



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

Escape room educativo en el aula de 5^o Educación Primaria

Aprendiendo la Edad Media

Elena Sariego Fernández

Tutor: Josué Villa Prieto

TRABAJO FIN DE GRADO

Convocatoria:

Noviembre

Enero

Mayo

Julio

Curso académico: 2021/ 2022

RESUMEN/ABSTRACT

El presente Trabajo Fin de Grado se lleva a cabo tomando como base de partida la necesidad de trabajar en los centros de Educación Primaria siguiendo pedagogías innovadoras que potencien el trabajo activo, la autonomía y el aprendizaje mediante la indagación, entre otras premisas adscritas en esta misma línea.

Es por ello por lo que, tras analizar diferentes perspectivas de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, y más concretamente de la Historia, se desarrolla una propuesta de trabajo en 5º curso de Educación Primaria basada en un *escape room* educativo a través del cual se tratarán contenidos relacionados con el periodo de la Edad Media, así como otro tipo de aptitudes como el trabajo en equipo, la capacidad de deducción o la escucha activa.

El objetivo de desarrollar dicha propuesta reside en fomentar el aprendizaje significativo a través del juego: los niños se divertirán a la par que aprenderán por medio de la experimentación, la indagación y la cooperación, asimilando mucho mejor los contenidos y potenciando en el alumnado ganas, interés y motivación.

Estas aptitudes son muy importantes en lo que a la enseñanza de la Historia en Educación Primaria se refiere debido a la complejidad que alberga la disciplina para ser comprendida por los estudiantes. A través de la realización del *escape room* propuesto se facilitará la comprensión del paso del tiempo al percibir en primera persona los cambios producidos en el modo de vida de las personas.

Palabras clave

Escape room, Educación Primaria, Historia, Ciencias Sociales, Edad Media.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	8
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.3. OBJETIVOS.....	10
1.4. METODOLOGÍA.....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	16
2.1. LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MEDIEVAL EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	16
2.1.1. Orientaciones metodológicas en base al currículo.....	16
2.1.2. Orientaciones didácticas generales para la enseñanza del tiempo en base a las capacidades cognitivas del niño.....	18
2.1.3. Cómo trabajar el pensamiento crítico: enseñar a pensar históricamente. Algunas estrategias.....	20
2.2. EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA: LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.....	21
2.3. ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: elementos constitutivos y beneficios para el aprendizaje.....	25
2.3.1. Pautas para elaborar un <i>escape room</i>	26
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	30
3.1. PRESENTACIÓN.....	30
3.2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	31
3.2.1. Marco legislativo.....	31
3.2.2. El centro educativo.....	32
3.2.3. El grupo clase.....	33
3.3. CONTENIDOS, OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	35

3.4. METODOLOGÍA	36
3.5. CRONOGRAMA.....	38
3.6. SECUENCIACIÓN DE SESIONES Y ACTIVIDADES	40
3.6.1. Sesiones anteriores al <i>escape room</i>	40
3.6.2. <i>Escape room (Sesión 4)</i>	48
3.6.2.1. Antes del <i>escape room</i>	48
3.6.2.2. Pruebas y enigmas del <i>escape room</i>	49
3.6.2.3. Después del <i>escape room</i>	53
3.6.3. Sesión posterior al <i>escape room (Sesión 5)</i>	54
3.7. TRATAMIENTO DE LOS ESPACIOS	56
3.8. RECURSOS	56
3.8.1. Recursos humanos.....	56
3.8.2. Recursos materiales	57
3.9. EVALUACIÓN.....	58
3.9.1. Instrumentos de evaluación	58
3.9.2. Herramientas de evaluación: observación	59
3.10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	60
4. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS	61
5. CONCLUSIONES.....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS	69
ANEXO 1. Carta del rey para los estudiantes.....	70
ANEXO 2. Guion del vídeo introductorio	71
ANEXO 3. Prueba 1: Puzle del mapa de los reinos	72
ANEXO 4. Pista número 1	73

