REOP - Revista Española De Orientación Y Psicopedagogía.
- Catalá, A., Jaén, J., y Mocholí, J. (2008). *Juegos ubicuos: experiencias de aprendizaje óptimas*. En Videojuegos y aprendizaje. Begoña Gros.
- Cuenca, J. M. (2007). *La enseñanza de contenidos socio históricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación*. Universidad de Huelva.
- 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.
- 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.
- 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*, 89, de 17 de julio de 1997. Enlace web: <http://boib.caib.es/pdf/1997089/mp11280.pdf>

- Deterding, S., Dixon, N., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*.
- Fernández Solo de Zaldívar, I. (2016). *Juego serio: gamificación y aprendizaje*. Centro de Comunicación y Pedagogía.
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen.
- Giró Miranda, J. (1998) *El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica*. Contextos educativos, 1. P. 251-268.
- González, J., Cabrera, M., y Gutiérrez, F. (2007). *Diseño de videojuegos aplicados a la Educación Especial*. Universidad de Granada. Departamento Lenguajes y Sistemas Informáticos.
- González-Torres, M^a. C. (2012). *Más allá de la motivación: cultivar la voluntad de aprender para hacer frente a las demandas escolares, favorecer el éxito escolar y el desarrollo positivo de los estudiantes*. En Idea: la revista escolar del consejo de Navarra, nº 39, diciembre.
- Grau, A. (2011). *La culpa no es del videojuego*. El País. 7 de agosto de 2011
- Gros, B. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Nº 12.
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. Editorial Graó.
- Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Science.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2016). *Gamificación*. Edu Trends. Monterrey. Observatorio de Innovación Educativa.
- Iturriaga Barco, D. (2015). *Enseñar historia haciendo visible lo invisible a través de los videojuegos de historia en secundaria*. Universidad de Extremadura.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006. Enlace web: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>

Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 9 de diciembre de 2013. Enlace web: <https://www.boe.es/eli/es/lo/2013/12/09/8>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*.

Martí Alba, N. (2017). *Percepcions de l'alumnat sobre la competitivitat en l'ESO: ¿tan perjudicial és la gamificació?* Trabajo de Final de Máster. Universidad Pompeu Fabra. Barcelona.

Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, nº 21, p. 43-49.

Núñez, J.C. (2009). *Motivación, aprendizaje y rendimiento académico*. Actas do X Congreso Internacional Galego-Portugués de Psicopedagogía. Braga: Universidade do Miño. <https://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/cc/cc3.pdf>

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. Enlace web: <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65>

Padilla Zea, N., Ordoñez, C., Vela, F., y Medina, N. (2012). *Videojuegos educativos: teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo*. Ciencia e Ingeniería Neogranadina.

Padilla Zea, N. (2011). *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

Quintanal Pérez, F. (2016). *Gamificación y la Física–Química de Secundaria*. Education in the Knowledge Society (EKS), 17(3), 13–28.

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 de enero de 2015. Enlace web: <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

- Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012). *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador*. RED, Revista de Educación a Distancia. Número 33.
- Ripoll, O. (2006). *El joc com a eina educativa*. Revista d'intervenció Socioeducativa. Educació Social, 33. P. 11-27.
- Ripoll, O. (2015). *Què és la gamificació en educació?* Obtenido de la Fundación Jaume Bofill.
- Serrano, P. (2014). *Gamification, wanna play?* Recuperado de: Blog del Instituto de Economía Digital (ICEMD).
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Web grafía y enlaces de interés

Academia Play. (2017, julio 24). *El Imperio Romano en 10 minutos* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls

Princippia. (2018, diciembre 19). *El Imperio Romano: Origen y legado* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=da6_A9eOheM

La Cuna de Halicarnaso. (2017, mayo 23). *LA ANTIGUA ROMA I. La fundación de Roma, sociedad y economía* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=GI1FOR1zO0s>

YUCAAN. (2018, junio 2). *Roma. Vida Cotidiana* [Video]. YouTube.

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

La Cuna de Halicarnaso. (2017, junio 9). *LA ANTIGUA ROMA III. Las Guerras Civiles, el Imperio y el legado romano* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mh9ou4TBP5c>

Daniel al aparato. (2021, febrero 23). *¿Cómo eran las ciudades romanas?* [Video]. YouTube.

