



TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**AULA TEMÁTICA EN CIENCIAS
SOCIALES**

ALUMNA//

Lorena Valero Hernández

TUTORA//

Emma Dúnia Vidal

Área de Ciencias Sociales

Curso//

2017-2018

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	3
2. INTRODUCCIÓN.....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	5
4. INTRODUCCIÓN TEÓRICA.....	6
4.1. MARCO TEÓRICO.....	6
4.1.1. Pensamiento crítico.....	6
4.1.2. Innovación educativa.....	7
4.1.3. Trabajo cooperativo.....	7
4.1.4. Gamificación educativa.....	8
5. METODOLOGÍA.....	9
6. RESULTADOS.....	13
6.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	13
6.2. A QUIÉN VA DIRIGIDO.....	13
6.3. PROGRAMA MATERIAL.....	14
NORMATIVA VIGENTE.....	14
CONTENIDOS.....	14
COMPETENCIAS.....	14
OBJETIVOS.....	15
PROCEDIMIENTO.....	15
RECURSOS NECESARIOS.....	16
CRONOGRAMA.....	16
DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	17
EVALUACIÓN.....	18
7. CONCLUSIONES.....	18
8. BIBLIOGRAFIA.....	20
9. ANEXOS.....	23

1. RESUMEN

En el siguiente TFG se expone un nuevo recurso para enseñar las Ciencias Sociales (Geografía e Historia), más concretamente para trabajar aspectos relacionados con la propia localidad de los alumnos. En su mayoría los docentes se centran en acabar el libro y no se dan cuenta de que los alumnos tienen especial predilección por conocer su entorno y si, en ésta área, tenemos la posibilidad de mezclar ambos intereses estaremos haciendo un trabajo magnífico con el alumnado.

Así pues, se ha visto imprescindible la necesidad de innovar en esta área y dejar de lado la metodología tradicional, que se centra únicamente en el trabajo del libro, y así poder abrir las puertas a las nuevas corrientes metodológicas que se adaptan mejor a las necesidades de los alumnos de hoy en día, avivando sus ganas de aprender y motivándoles mientras adquieren nuevos conocimientos y competencias desde la experimentación y desde un aprendizaje entre iguales, no desde la imposición de los conocimientos.

Por ello, teniendo en cuenta la legislación vigente y las características de las diferentes etapas educativas de la educación primaria se ha ido perfilando este material para las últimas etapas de educación primaria aprovechando, sobretodo, la mayor independencia que presentan los alumnos en estos cursos.

PALABRAS CLAVE: Gamificación – juego - Ciencias Sociales – Innovación - Primaria.

2. INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo rodeado de nuevas tecnologías, de avances que parecen insospechados en muchos ámbitos, como son en el tecnológico y en el científico. Este progreso ha hecho que la sociedad evolucione y con ella las personas que la formamos. Tenemos la sensación de que no podemos vivir sin conexión a internet, sin móviles, ordenadores, televisores y muchos otros objetos cotidianos aparentemente indispensables. Y, si bien es cierto que estos objetos nos facilitan la vida día a día, no han estado presentes en nuestras vidas. Bien, estos avances forman parte del progreso en la sociedad y la apuesta por las nuevas tecnologías.

El futuro exige que el profesorado atienda con especial interés a la formación, autoformación y preparación continuada. [...] El profesorado cobra en la nueva coyuntura un gran protagonismo, y ano es simplemente un agente transmisor de contenidos acotados y preestablecidos; decide en el <<qué>> y el <<cómo>>, ya que a él le corresponde concretar los objetos de enseñanza-aprendizaje: saberes científicos y su didáctica en función de un alumnado concreto. En este nuevo contexto el objetivo es claro: el alumnado debe aprender a aprender sobre la base de saberes para contextualizar; métodos para analizar, criterios para actuar y valores que orienten las acciones anteriores. (Hernández, 2002, p.9)

Hernández (2002) afirma que la historia y la geografía se aprenden, cada vez más, fuera del aula: a partir de programas específicos de televisión o productos multimedia, a través del turismo escolar, gracias a los talleres o actividades que se planifican desde los museos, visitando monumentos musealizados, jugando a juegos informáticos de historia, y ello, lejos de ser negativo, abre perspectivas insospechadas a la didáctica. [...] *Parece obvio que los profesionales de la enseñanza y los didactas no deben ser ajenos a tales procesos.*

Este hecho reafirma la necesidad de proponer un cambio en la manera de enseñar las Ciencias Sociales, mediante las aulas temáticas los alumnos y las alumnas trabajan tanto las habilidades sociales como los contenidos curriculares que se deseen poner en práctica. Las aulas temáticas facilitan el aprendizaje cooperativo y son un ejemplo de gamificación, donde los alumnos aprenden de forma lúdica, mediante la mecánica de los juegos.

3. JUSTIFICACIÓN

La finalidad de este TFG es justificar la necesidad de crear nuevos recursos para el área de las Ciencias Sociales, ya que parece que estas asignaturas quedan arraigadas al libro y, aunque bien es cierto que el libro es un buen recurso en las aulas no es el único, ni mucho menos el mejor. Las inquietudes de los alumnos del siglo XXI han hecho buscar metodologías y recursos educativos que fomenten su imaginación y motiven sus inquietudes.