ANEXO 5. Pista número 2	74
ANEXO 6. Posavasos Snote	75
ANEXO 7. Palos para ordenador de forma cronológica	76
ANEXO 8. Pista número 3	77
ANEXO 9. Pista número 4	78
ANEXO 10. Fotografías: cristianas o musulmanas	79
ANEXO 11. Pista número 5	83
ANEXO 12. Disco cifrado	84
ANEXO 13. Tarjeta de correspondencia	85
ANEXO 14. Pista número 6	86
ANEXO 15. Cuadro de los fieles caballeros del rey	87
ANEXO 16. Diploma	88

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lugares y plataformas de acceso a la información	12
Tabla 2. Tipología de las fuentes utilizadas	12
Tabla 3. Línea de comprensión progresiva del tiempo.....	19
Tabla 4. Contenidos, objetivos, criterios de evaluación y competencias	35
Tabla 5. Cronograma de la unidad didáctica	38
Tabla 6. Horario del desarrollo del <i>escape room</i>	39
Tabla 7. Rúbrica de evaluación al alumnado	59
Tabla 8. Rúbrica de evaluación de la práctica docente.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Las edades de la Historia.....	43
Figura 2. Ficha de la Edad Media.....	43
Figura 3. La evolución del territorio peninsular durante la Edad Media	48
Figura 4. Carta de invitación	70
Figura 5. Parte de delante del puzle de los reinos.....	72
Figura 6. Parte de atrás del puzle de los reinos	73
Figura 7. Pista número 1	73
Figura 8. Pista número 2.....	74
Figura 9. Posavasos Snote	76
Figura 10. Palos para ordenar de forma cronológica.....	77
Figura 11. Pista número 3.....	77
Figura 12. Pista número 4.....	78
Figura 13. Catedral de Santiago de Compostela.....	80
Figura 14. Pan	80
Figura 15. Ciudad cristiana	80
Figura 16. Rey cristiano	80
Figura 17. Mezquita de Córdoba.....	82
Figura 18. Albóndigas	82
Figura 19. Ciudad musulmana	82
Figura 20. Califa.....	82
Figura 21. Pista número 5.....	84
Figura 22. Disco cifrado	85
Figura 23. Tarjeta de correspondencia letra-número.....	86
Figura 24. Pista número 6.....	86
Figura 25. Fieles caballeros del rey.....	88
Figura 26. Diploma.....	89
Figura 27. Plano de la sala.....	90

1. INTRODUCCIÓN

1.1. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Si se piensa en un docente, tanto de Educación Primaria como de cualquier otra etapa, en la mente de cualquiera, generalmente, se formará la idea de una persona transmisora de contenidos. Dicha idea es indiscutible. Sin embargo, pueden encontrarse matices si se analiza cómo y de qué tipo son aquellos contenidos que se transmiten, pero ¿qué ocurre cuando las ideas y los conceptos que se trabajan pueden ser interpretados y comprendidos de formas distintas según la perspectiva con la que se observen?

Esto es lo que ocurre con las Ciencias Sociales, pues tal y como indica el Real Decreto 126/2014, engloban diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales y su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos. Así, existen múltiples teorías por las que pueden ser interpretadas, pues la sociedad no puede ser comprendida como algo estático. De este modo, es necesario encontrar una metodología que permita transmitir en el aula dichos contenidos desde enfoques crítico-reflexivos.

Para llevar a cabo una enseñanza siguiendo este planteamiento, es recomendable trabajar en el aula bajo una metodología que tenga en cuenta la motivación y el trabajo activo del alumnado, así como adecuar la enseñanza a los tiempos actuales y tener en cuenta que las Ciencias Sociales son importantes ya que suponen un compromiso con la ciudadanía, pues ayudan a comprender mejor el mundo que nos rodea y a nosotros mismos.