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

Juan F. (2014, mayo 31). *Roma Virtual: cómo era antes la Roma que vemos hoy* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=87PrcMKJFMs>

Pero eso es otra Historia. (2017, abril 13). *Antigua Roma 8. La división del Imperio y la caída de Occidente* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=L2GzB6wTga0>

Enlaces de interés

- Asociación Española de Videojuegos. Enlace web: <http://www.aevi.org.es/>
- Asociación Española de Videojuegos. Anuario 2020. Enlace web: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf

Proyectos de gamificación en el aula de Ciencias Sociales

- *El Destino de Roma*. Proyecto CREA. Enlace web: https://emtic.educarex.es/crea/ccss/destino_roma/index.html
- *La conquista de Thalassa*. Proyecto CREA. Enlace web:

<https://emtic.educarex.es/crea/ccss/thalassa/index.html>

- *Ídolos de Acero*. Jesús Martín Cardoso. Enlace web:

<https://jmartincardoso.wixsite.com/idolos-de-acero>

Aplicaciones y recursos

- Generador de sopas de letras: <https://www.educima.com/wordsearch.php>
- Generador de crucigramas: <https://www.educima.com/crosswordgenerator.php>
- Atlas Histórico Mundial Interactivo desde 3000 a. C. GeaCron:

<http://geacron.com/home-es/?lang=es>

Imperivm Civitas III

Gaelenfade. (2010, noviembre 13). *Grand Ages Rome. City Builds* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=b5BFiRtfPCw&list=PLE711F343A7680415&index=15>

Gamer's Digest. (2009, febrero 16). *Grand Ages Rome. "Building a City"* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=shrHCy2KH_Q

Videos complementarios

La Cuna de Halicarnaso. (2017, mayo 30). *LA ANTIGUA ROMA II. Monarquía, República y crisis, de Rómulo a César* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=F9ZZnLIFr-Y&t=744s>

Historia en Mapas. (2021, mayo 18). *HISTORIA DE LA ROMA ANTIGUA CADA AÑO (753 A. C.-1453)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=h4iAxK6vFfw>

Anexo A. Gamificación

A.1. Tipología de los jugadores

En la gamificación, uno de los aspectos a tener en cuenta son los jugadores. A continuación, a partir de la obra de A. Marczewski (2013) y del ensayo presentado por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016, Pág. 10), se presenta una tabla con su tipología:

EXPLORADORES	Jugadores que buscan investigar aquellos aspectos más desconocidos del juego.
FILÁNTROPOS	Jugadores que buscan ayudar a otros sin recibir recompensa, se sienten satisfechos por el simple hecho de prestar ayuda.
TRIUNFADORES	Jugadores competitivos, tienen el deseo de ganar y superar todos los retos y niveles para obtener la mayor cantidad de puntos.
SOCIALIZADORES	Jugadores que trabajan de forma cooperativa para lograr objetivos comunes. Presentan un alto grado de interacción con el resto de los usuarios.
PENSADORES	Jugadores que buscan resolver los retos, problemas y trabas mediante el uso de diversas estrategias. Suelen ser creativos.
REVOLUCIONARIOS	Jugadores que buscan los elementos más extraños y poco comunes que pueden realizarse en el juego. Para demostrar su poder y recibir admiración, necesitan que alguien pierda. Es el tipo de jugador más escaso.

Fuente: Elaboración propia en referencia a la obra de Marczewski (2013) y al ensayo del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016).

A.2. Plataformas e instrumentos digitales para la gamificación

En la gamificación, uno de los aspectos a tener en cuenta son las herramientas e instrumentos que se pueden utilizar. A continuación, a partir del ensayo presentado por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016, Pág. 14), se presenta una tabla con aquellas herramientas más relevantes y una breve explicación de su uso:

APLICACIONES E INSTRUMENTOS	EMPLEO Y DEFINICIÓN
Kahoot!	Aplicación digital de acceso gratuito que permite la creación de cuestionarios y su aplicación inmediata, pues los usuarios pueden responder al momento mediante el uso de dispositivos móviles (ordenadores, <i>tablets</i> o móviles).
Socrative y Quizizz	Herramientas en línea del mismo tipo que Kahoot. Permiten la creación de concursos de preguntas que habilitan una respuesta inmediata por parte de los usuarios. Presentan ciertas diferencias como, por ejemplo, la posibilidad de tener más opciones de respuesta.
Plickers	Aplicación similar a las anteriores, aunque presenta una diferencia muy importante. No se necesita conexión a Internet para responder a los cuestionarios, pues esta herramienta funciona mediante códigos QR.
Cerebriti	Plataforma colaborativa gratuita que sirve para la creación de juegos educativos sencillos. Presenta un amplio catálogo, con más de 6000 juegos compartidos.
Classcraft	Aplicación web que permite la creación de un mundo virtual donde los usuarios son personajes propios de los juegos de rol. La finalidad es fomentar el trabajo en equipo para superar las misiones y así, avanzar de nivel de forma conjunta.