Son muchos los autores que defienden el juego como una manera eficaz de enseñar en las aulas. Ortega (1993) nos recuerda que *jugar es un factor de desarrollo como el lenguaje y durante la infancia es una necesidad tan básica, que la ausencia de juego puede considerarse un problema*. Pero este factor va desapareciendo a medida que vamos creciendo ya que se relaciona el juego con una idea infantil o de infancia.

Todo esto plantea la necesidad de enseñar las Ciencias Sociales por medio del juego, siendo éste un recurso educativo muy cercano a ellos. El juego es algo innato, desde pequeños se tiene la necesidad de explorar, de divertirse y de descubrir al mismo tiempo que se va aprendiendo. Si lo enfocamos como es debido, a través de él, se pueden alcanzar los objetivos marcados por ley, de una manera mucho más dinámica y permanente para el resto de sus vidas.

Para ello, una opción es crear material didáctico, entendiendo a éste como un *recurso que sirve para facilitar la enseñanza y el aprendizaje*. Además, *suele utilizarse dentro de un ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas*. (Pérez, 2008).

Para que sea un buen material didáctico tiene que ser innovador, llamativo y de interés para los alumnos y las alumnas, por este motivo se ha llevado a cabo la creación de un aula temática educativa. Por medio de esta se fomenta la actividad, física y mental, permite incluir cualquier contenido curricular y de cualquier asignatura, o incluso mezcladas. Gracias a este tipo de aulas temáticas se está promocionando la colaboración y el trabajo en equipo y, por tanto, se mejora la competencia verbal, ya que los enigmas se resuelven en equipo. Además, mediante este tipo de juegos de gamificación se está poniendo a prueba la habilidad de resolver problemas y de trabajar bajo presión, ya que tienes que resolver el enigma planteado en un tiempo limitado, normalmente 60 minutos. Aunque el motivo más importante es que son los propios alumnos y alumnas los que lideran su propio aprendizaje, puesto que son ellos los que toman las decisiones, aunque se equivoquen, consiguiendo así poder avanzar hasta llegar a salir del aula temática.

El desarrollo de esta nueva forma de enfocar la enseñanza exige también reinventar nuevas formas de evaluación para poder valorar tanto el resultado como el proceso del alumnado. Unos ejes de renovación escolar en los que la didáctica de las ciencias sociales está trabajando desde hace tiempo, mostrando que la geografía y la historia son dos áreas imprescindibles para la adquisición de habilidades sociales (Prats, 2011).

El objetivo principal es poner en práctica todos los hechos expuestos anteriormente y para ello, trabajar la propia localidad, un concepto cercano a los alumnos, y así conocer los paisajes naturales, monumentos históricos y costumbres, dándoles la importancia que tienen estos aspectos ya que muchas veces se trabajan de forma abstracta.

4. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

4.1. MARCO TEÓRICO

4.1.1. Pensamiento crítico

Uno de los autores que defiende el pensamiento crítico es Benjamín Bloom, este autor contribuye al desarrollo de la mentalidad crítica con la llamada Taxonomía de Bloom, la cual defiende que tras haber llevado a cabo un proceso de aprendizaje, el alumno deberá haber adquirido nuevos conocimientos y habilidades y para ello, habrá tenido que superar distintas categorías.

Según afirman Pérez & Merino (2008), podemos decir que el pensamiento crítico consiste en analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos, en especial aquellas afirmaciones que la sociedad acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.

De este modo, para llevar a cabo la evaluación de este método hay que ser conscientes de la importancia de la *observación, la experiencia, el razonamiento o el método científico*, es decir, desde el recorrido de una serie de etapas para llegar a obtener un conocimiento válido.

Como se cita en López (2013), si aplicamos el pensamiento crítico a las aulas podemos decir que la misión de la escuela no es tanto enseñar al alumno gran cantidad de conocimientos que pertenecen a campos especializados, sino aprender a aprender, intentar que el alumno llegue a adquirir una autonomía intelectual.

4.1.2. Innovación educativa

Por lo que respecta a la innovación educativa, son varios los autores que nos han aportado definiciones sobre este concepto. Entre ellos encontramos a Jaume Carbonell (CAÑAL DE LEÓN, 2002: 11-12) quien entiende la innovación educativa como conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes, con el propósito de alterar la propia realidad, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, dependiendo de los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje

Por otro lado, Francisco Imbernón (1996:64) afirma que *la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación.*

Se ha de tener bien presente que para hablar de innovación educativa es necesario hacer referencia a diversos aspectos como son la tecnología, la didáctica, la pedagogía, los procesos y las personas.

Hablar de innovación educativa es hablar de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por tanto, debe incorporar un cambio en los materiales, métodos y contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. Aquí es donde encontramos el pilar fundamental, en la calidad del elemento mejorado, el valor que aporta y la relevancia que tiene dicha innovación propuesta. (Murillo, A., 2017)

4.1.3. Trabajo cooperativo

Como hemos dicho anteriormente, el trabajo cooperativo es una herramienta esencial para llevar a cabo una educación innovadora y con ayuda del desarrollo del pensamiento crítico.