Bajo estos principios didácticos, en el siguiente Trabajo Fin de Grado se desarrolla una propuesta de intervención basada en el aprendizaje a través del juego para impartir en el aula conocimientos de Ciencias Sociales, concretamente la forma de vida y los acontecimientos acaecidos durante el periodo de la Edad Media. Se trata de un conocimiento básico (hitos, formas de vestir, de trabajar, de interacción social) al tratarse de la primera toma de contacto de los niños con la Historia medieval. Será efectuado para poner en práctica en la clase de 5º de Primaria del CEIP Pablo Iglesias.

Para ello se establece, en primer lugar, un marco teórico que abarca todo lo que establece el Decreto 82/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria en el Principado de Asturias para la asignatura de Ciencias Sociales, así como las dificultades que supone la enseñanza de la Historia en dicha etapa y la necesidad de llevar a cabo metodologías óptimas para su desempeño como puede ser la ludificación y más concretamente el *escape room* educativo.

Posteriormente se presenta la propuesta de intervención propiamente dicha, la cual está basada en un juego de *escape* para el alumnado de 5º de Educación Primaria con el objetivo de que, a través de la investigación y la búsqueda de pistas, sean capaces de hallar respuesta a diferentes cuestiones planteadas y construir así su propio conocimiento en torno al momento histórico en cuestión. En dicho apartado se establecen los objetivos, contenidos, competencias clave y, en virtud de todo ello, las actividades propuestas que se llevarán a cabo, así como la forma de evaluación de la misma.

Por último, se ofrecen una serie de conclusiones que han podido obtenerse tras la elaboración de la propuesta reflexionando sobre la consecución de los objetivos, así como las posibilidades y limitaciones que se han detectado.

1.2. JUSTIFICACIÓN

Las Ciencias Sociales, y más concretamente la Historia, tiene una connotación generalmente negativa para la mayoría de los estudiantes tanto de la etapa de Educación Primaria como de la de Secundaria. Esto es así ya que a lo largo de los años se ha enseñado a través de metodologías basadas en la memorización vana y abstracta de fechas y acontecimientos cuyo interés, motivación o semejanza con la realidad y el día a día del alumnado de estas edades es nulo.

De este modo, en ocasiones se detectan comentarios entre los más atrevidos como: “¿Por qué tenemos que estudiar esto? ¿De qué va a servirnos en la vida?” Y es que, reflexionando, tienen su parte de razón. Es obvio que conocer la Historia es esencial para su futuro desarrollo como seres humanos competentes, pero quizá habría que plantearse si, por ejemplo, memorizar el año exacto en el que Alfonso X el Sabio subió al trono es verdaderamente necesario o si, en cambio, existe otro modo de abordar la enseñanza de la Historia. Como indican Prats y Santacana (1998), su planteamiento didáctico ha de estar orientado hacia la meditación argumental,

buscando conexiones entre el pasado y el presente con objeto de visualizar la utilidad del conocimiento histórico para a comprensión de la actualidad.

De esta idea, así como de la importancia que en mi opinión tiene darle a la enseñanza de esta disciplina un enfoque reflexivo que permita al alumnado aprender del pasado y no simplemente aprenderse el pasado, nace la propuesta de intervención que a continuación se desarrolla: un *escape room* instructivo.

La decisión de llevar a cabo un *escape room* para trabajar contenidos históricos en el aula deriva por un lado de las dificultades para concebir el paso del tiempo entre los más pequeños, y por otro lado del auge social que este tipo de juegos está alcanzando en este momento. Por tanto, se opta por fomentar el aprendizaje significativo a través del juego: los niños se divertirán a la par que aprenderán por medio de la experimentación, la indagación y la cooperación, asimilando mucho mejor los contenidos.

De este modo, a través de la recreación de un momento histórico concreto y de la participación en primera persona del alumnado interaccionando con diferentes espacios, objetos y personajes propios de la época, se reducirá la dificultad con la que el alumnado percibe el tiempo histórico, pues comprenderán los cambios que se han producido con el paso de los años.