Fuente: Elaboración propia en referencia al ensayo del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2016).

Anexo B. Presentación: Conviértete en el Emperador de Roma

En este anexo se expondrán los materiales y recursos que se necesitan para desarrollar esta propuesta. También se presenta una posible narrativa que sirve como marco ambiental e hilo conductor, con el objetivo de atraer al alumnado y hacerles participe de esta experiencia. Por otra parte, también se exponen otros elementos vinculados a la unidad gamificada como la tabla de niveles, las insignias, la clasificación y el diploma.

¡Ave discipulus!

¡Bienvenidos a "Conviértete en el Emperador de Roma"! ¿Estáis preparados para convertirnos en el heredero del emperador Octavio Augusto y ser nombrados cómo "Césares" del Imperio? Adentraros en el mundo de los romanos y descubrid su cultura, su civilización y como llegaron a convertirse en el imperio más poderoso de todo el Mundo Antiguo.

Pero...como bien sabéis, toda historia tiene un principio... Estamos en el año 7 A. C. y después de una serie de catástrofes familiares, vuestro prestigio y honor han caído en desgracia. Lo habéis perdido todo y estáis condenados a pagar con el sudor de vuestro trabajo, siendo esclavos/as lejos de Roma, sin embargo, no todo dura eternamente y al cabo de unos años, recibís un misterioso mensaje...

"Ave (nombre del alumno/a), soy el Emperador Augusto y tú eres mi verdadero hermano/a y el/la último en quien confío. Perdóname por ser tan directo, pero necesito tu ayuda urgentemente. Como bien sabrás, hace unos años Roma entró en crisis y hubo una guerra civil que casi termina con el Imperio. Yo solo era un niño cuando todo esto pasó y tú eras un bebé de pocos meses, por eso no sabías hasta ahora que somos hermanos de sangre.

Cuando la guerra estalló, nuestro tío, Julio César, nos separó para protegernos y fuimos entregados a familias distintas para desaparecer mientras durase la guerra. La familia que te acogió huyó de Roma y nunca más volvió, por eso no sabías nada de todo esto.

Llevo muchos años buscándote querido/a hermano/a pues te he añorado desde el momento en que nos separaron. Como bien decía, necesito tu ayuda, Roma está llena de peleas y conflictos internos y quiero que me ayudes a solucionarlos. No puedo confiar en nadie más salvo en ti, ya me han traicionado demasiadas veces como para confiar en personas que no son de mi familia, por eso te necesito a mi lado.

Sé que llevas varios años sirviendo como esclavo/a y, por desgracia, no puedo hacer nada para cambiarlo, salvo animarte a completar una serie de tareas para recuperar tu prestigio y así poder ocupar el lugar que te corresponde a mi lado. Tú eres mi heredero/a, el/la heredero/a del Emperador, el/la César”.

Tu hermano, Octavio Augusto.

Una vez leída la historia, os acabáis de convertir en el/la hermano/a del Emperador Augusto y tenéis la misión de recuperar vuestro prestigio y llegar a ser “Césares”. Para poder alcanzar este título, deberéis realizar una serie de actividades y desafíos que os permitirán escalar dentro de la sociedad romana: empezaráis siendo un esclavo/a y pasaréis por 6 niveles más para poder ser el “César”. Cada actividad y desafío os otorgará denarios, la moneda romana que necesitaréis para ir superando los diversos niveles.









¡Adelante discipulus, estoy convencido de que superareis todos los desafíos y las actividades para ser el/la nuevo César!

Anexo B.1. Tabla de niveles e insignias.