Aprender es algo que los alumnos hacen, y no algo que se les hace a ellos. Hemos de ser conscientes que para que se produzca el aprendizaje, ellos han de ser los protagonistas del propio proceso, han de sentir que forman parte y por ello han de estar presentes de forma activa.

El aprendizaje no es un encuentro deportivo al que uno puede asistir como espectador. Requiere la participación directa y activa de los estudiantes. Al igual que los alpinistas, los alumnos escalan más fácilmente las cimas del aprendizaje cuando lo hacen formando parte de un equipo cooperativo. La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. (Johnson, Johnson & Holubec, 1999)

Caldeiro, G. P. & Vizcarra, M. C. se preguntan si es lo mismo el trabajo grupal que el trabajo cooperativo, así pues entienden que el primero no asegura al segundo, es decir, que para que la producción grupal sea beneficiosa para el aprendizaje se han de tener en consideración una nueva intervención pedagógica que considere una serie de variables para que la correlación entre éstas sea posible.

Así pues y en otras palabras, podemos entender el trabajo cooperativo como un conjunto de personas que buscan una ayuda mutua por lo que respecta a la realización de actividades conjuntas, aprendiendo así los unos de los otros. (Caldeiro, G. P. & Vizcarra, M. C, s.f.)

Como se cita en Moriña, (2011) un concepto estrechamente relacionado con el trabajo cooperativo es el aprendizaje cooperativo. En éste los alumnos, al mismo tiempo que adquieren un aprendizaje académico, son responsables de manifestar determinadas conductas pro-sociales ante sus iguales.

Por lo tanto podemos entender una doble finalidad, por un lado se encuentra la de aprender contenidos curriculares y por otro lado la de aprender habilidades cooperativas.

4.1.4. Gamificación educativa

Hablar hoy de “gamificación educativa” supone hacer referencia a sus antecedentes como lo son el concepto de ludificación y de aprendizaje. Según la Real Academia Española podemos definir el concepto “lúdico” como algo *perteneciente o relativo al juego*. En cuanto a la definición de aprendizaje, se denomina así *el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia* (Pérez & Gardey, 2008)

Tal y como nos explican en la revista EDUCACIÓN 3.0 (2018), podemos entender la gamificación como la aplicación de mecanismos de juego a los procesos de aprendizaje con la finalidad de conseguir mejores resultados, además sirve para absorber conocimientos, mejorar alguna habilidad y para recompensar acciones concretas...Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años por lo que respecta a los entornos educativos y digitales.

Hay que tener bien presente que para poder llevar a cabo la correcta aplicación de este concepto, es necesario que los alumnos y las alumnas tengan asimiladas, perfectamente, las dinámicas de juego que se van a aplicar. Teniendo como objetivo implicar al alumno a jugar y seguir adelante para alcanzar los objetivos mientras realiza la actividad.

Según se afirma en el artículo *¿Qué es gamificación y cuáles son sus objetivos?* de la revista EDUCACIÓN 3.0 este concepto relativamente innovador tiene diversos objetivos a cumplir. Por un lado, encontramos la fidelización con el alumnado, ya que de esta manera se crean vínculos con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, podríamos decir que es un buen recurso para motivarles y finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje.

A modo de conclusión general podemos decir que el siguiente trabajo es fruto de la mezcla de los diferentes conceptos esenciales de los apartados anteriores. Para llevar a cabo un aula temática se necesita analizar y evaluar todo aquello que les rodea, favoreciendo así al pensamiento crítico. Además para poder cumplir los objetivos tienen que trabajar de manera cooperativa, contribuyendo así al aprendizaje cooperativo, aprendiendo los unos de los otros. Finalmente, esta propuesta se puede incluir dentro de la idea de gamificación y de innovación educativa, ya que se requieren de recursos TIC, se reparten recompensas y todo es llevado a cabo a través del juego.

5. METODOLOGÍA

- **UNA METODOLOGÍA ACTIVA**

Desde finales del siglo XIX y principios del XX se comenzó a hablar de un nuevo estilo de enseñanza denominado La Nueva Educación, con el objetivo de convertir al estudiante en protagonista de su proceso de aprendizaje, rechazando así la predisposición a los procesos memorísticos y creando sus señas de identidad en favor de uno mucho más crítico. (EDUCACIÓN 3.0, 2017)

Este tipo de metodologías promueve una serie de beneficios ligados a la apuesta del trabajo en equipo y a la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real. Además logran una mayor motivación y participación por parte del alumnado que se siente protagonista de su propio aprendizaje.

Según la misma revista existen diferentes tipos de herramientas que facilitan llevar a cabo una metodología activa, algunas de las más populares y conocidas son:

- El aprendizaje Basado en Problemas

Donde el alumnado tiene la finalidad de resolver un problema planteado por el profesor con el objetivo de mejorar sus habilidades y conocimientos, facilitando así la interdisciplinaridad e incrementando la propia curiosidad del estudiantado.

- El Método del Caso

Esta metodología se caracteriza porque es el propio alumno quien se hace sus propias preguntas y él mismo les da una respuesta.

- Aprendizaje Basado en Proyectos

En esta se divide la clase en pequeños grupos y cada grupo investiga un tema escogido democráticamente, éste debe estar relacionado con el mundo real y deberán dar sus propias soluciones.