Asimismo, se captará la atención del alumnado puesto que se trata de un juego y un reto que deben superar, saliendo de la rutina del día a día en el aula. Esto proporcionará entre los estudiantes ganas y motivación para efectuar la tarea de forma correcta y alcanzar los objetivos que se proponen a través del *escape room*.

1.3. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es ofrecer una propuesta didáctica para trabajar los contenidos correspondientes a la Edad Media a través de un *escape room* en 5º de Educación Primaria.

Asimismo, se concretan una serie de objetivos específicos:

- Reflexionar sobre la importancia de enfocar la enseñanza de la Historia hacia un modelo crítico, de acuerdo con las capacidades cognitivas de los niños.

- Valorar las posibilidades de la ludificación y de los juegos para el aprendizaje de la Historia.
- Explicar qué es un *escape room* y qué pautas deben seguirse en su confección.
- Proponer una serie de actividades ludificadas dedicadas al periodo medieval, aptas para un *escape room*.

1.4. METODOLOGÍA

Para la elaboración del presente trabajo se ha llevado a cabo, en primera instancia, una estricta revisión bibliográfica de libros y artículos que abordan el tema de la enseñanza de la Historia en Educación Primaria, analizando así las dificultades que la disciplina supone y posibles estrategias de trabajo que diferentes autores proponen para llevar a cabo en el aula. Asimismo, dicha información se ha cotejado con lo que indica el Decreto 82/2014 por el que se regula el Currículo de Educación Primaria en el Principado de Asturias con el objetivo de que la propuesta de intervención que se propone estuviese regulada por la vigente ley de educación.

De este modo, fue llevado a cabo un proceso de investigación e indagación acerca de la enseñanza a través del juego en el aula, analizando sus pros y sus contras, y de qué forma podría incluirse dicha metodología en la enseñanza de la Historia.

Para ello, una vez definido el planteamiento o idea inicial de la propuesta de intervención que iba a realizarse, el primer paso fue realizar un vaciado bibliográfico consistente en la recopilación, selección y catalogación analítica de una serie de artículos y estudios extraídos de diferentes bases de datos (las cuales se detallan a continuación). Estos documentos, publicados por especialistas en el tema de los *escape room* educativos y la ludificación en el aula, fueron analizados a fondo pudiendo detectar en ellos conceptos clave e ideas sobre el funcionamiento y la puesta en práctica de este tipo de metodologías. Asimismo, fueron cotejados con la documentación legal vigente en materia educativa, así como con conocimientos específicos de las Ciencias Sociales y más concretamente de la Historia.

Así, se revisaron diferentes bases de datos y bibliotecas donde se recogieron numerosas investigaciones y estudios relacionados con el tema que concierne a este proyecto. Como guía para el procedimiento metodológico consistente en el manejo de bibliografía cualitativa, se siguen las recomendaciones que R. Hernández

Sampieri ofrece en su manual sobre metodologías dedicado a estudiantes que se inician en la investigación en Ciencias Sociales (2014). Fueron los siguientes:

Tabla 1. Lugares y plataformas de acceso a la información

LUGARES Y PLATAFORMAS DE ACCESO A LA INFORMACIÓN		
Biblioteca de la Facultad Padre Ossó		 Dialnet
		

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Tipología de las fuentes utilizadas