En esta tabla se puede apreciar los diversos niveles referentes a la sociedad romana que existen para poder llegar a ser emperador de Roma. En función de los puntos que se posean, se presentará una insignia u otra. La progresión del nivel es ascendente de manera que para alcanzar el rango de César se deberán tener casi todos los denarios que otorgan las actividades y los desafíos. Para alcanzar el último nivel, el alumnado necesita 190 denarios de los 200 totales que se pueden alcanzar.

Tabla 1. Nivel, insignia de la clase social y denarios necesarios para alcanzar el nivel.

Nivel	Insignia	Denarios	Desafíos/Actividades
1. Esclavo		10	Actividad 1
2. Liberto		40	Actividad 2
3. Plebeyo		75	Desafío 1 Actividad 4


4. Equite		115	Actividad 5 Desafío 2
5. Patricio		155	Actividad 6 Actividad 7
6. César		190	Actividad 8 Desafío 3

Fuente: Elaboración propia.

Anexo B.2. Tabla de clasificación.

En esta tabla se puede observar un posible ejemplo de la clasificación o ranking que se usaría a lo largo de la propuesta.

TABLA DE CLASIFICACIÓN



ALUMNO	DENARIOS	NIVEL	INSIGNIA

Fuente: Elaboración propia.

Anexo B.3. Diploma.

A continuación, se presenta un ejemplo del diploma de la experiencia:



Fuente: Elaboración propia.

Anexo B.4. Quizizz y Kahoot.

QUIZIZZ	NOMBRE : _____
Ideas Previas Roma 1º ESO	CLASE : _____
15 Questions	FECHA : _____

1.



¿Dónde se encuentra Roma?

A

Italia.

B

Francia.

C

Alemania.

D

Grecia.

2.



¿En qué continente se encuentra Roma?

A

África.

B

América.

C

Europa.

D

Oceania.

3.



¿Quién fundó Roma?

A

Remo

B

Eneas

C

Rómulo

D

Rómulo y Remo

4.



¿En qué año se fundó el Imperio romano?

A

27 a.C.

B

508 a.C.

C

476 d.C.

D

753 a.C.

5.



¿Quién fundó el Imperio romano?

A Augusto

B Rómulo

C Julio César

D Trajano

6.



¿Contra quién luchó Roma en las guerras púnicas?

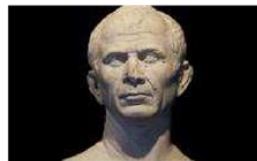
A Cartagineses

B Griegos

C Egipcios

D Persas

7.



¿Cuál no es un etapa de la Historia de Roma?

A Imperio

B República

C Dictadura

D Monarquía

8.



¿Cuál era el nombre oficial de este edificio?

A Circo Máximo

B Coliseo

C Anfiteatro Flavio

D Domus Aurea

9.



¿Cuál era el nombre oficial de esta estatua?

A Laocoonte y sus hijos

B Retrato de Augusto

C Loba capitolina

D Augusto Prima Porta

10



¿Cuál era el nombre oficial de este edificio?

A Anfiteatro Flavio

B Coliseo

C Domus Aurea

D Circo Máximo

11.



¿Qué lengua hablaban los romanos?

A Griego.

B Francés.

C Latín.

D Catalán.

12.



¿Cómo llamaban los romanos el Mar Mediterráneo?

A No tenía nombre.

B Mar Rojo.

C Mar Egeo.

D Mare Nostrum.

13.



¿Qué nombre recibía el dirigente del Imperio?

A Rey.

B Emperador

C Tirano.

D Cónsul.

14



¿Qué es esta construcción?

A

Un puente.

B

Un teatro.

C

Solo son arcos de piedra.

D

Un acueducto.

15.



¿Cómo se llamaban los soldados de Roma?

A

Legionarios.

B

No tenían nombre.

C

Tercios.

D

Hoplitas.

Fuente: Elaboración personal.

Se puede consultar en el enlace:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61fbf8ea269072001e4cd7b5>


Enlace web al “Kahoot” elaborado para esta propuesta, ha resultado imposible de adjuntar con las imágenes y con las respuestas. Elaboración propia.

<https://create.kahoot.it/share/actividad-8-roma/32897f86-b4fc-4dbd-880e-b4252eeab1b4>

Anexo B.5. Recursos de las actividades y los desafíos.

En este anexo se exponen algunos ejemplos de las fichas que se pueden utilizar para realizar las actividades, así como un ejemplo del mapa para elaborar la “Actividad 4”. Por otra parte, también se exhiben un modelo de los desafíos, a excepción del rosco, que ha sido imposible de adjuntar.