- La simulación

Consta de tres fases. La primera es de tipo informativo donde se definen los objetivos y los grupos. La segunda sería la simulación en sí y finalmente, la tercera sería de carácter evaluativo, en la que los alumnos debaten sobre cuales habrían sido las consecuencias de haber tomado otra decisión.

Esta metodología tiene como beneficios el desarrollo del pensamiento crítico, la mejora de la comunicación oral, la resolución de problemas, etc.

- El aprendizaje cooperativo

Esta metodología tiene como peculiaridad que los objetivos del alumnado están vinculados entre sí y, por tanto, solo podrán cumplir los suyos si el resto de la clase consigue sus objetivos propios.

En el blog “Aula de ocio” se añaden tres metodologías más:

- Flipped Classroom o pedagogía inversa, que consiste en estudiar la teoría en casa y hacer los deberes en clase.

- Inteligencias múltiples, una teoría ideada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner demostrando que no únicamente existe un tipo de inteligencia. Cada persona desarrolla mejor un tipo de inteligencia y no por eso es mejor o peor que otra persona.
- Gamificación en el aula, que consiste en el uso de juego en contextos no lúdicos, introduciendo, por ejemplo, un conjunto de reglas o premios para motivar la participación activa del alumnado.

- **EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO**

Existe una amplia variedad de juegos, a través de internet, de mesa, de cartas, manipulativos... por medio de los cuales se pueden trabajar diferentes contenidos de la asignatura que se desee. En estos últimos años, se ha puesto de moda los “Escape Room”, unas experiencias de juego donde la finalidad es salir de la habitación en la que te encuentras encerrado y para ello deberás de resolver una serie de enigmas y superar algunos retos que te llevarán a encontrar la llave que abre la puerta de salida.

Y, ¿por qué no llevar a cabo esto en las Ciencias Sociales? Pues bien, aunque con este tipo de experiencia se trabajan todas las asignaturas, competencias y habilidades, es cierto que podemos conseguir que una asignatura tenga mayor relevancia y en este caso, son las Ciencias Sociales, más concretamente el pueblo, mi pueblo, Nules.

Se puede conseguir, mediante un Escape Room educativo, que conozcan mejor su pueblo, ya que los puntos clave y las pistas van a ser de carácter geográfico y más concretamente de Nules, aunque previamente se haría un repaso de los diferentes lugares característicos del pueblo. Cabe destacar que un factor importante para llevar a cabo la experiencia es una previa puesta en escena, donde se les explique un conflicto que haya sucedido y tengan que resolver.

- **ESCAPE ROOM EDUCATIVO**

En este ámbito se puede considerar como una experiencia de aprendizaje basada en juegos o como una experiencia de gamificación, ya que posee elementos esenciales de ella como son el progreso, la autonomía, el feedback, la narrativa... (Cordero, 2018). Además, en el escape room educativo se combinan diferentes metodologías como el aprendizaje cooperativo, el pensamiento crítico, el aprendizaje esencial y el aprendizaje basado en problemas y en proyectos.

Según Cordero (2018) hay siete cuestiones a considerar para llevar a cabo un Escape Room educativo:

1. Deberás de tener en cuenta que en un Escape Room entras y sales transformado tras la experiencia.
2. Se puede realizar por varios motivos: resolver problemas, aprender a pensar, promover la motivación y un largo etcétera.
3. Esta experiencia abre la puerta a habilidades transversales como la atención, la observación, aprender a aprender, a pensar y a razonar, el trabajo en equipo, a desarrollar habilidades comunicativas y lingüísticas...
4. La efectividad es un punto clave que va unido al conflicto que se nos plantea antes de comenzar con la experiencia.
5. Debemos de seguir la secuencia: conflicto-meta-reglas. Es decir, tenemos que darle sentido a las cosas, sucede algo (conflicto) que tienen que resolver para algo (meta) y para ello tienen que ir prestando atención a algo que les guiará por el camino (reglas)
6. Para que sea un buen Escape Room debemos de utilizar la narrativa como hilo conductor donde todos los retos deben estar relacionados, ya que la narrativa crea el impacto inicial para motivar a los alumnos a recorrer la experiencia.
7. Se debe tener en cuenta diferentes componentes de juego, no únicamente los candados. Cordero (2018) en su post recomienda hacer un uso más sensorial y manipulativo.

6. RESULTADOS

Etapa: Educación Primaria

Cursos: 5º y 6º

U.D.: Conocemos el pueblo

Temporalización: 5 sesiones

Área: Área de las Ciencias Sociales

Fecha de aplicación: A finales de la segunda evaluación

Centro: CEIP Cervantes

Localidad: Nules

6.1. CONTEXTUALIZACIÓN

El lugar para el que está diseñada el aula temática de “Salvemos Nules” es el CEIP Cervantes de Nules, un centro de titularidad pública. Además es el colegio más antiguo de esta localidad y por tanto, está dotado de aulas muy espaciosas que facilitan este tipo de actividades.