TIPOLOGÍA DE LAS FUENTES UTILIZADAS
MANUALES
Didáctica de las Ciencias Sociales
<ul style="list-style-type: none"> – Domínguez Garrido, M.C. (2004). <i>Didáctica de las Ciencias Sociales para Primaria</i>. Pearson Educación. – Hannoun, H. (1977). <i>El niño descubre el medio</i>. Kapelusz. – Pozo, I. (1985). <i>El niño y la historia</i> (Vol. 11). Ministerio de Educación. – Prats, J.; y Santacana, J. (1998). Ciencias Sociales: La enseñanza y el aprendizaje de la Historia. En VV.AA. <i>En Enciclopedia General de la Educación</i>, 3. Océano Grupo Editorial.
Otros manuales
 <ul style="list-style-type: none"> – Albertos Gómez, D. (2021). <i>Guía para implementar el pensamiento crítico en el aula: el baile de los estorninos</i>. Pirámide.  Dialnet <ul style="list-style-type: none"> – Aguado, R. (2012). <i>La emoción decide y la razón justifica</i>. GIUNTIEOS Psychometrics SL. – Delago, M. (2011). <i>Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil</i>. Pedagogía Magna, 11, 373-381. – García García, E. (2022). <i>Los modelos educativos</i>. En torno a la vieja polémica Escuela Nueva y Escuela tradicional. <i>Ene</i>, 8, 07. – Palacios, J. y otros (1978). <i>La cuestión escolar: críticas y alternativas</i>. Editorial Laia.



- Castro García, M. (2019). En VV.AA. *Escape Room. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 297-303). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., & Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.
- Gadotti, M. (2000). *Historia de las ideas pedagógicas*. Siglo veintiuno editores, S.A. de C.V.
- González-Agapito, J. (1992). *L' Escola Nova Catalana: 1900-1939*. Diputació de Barcelona.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Narváez, E. (2006). Una mirada a la escuela nueva. *Educere*, 10(35), 629-636.
- Pozo Andrés, M. D. M. D. (2004). La escuela nueva en España: crónica y semblanza de un mito. *Historia de la Educación: Revista interuniversitaria*, (22-23), 317-346.
- Yepes, N. S., & Centeno, A. A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas específicas*, (22), 7-25.

LIBROS DE TEXTO

- Corredera, N., Mañás, M., de Pedro, A. & Vallina, N. (Coord.,2019). *Social Science 5. My Learning Notebook*. SM: University of Dayton Publishing.
- Garrido, A. (Coord., 2014). *Ciencias sociales 5. Educación Primaria*. Edebé: Proyecto global interactivo.
- Marchena, C. (Coord., 2014). *Ciencias Sociales 5. Educación Primaria*. Anaya: Proyecto Aprender es Crecer.
- VV.AA. (2021). *Ciencias Sociales 5. Educación Primaria*. Edelvives: Proyecto Superpixépolis.

LIBROS INFANTILES

- Downing, L. (2020). *La historia del mundo para niños*. Ediciones SM.
- Fichou, B. (2016). *Mi pequeña historia del mundo*. Ediciones SM.
- Valverde, M. (2014). *Mi primer libro de historia*. Ediciones SM.

Fuente: elaboración propia

Los manuales consultados han servido fundamentalmente para construir el marco teórico del trabajo. Por otro lado, los libros de texto junto con los libros infantiles han permitido encontrar inspiración sobre tipos de ejercicios que son adecuados para la enseñanza de la Edad Media y más particularmente a la hora de diseñar los retos que constituyen el *escape room*.

Posteriormente, y tras tomar la decisión sustentada en la base teórica analizada que una forma óptima de enseñanza mediante ludificación en Ciencias Sociales era la realización de un *escape room*, se llevó a cabo su elaboración siguiendo las directrices que se detallan más adelante.

Para la construcción del apartado dedicado a la propuesta de intervención el método que se ha llevado a cabo ha sido, por un lado, la propia experiencia dentro de los *Prácticums* cursados a lo largo del grado, y por otro lado el diseño a partir de aportaciones propias.

El primer paso fue decidir en qué contexto iba a estar concretamente enmarcada la propuesta. En primera instancia se determina que la actividad será desarrollada en el CEIP Pablo Iglesias de Ribera de Arriba puesto que este es el centro donde se desarrollaron dos de los cuatro *Prácticums* cursados durante la realización del Grado, y por tanto se trata de un centro educativo del que ya se conoce la infraestructura y los espacios disponibles, la pedagogía que propone el equipo directivo, la metodología seguida por los docentes y el tipo de alumnado con el que se trabaja.