Tabla 1. Ficha ejemplo “Actividad 1”.

EL ORIGEN DE ROMA			
Nombre:	Grupo:	Ciencias Sociales	Fecha:
<p>Enunciado: A partir de los videos anteriores, contesta las siguientes preguntas sobre los inicios de Roma, ten en cuenta que en algunas preguntas debe aparecer una imagen.</p>			
<p>Enumera los protagonistas de los mitos de la fundación de Roma.</p>			
<p>Explica brevemente los mitos fundacionales de Roma.</p>			
<p>Sitúa en el mapa de la derecha la ciudad de Roma, busca la fecha de su fundación y añade una imagen de las siete colonias sobre las que se construyó.</p>			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Ficha ejemplo "Actividad 2".

LA SOCIEDAD ROMANA			
Integrantes:	Grupo:	Ciencias Sociales	Fecha:
Enunciado: Investigad la clase social del video que os ha tocado. Podéis utilizar todos los recursos y videos que hemos visto en clase. Cuando la ficha esté completa, realizareis una breve exposición oral sobre el grupo social que habéis investigado. La ficha os marca una serie de apartados que se tienen que responder y que os puede servir como base para el trabajo:			
Origen del grupo/clase social.			
Derechos y deberes.			
Ocupación, trabajo o cargo político.			
Explícame algún aspecto que te haya sorprendido del grupo social trabajado.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3. Ficha ejemplo “Actividad 6”.

LAS CIUDADES Y EL LEGADO DE ROMA			
Integrantes:	Grupo:	Ciencias Sociales	Fecha:
<p>Enunciado: Investigad las características principales de los dos edificios o monumentos que os han tocado. Podéis utilizar todos los recursos y videos que hemos visto en clase. Cuando la ficha esté completa, realizareis una breve exposición oral sobre el grupo social que habéis investigado. La ficha os marca una serie de aspectos que se tienen que completar:</p>			
<p>Tenéis que buscar un ejemplo concreto de los edificios o monumentos que os han tocado, por ejemplo, si os tocase como monumento las columnas conmemorativas, podrías buscar la “Columna de Trajano”.</p>			
<p>Cada ejemplo tiene que ir acompañado de una imagen correspondiente del edificio o monumento. Siguiendo con el modelo anterior, deberías buscar una imagen de la “Columna de Trajano”.</p>			
<p>Por último, tendréis que explicar la función del edificio y, en caso de que sea un monumento, explicareis a quién o a qué rinde homenaje. También deberá aparecer la fecha y el lugar donde fue construido y donde se encuentra.</p>			

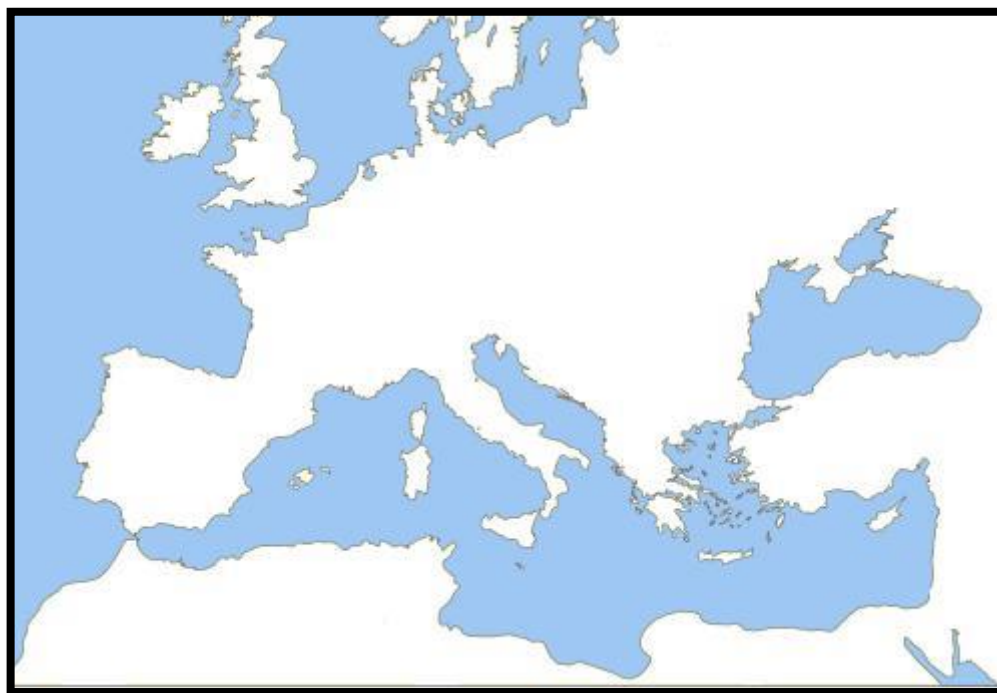
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Ficha ejemplo "Actividad 7".