Por lo que respecta a la ubicación del centro cabe decir que se encuentra en una zona residencial que ha ido experimentando una expansión de forma progresiva en lo que respecta a viviendas, edificaciones y locales. El centro está situado en la zona oeste de la población de Nules, a unos 220 metros del casco urbano, de este modo, no hay inconveniente en poder llegar a pie a la Plaza Mayor, el Ayuntamiento, la Biblioteca Municipal, el teatro Alcázar... ya que estos lugares emblemáticos y característicos de Nules están ubicados en el casco urbano.

Centrándonos en las aulas, las ratios de éstas no suelen ser muy elevadas, teniendo una media de 18 o 20 alumnos por clase. Los pupitres son individuales, todas las aulas están dotadas de un proyector, una pizarra digital, ordenador, internet, equipo de sonido y biblioteca de aula. Este hecho favorece a la realización de actividades cooperativas y de gamificación.

6.2. A QUIÉN VA DIRIGIDO

La actividad va dirigida a los alumnos y alumnas de quinto y sexto curso, ya que a estas edades ya se encuentran en la etapa llamada operaciones formales de Jean Piaget. Comienzan a realizar operaciones y conceptos de mayor complejidad. Además se hacen capaces de buscar soluciones lógicas para conceptos abstractos o concretos, piensan sistemáticamente en todas las posibilidades de un problema, razonan a través de analogías, comparaciones y metáforas. En definitiva, tienen un nivel evolutivo más adecuado para este tipo de juegos, aunque también se podría hacer una adaptación a los niveles educativos inferiores.

6.3. PROGRAMA MATERIAL

NORMATIVA VIGENTE	
<ul style="list-style-type: none"> - Real Decreto 126/2014, del 28 de marzo, por el que se establece el currículum básico de la Educación Primaria. - Decreto 108/2014, del 4 de julio, del Consejo, por el que se establece el currículum y se desarrolla la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana. - ORDEN 89/2014, de 9 de diciembre, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deportes, por la cual se establecen los documentos oficiales de evaluación y se concretan los aspectos de ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana. - ORDEN 45/2011, del 8 de junio, de la Conselleria de Educación, por la que se regula la estructura de las programaciones didácticas en las enseñanzas básicas. 	
CONTENIDOS	COMPETENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Iniciación al método científico y su aplicación a las Ciencias Sociales: Planificación de la indagación, búsqueda, registro y organización de la información. Uso de medios digitales para facilitar el análisis de datos. ➤ Participación cooperativa: Ser responsable del bienestar del grupo, participación en la planificación y toma de decisiones, escucha de las aportaciones ajenas y aceptación de otros puntos de vista, aportación de ideas propias constructivas, desarrollo de estrategias para resolver conflictos a través del diálogo, reconocimiento del trabajo ajeno, responsabilizarse del trabajo personal para alcanzar una meta colectiva. Tener iniciativa, esforzarse. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Adaptación a los cambios. Resiliencia: superación de obstáculos y fracasos. Aprendizaje de forma autónoma. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo. Búsqueda de orientación o ayuda cuando la necesita de forma precisa. ➤ Planificación, organización y gestión. Establecer estrategias de supervisión. Seleccionar la información. Tomar decisiones. Noción de diferencia cultural y discriminación. ➤ Reconocimiento del enriquecimiento de nuestro patrimonio cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CCL: Competencia en comunicación lingüística. ✓ CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ✓ CD: Competencia digital. ✓ CAA: Aprender a aprender. ✓ CSC: Competencias sociales y cívicas. ✓ SIE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ✓ CEC: Conciencia y expresiones culturales.

OBJETIVOS	
GENERALES	ESPECÍFICOS
<p>b) Desarrollar buenas prácticas que favorezcan un buen clima de trabajo y la resolución pacífica de conflictos, así como las actitudes responsables y de respeto por los demás.</p> <p>c) Incentivar valores como el respeto, la tolerancia, la cultura del esfuerzo y la superación personal.</p> <p>e) Elaborar materiales didácticos orientados a la enseñanza y el aprendizaje basados en la adquisición de competencias.</p> <p>f) Utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación como recurso didáctico habitual.</p> <p>g) Emplear el valenciano, el castellano y las lenguas extranjeras como lenguas vehiculares de enseñanza, valorando las posibilidades comunicativas de todas ellas.</p> <p>h) Profundizar en aspectos propios del currículo en el ámbito de la Comunidad Valenciana, y especialmente en lo referente a la historia, la geografía, el entorno natural, y el patrimonio artístico y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir salir de la sala antes de que se agote el tiempo. • Pasar un rato divertido a la vez que educativo. • Desarrollar habilidades mentales para la resolución de enigmas. • Avivar la creatividad y el pensamiento crítico. • Fomentar el trabajo cooperativo y experiencial. • Promover la innovación educativa. • Mejorar la competencia verbal. • Construir un pensamiento deductivo. • Aprender a trabajar bajo presión. • Saber liderar el propio aprendizaje. • Desarrollar la agilidad mental.
PROCEDIMIENTO	
<p>Primeramente se formarán grupos de cinco o seis miembros cada uno. Los grupos se harán de forma homogénea para que todos los alumnos y las alumnas puedan participar y tengan su función en la cumplimentación de los objetivos.</p> <p>En segundo lugar a los alumnos se les leerá una narración que les pondrá en contexto y es aquí donde comprenderán la importancia del trabajo en equipo para salir exitosamente del juego. A continuación, se les pondrá un video donde el protagonista de la historia les pedirá ayuda y les dará algunas pistas sobre lo sucedido.</p> <p>La peculiaridad de este juego de escape es que cada grupo entrará en diferentes horas, cada grupo tendrá que superar 4 retos para poder salir, finalmente, cuando todos hayan conseguido superar sus retos, deberán de juntar los resultados finales y así poder resolver el enigma final con la ayuda de todos los compañeros.</p>	