De este modo, el siguiente paso fue determinar en qué curso y con qué grupo del centro se desarrollaría la propuesta. Esta decisión se llevó a cabo siguiendo lo establecido por el Decreto 82/2014 que establece el currículo del Principado de Asturias en materia de Educación Primaria. De este modo, se resuelve que se trabajará con el curso de 5º de Primaria debido a la adecuación de los contenidos que se trabajan en dicho nivel con la propuesta que se pretende realizar, así como por la edad de los estudiantes (10-11 años) la cual resulta óptima para efectuar este tipo de tareas que requieren destrezas como la comunicación, el orden, la deducción y el trabajo en equipo.

Como el centro es de línea uno, solo consta de un grupo por cada curso por lo que no fue necesario establecer con qué grupo-clase concreto se realizaría la actividad. Por ello, el siguiente paso fue analizar las necesidades y la realidad del grupo con el fin de establecer los contenidos a trabajar, los objetivos a alcanzar y la metodología a seguir.

Para llevar a cabo el análisis de la realidad se siguió una metodología de observación (durante el desarrollo de los *Prácticums*) a través de la cual pudo determinarse el número de estudiantes en el aula, las Necesidades Educativas presentes en el grupo, el nivel socioeducativo general, los espacios de los que se disponía en el centro para desarrollar la actividad... así como de indagación (consulta de documentos oficiales del centro) mediante la cual puso definirse la forma de trabajo óptima acorde a las ideas pedagógicas y métodos de trabajo del centro.

Una vez hecho esto, fue el momento de concretar las sesiones que se realizarían en la unidad didáctica en cuestión, y especialmente de diseñar la actividad principal de la misma: el *escape room*.

Para ello, fue necesaria la ayuda de varios manuales (citados anteriormente) que ayudaron a seguir unos pasos concretos para su elaboración. De este modo, el primer paso fue idear un hilo conductor a través del cual irían apareciendo las diferentes pruebas, retos y actividades. Una vez establecido, fue el turno de diseñar dichos puzzles siguiendo los contenidos que previamente se habían seleccionado para ser impartidos.

Así, el último paso fue introducirlas en el juego de forma sistemática y consecutiva dando sentido a la historia, para posteriormente idear cómo ponerlo en práctica en el contexto real: espacio, materiales, recursos, ambientación, etc.

Finalmente, se planeó la forma de evaluar tanto el desempeño del alumnado en la realización de la actividad, como el diseño e implementación de esta con el objetivo de mejorar en posteriores implementaciones de la propuesta. Para ello se siguió lo establecido en el currículo autonómico en base a criterios y estándares de evaluación y se ideó una rúbrica que facilitase el proceso.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MEDIEVAL EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

2.1.1. Orientaciones metodológicas en base al currículo

El primer paso antes de comenzar a desarrollar cualquier tipo de acción educativa consiste en conocer aquellos contenidos, metodología y objetivos de aprendizaje que marca la legislación para poder adecuarse a ella. De este modo, este será el primer análisis que se llevará a cabo atendiendo a aquello que establece para la asignatura de Ciencias Sociales.

El Decreto 82/2014, de 24 de agosto por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias, establece que la finalidad de la etapa es “facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia, así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad” (p. 9). Asimismo, se da importancia a la necesidad de incorporar contenidos transversales en la educación del alumnado como la educación para la igualdad entre hombres y mujeres, la convivencia y los derechos humanos, la educación para la salud, la educación ambiental y la educación vial, a la vez que se adquieren habilidades y competencias como la creatividad, el hábito de estudio, la afectividad, el interés investigador...

Para todo ello, organiza la etapa en seis cursos con carácter gratuito y obligatorio y establece para cada uno tres bloques de asignaturas: troncales, específicas y de libre configuración autonómica.