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO			
Nombre:	Grupo:	Ciencias Sociales	Fecha:
Enunciado: Una vez visto el video sobre la caída del Imperio Romano, a continuación, tendréis que redactar las causas de su decadencia y las tendréis que relacionar con las diversas imágenes que aparecen:			
			
			

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1. Ejemplos Mapa “Actividad 4”.



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Ejemplo “Desafío 1”. Sopa de letras que debería elaborar el alumnado.

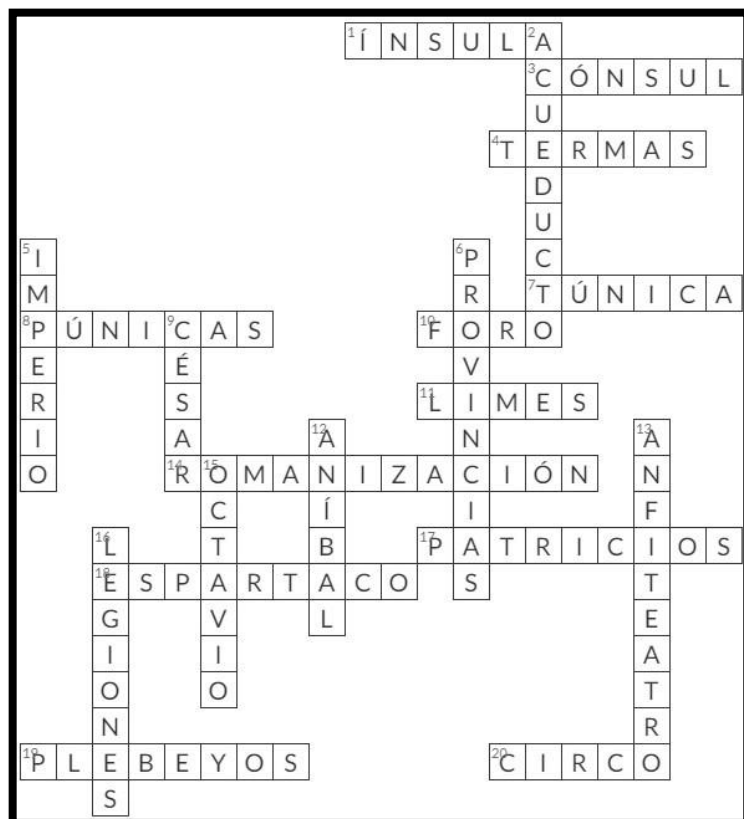
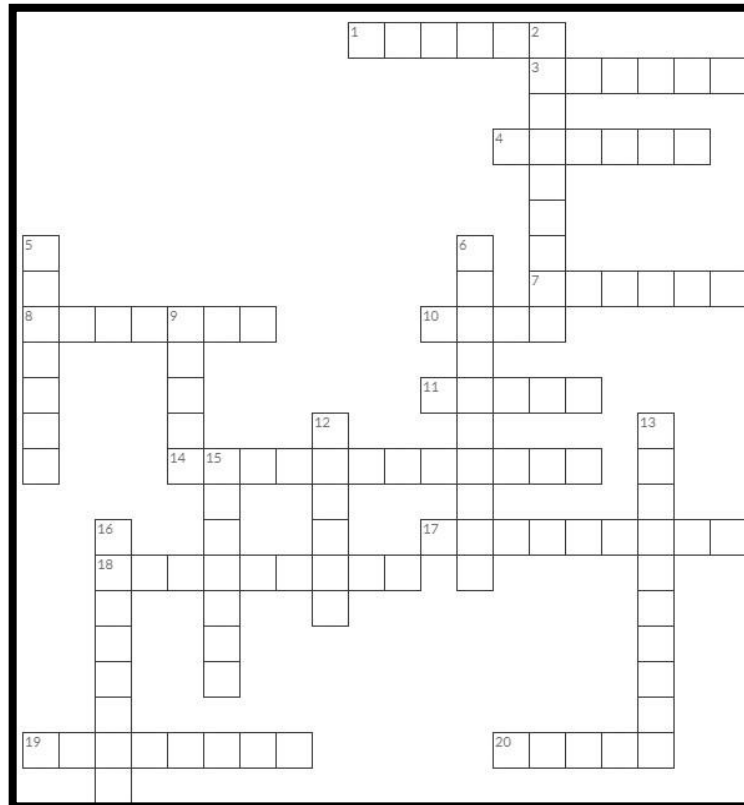
Palabras: Eneas, Etruscos, Luperca, Monarquía, Rómulo, Remo, Senado, Tíber, Esclavo, Italia, Magna Grecia, Patricio, Sabinos, Plebeyo y Tarquinio.