RECURSOS NECESARIOS

RECURSOS MATERIALES

- Ordenador con conexión a Internet.
- Tableta con la aplicación lectora del código QR.
- Linterna de luz ultravioleta.
- Rotulador de tinta transparente.
- Una rúbrica donde apuntarán y resolverán los acertijos y enigmas. (Anexo 1)
- Candados con numeración y otros de llave.
- Cajas para cerrarlas con los candados.
- Cámara de video para grabar el proceso de cada grupo.
- Lápiz y goma o bolígrafo borrable.

RECURSOS PERSONALES

Los alumnos deberán resolver los acertijos con la ayuda de todos los miembros del grupo, en principio no deben necesitar la ayuda de ningún maestro, pero en caso de que la necesitaran acudiría el o la docente que llevara a cabo esta actividad y les encaminaría, dándoles pistas para que consiguieran superar su función pero sin decirles el resultado.

CRONOGRAMA

GRUPOS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
GRUPO 1	X				
GRUPO 2		X			
GRUPO 3			X		
GRUPO 4				X	
TODOS					X

**Tabla 1. Calendario de las sesiones.*

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Como se ha expuesto anteriormente en el cronograma, esta unidad didáctica constará de un total de 5 sesiones. Previamente al inicio de la primera, se llevará a cabo la formación de grupos quedando, aproximadamente, unos 4 o 5 miembros por grupo.

Sesión 1.

A continuación se cogerá al primer grupo en participar y se les mostrará un video introductorio que les explicará el problema y así creará en el alumnado la necesidad de ayudar y de ser protagonistas de la historia. Seguidamente el grupo 1 entrará en la sala tematizada y tendrán un máximo de una hora para resolver la primera parte del enigma.

Sesión 2.

Del mismo modo que en la sesión 1, se les mostrará el video y éstos tendrán que buscar otras pistas y resolver unos enigmas diferentes, todo esto en el tiempo máximo de 60 minutos.

Sesión 3 y 4.

Se llevará a cabo el mismo procedimiento de las sesiones expuestas anteriormente.

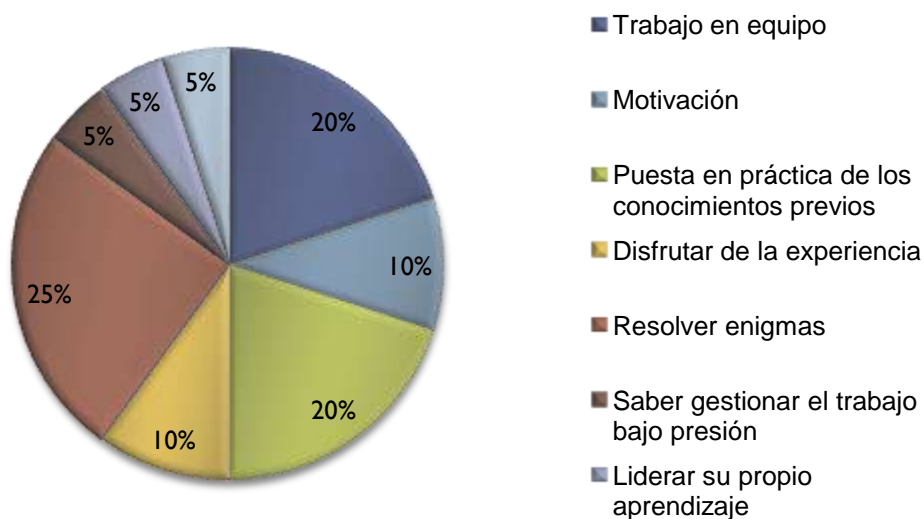
Sesión 5.

En esta sesión, se juntarán todos los grupos de alumnos y tendrán que poner en conjunto los resultados de su sesión y así poder alcanzar la pista final y resolver el misterio.

EVALUACIÓN

Para la evaluación de esta actividad se tendrán en cuenta tanto la cumplimentación y superación de los objetivos como otros aspectos transversales explicados en el siguiente gráfico:

Ponderación



**Tabla 2. Gráfica con los porcentajes de cada apartado que se va a evaluar.*

7. CONCLUSIONES

En este apartado se hará una reflexión sobre aquellos aspectos que han resultado más fáciles o más dificultosos a la hora de plasmarlo, así como una explicación a modo de eje cronológico sobre la evolución de éste.

En primer lugar y para seguir un orden me centraré en la elección del tema, me costó mucho decidirme y encontrar el tema ideal, no sabía de qué podía hacer mi Trabajo Final de Grado. Mi idea era trabajar el pueblo, los aspectos más característicos que lo forman, que los niños y las niñas conocieran y fueran conscientes de la importancia del patrimonio cultural. Así pues, pensé en hacer una unidad didáctica para trabajarlo, pero aún así no estaba lo suficientemente convencida, puesto que, bajo mi punto de vista, no era un tema innovador.

Tras unos días debatiendo conmigo misma, se me ocurrió la idea de llevar a cabo un Escape Room Educativo con todas las ideas previas que ya tenía. De este modo empecé a informarme, pensando que no encontraría mucha información, pero mi para mi sorpresa he descubierto que muchos docentes han llevado a cabo esta práctica de gamificación para evaluar contenidos. Docentes tanto de primaria, de secundaria o incluso de la universidad. Además de todas las áreas, de Lengua, Matemáticas, Ciencias Naturales, o incluso una mezcla de todas. Aunque de Ciencias Sociales no he encontrado ninguno, no perdí la esperanza y me informé para poder crear mi propio Escape Room.

Así pues, tras la visualización de diferentes proyectos llevados a cabo con los resultados correspondientes me puse manos a la obra y empecé a hacer una lluvia de ideas sobre las actividades que llevaría a cabo, el hilo conductor de todas ellas y, sobretodo, relacionándolo con Nules.

Una vez dada la forma al cuerpo central del trabajo, el siguiente paso era retroceder hasta los antecedentes teóricos de la propuesta didáctica. Pues bien, como es un tema novedoso era imprescindible hacer mención al concepto de innovación educativa y con ello al de gamificación, ya que la base del aula temática es que se lleva a cabo mediante el juego, alcanzando así unos objetivos establecidos previamente. Para que todo esto funcionara se tenía que realizar mediante equipos, es decir, grupos de cuatro o cinco alumnos que tuvieran unos objetivos comunes a cumplir, ayudándose unos a otros y participando conjuntamente en la obtención de los objetivos.

Tras una reunión con la tutora, surgió la idea de que los distintos grupos, en lugar de entrar todos juntos, ya que sería complicado conseguir que en las diferentes pistas no se acabaran mezclando, entraran cada grupo en un día diferente y con objetivos diferentes a conseguir para que finalmente se reunieran en una última sesión y entre todos los grupos consiguieran resolver el enigma.

La propuesta de este trabajo me ha resultado motivadora y enriquecedora, por un lado he sido conocedora de que muchos docentes lo han llevado a cabo y a todos les ha dado resultados exitosos, por otro lado, considero que esta propuesta didáctica ha sido igual de motivadora para mí, a la hora de exponer mis ideas, como se intenta que sea para el alumnado al que va destinada.

Un punto a favor de que me proporcione tal motivación es que, bajo mi punto de vista, no creo que sea un tema que se haya llevado a cabo en el área de las Ciencias Sociales y por eso considero que es original, innovador y sobre todo con carácter motivacional.

Finalmente, me gustaría citar unas palabras de Ever Garrison que dicen así: *Un maestro es una brújula que activa los imanes de la curiosidad, el conocimiento y la sabiduría en los alumnos*. Los docentes y los futuros docentes tenemos en nuestras manos el poder de formar personas, pocos trabajos tienen la responsabilidad que un maestro o una maestra tiene. Los docentes forman y los

futuros docentes formaremos personas de la sociedad, críticas, que no se conformen con aquello que ven, con curiosidades, con inquietudes y somos nosotros quienes tenemos el poder de crear un mundo mejor. Ejercer la docencia es un don, algo innato que surge en ti y no todas las personas tienen el placer de poseerlo. El futuro está hoy en manos de los que ahora son niños y niñas y, por ello, tenemos que cuidarlos y respetarlos, educarles en el respeto, la tolerancia, la humildad, la educación y un sinnúmero de valores que, aunque sea labor de los padres y de las madres, nosotros debemos de seguir trabajando en ello y por eso, según Karl Menninger afirma que *lo que se les dé a los niños, los niños lo darán a la sociedad*.

8. BIBLIOGRAFIA

Brugnoni, S., Gaitán, S. & Kac, M. (2016), *El abordaje de las ciencias sociales puesto en juego*, Buenos Aires, Novedades Educativas.

Caldeiro, G. P. & Vizcarra, M. C. (s.f.). El trabajo cooperativo en el aula. *TRABAJO COOPERATIVO. Implicaciones pedagógicas del trabajo grupal*. Recuperado de https://educacion.idoneos.com/dinamica_de_grupos/trabajo_cooperativo/

Camacho, M. A. (22 de diciembre de 2017). *Escape Room. El Perdido Libro Secreto de los Druidas*. María Adela Camacho Manarel. Recuperado de <https://maraadelacamachomanarel.wordpress.com/about/>

CAÑAL DE LEON, Pedro, y otros (2002). *La Innovación Educativa*, Madrid.