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

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

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Ejemplo “Desafío 3”. Crucigrama que debería elaborar el alumnado.



Fuente: Elaboración propia.

Definiciones crucigrama:

Vertical	Horizontal
<p>2. Construcción que suministra agua potable a las ciudades.</p> <p>5. Etapa política que comienza el 27 a. C.</p> <p>6. El Imperio se organizaba territorialmente en...</p> <p>9. Conquistador de la Galia.</p> <p>12. General cartaginés que se enfrentó a Roma.</p> <p>13. Construcción circular en la que se celebraban espectáculos.</p> <p>15. Nombre del primer emperador de Roma.</p> <p>16. El ejército romano se dividía en...</p>	<p>1. Vivienda de los plebeyos.</p> <p>3. Magistrado con poder militar en la República de Roma.</p> <p>4. Edificio público con piscinas de agua fría y caliente.</p> <p>7. Prenda popular de la Antigua Roma.</p> <p>8. Las tres guerras que enfrentaron Roma y Cartago.</p> <p>10. Plaza central de la ciudad romana.</p> <p>11. Zona fronteriza fortificada.</p> <p>14. Adopción de la cultura romana por parte de los pueblos sometidos a Roma.</p> <p>17. Ciudadanos ricos que controlaban el poder político.</p> <p>18. Famoso líder de una revuelta de esclavos.</p> <p>19. Ciudadanos libres, pero con pocos derechos políticos.</p> <p>20. Lugar donde se celebraban las carreras de cuadrigas.</p>

Fuente: Elaboración propia.

Anexo B.6. Formulario.

Ejemplo de un posible formulario de la unidad didáctica. Elaboración propia.

FORMULARIO HISTORIA DE ROMA			
Nombre:	Grupo:	Ciencias Sociales	Fecha:

1/ Responde estas cuestiones: (0'5 puntos cada una)

- ¿Dónde está ubicada la ciudad de Roma?
- ¿Qué nombre recibe el territorio en el que se sitúa la ciudad de Roma?
- ¿Cuál es el nombre de los ejércitos romanos y por qué fueron tan importantes para Roma?

2/ Elabora un eje cronológico de los períodos de la historia de Roma, indicando sus nombres y su cronología. (1 punto).**3/ ¿Cómo se dividía la sociedad romana? Indica las características más importantes de cada grupo social.** Puedes elaborar una pirámide si quieres. (1'5 puntos).**4/ Explica las causas de la caída del Imperio Romano.** (1 punto).**5/ Nombra tres edificios característicos de la arquitectura romana y explica su función.** (1'5 puntos).**6/ Explica con tus palabras el mito fundacional de Roma.** (1 punto).

7/ Verdadero o falso. Corrige las que sean falsas. (1 punto)

- En las Guerras Púnicas los cartagineses vencieron a los romanos.
- Los romanos solían hacer obras públicas.
- El Cardo y el Decumano eran las calles principales de una ciudad romana.
- Los etruscos vivían al sur de la Península Itálica.
- Los acueductos servían para cruzar los ríos.

8/Explica todo lo que sepas de Octavio Augusto. (1'5 puntos).

Anexo B.7. Imágenes Imperivm Civitas III

Figura 1. Foro, Arco de Triunfo y Templo de Marte.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Vista aérea de las islas.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. *Panteón.*



Fuente: Elaboración propia.

Figura 4. *Coliseo y Circo Máximo.*



Fuente: Elaboración propia.