Cordero, C. (7 de marzo de 2018). *Escape Room Educativo. [GAMIFICACIÓN Y JUEGO]*. Ágora Abierta. Recuperado de <https://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>

Cuatro metodologías innovadoras para profes "inquietos" (22 de abril de 2018). Aula de Ocio [Blog]. Recuperado de <http://www.auladeocio.com/nuevas-metodologias-educativas-didactica-aprendizaje/>

EDUCACIÓN 3.0 (22 de febrero de 2018). *Un escape room basada en Star Wars*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escape-room-basada-star-wars/72873.html>

EDUCACIÓN 3.0 (24 de enero de 2018). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/70991.html>

- EDUCACIÓN 3.0 (30 de enero de 2018). *10 razones para utilizar un Escape Room en clase*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escape-room-libros-narnia/71341.html>
- EDUCACIÓN 3.0 (31 de marzo de 2017). *Metodologías activas para el aula: ¿Cuál escoger?* Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/metodologias-activas-en-el-aula-cual-escoger/45543.html>
- Hernández, F.X., (2002), *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Barcelona, España: Editorial GRAÓ.
- IMBERNÓN, Francisco (1996), *En busca del discurso perdido*. Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Irina M. (2018). *Conceptualización y prototipo de una aplicación para Room Escapes*. (Tesis de pregrado). Universitat Oberta de Catalunya.
- Johnson, D.W. & Johnson, R. T. & Holubec, E.J., (1999), *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Virginia, Editorial Paidós Mexicana SA.
- López, C. (6 de abril de 2018). *Escape Room Educativo o Escape Classroom ¿Qué nos puede aportar en educación? Una Millennial de Profesora*. Recuperado de <https://unamillennialdeprofesora.wordpress.com/2018/04/06/escape-room-educativo-o-escape-classroom-que-nos-puede-aportar-en-educacion/>
- López, G. (enero 2013). *Pensamiento crítico en el aula* (Docencia e investigación). Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Cuernavaca (México)
- López, J.C. (2014). *Eduteka – La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones*. Universidad ICESI: *Eduteka*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>
- Marín, V. (junio 2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *digitalEDUCATION*. (27), p. 1.
- Marta F. (2016). *El juego como recurso para las CCSS* (Tesis de maestría). Universidad Jaime I, Castellón.
- Marta M^a G. (2016). *¿APRENDER JUGANDO? EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO* (Tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Moriña, A. (2011). Aprendizaje cooperativo para una educación inclusiva: desarrollo del programa PAC en un aula de Educación Primaria. *Estudios sobre educación*. Volumen (21), p.9.

- Mosquera, I. (10 de abril de 2018). *12 claves para crear un Escape Room Educativo*. Vicens Vives [Plena dedicación a la enseñanza]. Recuperado de <http://blog.vicensvives.com/12-claves-para-crear-un-escape-room-educativo/>
- Murillo, A. (3 de octubre de 2017). ¿Qué es innovación educativa? *Observatorio de Innovación Educativa*: Monterrey, México. Recuperado de <https://observatorio.itesm.mx/edu-news/innovacion-educativa>
- Ortega, R (Coord.) (1993). *Espacios de juego en la educación infantil*. Módulo didáctico 4. Un proyecto Educativo para la Escuela Infantil basado en el Juego. Consejería de Educación y ciencia. Junta de Andalucía.
- Pérez, J. & Gardey, A. (2008). Definición de aprendizaje. *Definición. DE*. [online] Recuperado de <https://definicion.de/aprendizaje/>
- Pérez, J. (2008). Material didáctico. *Definición.DE*. [online] Recuperado de <https://definicion.de/material-didactico/>
- Pérez, J., Merino, M. (2008). Definición de método científico. *Definición. DE*. [online] Recuperado de <https://definicion.de/metodo-cientifico/>
- Pérez, J., Merino, M. (2008). Definición de pensamiento crítico. *Definición. DE*. [online] Recuperado de <https://definicion.de/pensamiento-critico/>
- Prats, J. (2011). ¿Por qué y para qué enseñar historia? En J. Prats *et al.*, *Enseñanza y aprendizaje de la historia en la Educación Básica* (pp. 18-68). México: Universidad Pedagógica Nacional.
- S. n. (29 de noviembre de 2017). *Escape Room en Primaria*. Del pupitre a las estrellas [no dejes que te roben las ideas, ¡regálalas!]. Recuperado de <http://www.delpupitrealasestrellas.com/escape-room-en-primaria/>

9. ANEXOS

*Ejemplo rúbrica a seguir por el alumnado.

Grupo 1

PISTA	ENIGMA
<p><i>"Nace en los árboles, es naranja, Del pueblo lleva el nombre Y sus orígenes quedan en una franja."</i></p>	<p>En la zona que representa los naranjos encontrarán una caja y dentro de ella estarán todas las letras del abecedario con las que tendrán que formar la respuesta (<i>Clemenules</i>). Ordenando las palabras que sobran obtendrán la pista para el siguiente enigma. (<i>Estanque</i>)</p>
<p>Para resolver la siguiente pista una lámpara de luz ultravioleta deberás encontrar.</p>	<p>En la pared del estanque habrá una zona indicada que pondrá <i>"Cuánta menos luz mejor me verás"</i>. Los alumnos deberán acercarse a esa zona y alumbrar con la linterna de luz ultravioleta, así encontrarán una nueva adivinanza para encontrar la pista final.</p> <p><i>"Es bien grande y de piedra, desde allí arriba nos acompaña, si aún no lo conoces, tendrás que subir a la montaña."</i></p>
<p>Si fueras un pájaro me verías con mayor facilidad.</p>	<p>En la cima de la maqueta del Puntal encontrarán la llave para poder salir de la habitación.</p>