Dentro del bloque de asignaturas troncales se encuentran las Ciencias Sociales cuya finalidad, según el Decreto 82/2014 será “que el alumnado adquiera unos conocimientos, habilidades y actitudes que le sirvan para comprender mejor la sociedad actual y para que pueda acceder a ella de una manera responsable y madura” (p. 60). Para ello, se dividen sus contenidos en cuatro bloques:

- I. Contenidos comunes.
- II. El mundo en que vivimos.

- III. Vivir en sociedad.
- IV. Las huellas del tiempo.

No obstante, me gustaría matizar que soy concedora de que, a partir de la entrada en vigor del nuevo decreto autonómico, aún en elaboración, habrá una nueva ordenación de los saberes básicos en base al Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, pero la actividad estará basada en la ordenación que marca el Decreto 82/2014 puesto que estaría pensada para aplicar en un contexto educativo actual.

De este modo, dicha propuesta de intervención didáctica corresponde con la enseñanza de la Historia medieval en Educación Primaria, por lo que será implementada concretamente en el curso de 5º de Primaria puesto que según la legislación se trabajarán contenidos como la “caracterización de algunas sociedades de épocas históricas: la Prehistoria, la Edad Antigua y la Edad Media. Modos de vida, condiciones económicas y sociales” (p.69). Del mismo modo, se ve enmarcada dentro de los bloques de contenidos I y IV.

El primer bloque (Contenidos comunes) se corresponde con las técnicas de trabajo, habilidades y metodologías que el alumnado deberá adquirir y llevar a cabo a la hora de trabajar los diferentes contenidos del curso. Mediante el desarrollo de esta propuesta se fomentará en el alumnado el trabajo cooperativo, que engloba la coordinación y la toma de decisiones en conjunto. Asimismo, se potenciará su capacidad para obtener información, discriminarla y organizarla partiendo de diferentes fuentes: documentos escritos, gráficos, tablas, mapas...

El cuarto bloque (Las huellas del tiempo) trata los contenidos propios de la Historia de la humanidad organizados de forma cronológica a través de las cinco edades representativas: Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea. Para su enseñanza es importante que el alumnado adquiera nociones básicas de sucesión y simultaneidad, y para ello deben llevarse a cabo metodologías de enseñanza enfocadas a la comprensión del paso del tiempo percibiendo los principales cambios en el modo de vida de las personas y tratando de establecer vínculos entre el pasado-presente. Mediante esta propuesta se pretende situar al alumnado en la época histórica que se

estudia (Edad Media), lo que permite que contemplen en primera persona la cultura, el arte, las formas de vida y la organización social del momento, así como que hagan un ejercicio comparativo con la actualidad y reflexionen sobre los cambios que se han producido.

De este modo, también se facilita la adquisición de los hechos históricos más importantes acontecidos en la época, pues se tratan de una forma contextualizada en el momento, y se evita así la memorización de datos abstractos.

2.1.2. Orientaciones didácticas generales para la enseñanza del tiempo en base a las capacidades cognitivas del niño

El objetivo de este apartado teórico consiste en definir las características generales que tiene la Historia como disciplina educativa, así como las peculiaridades de su enseñanza en relación con el desarrollo cognitivo de los alumnos/as en las diferentes edades de la etapa de Educación Primaria.

A la hora de proceder a enseñar la Historia en dicha etapa, la principal dificultad con la que se encuentra el docente es con que a estas edades los niños/as aun no han adquirido el desarrollo cognitivo necesario para comprender e interiorizar el paso del tiempo.

Por ello, es necesario enseñar el tiempo cronológico en Ciencias Sociales, lo cual quiere decir “programar, diseñar y realizar actividades de aprendizaje mediante las cuales el alumnado, poco a poco, va construyendo los conceptos de medida de la temporalidad” (Domínguez Garrido, 2004, p. 245), lo que la larga posibilitará que el alumnado adquiera también el concepto de tiempo histórico posibilitándole la comprensión de la sucesión de hechos en el tiempo siendo conscientes de la duración de las etapas.

Según J. Piaget, secundado por H. Hannoun “la aprehensión del tiempo se verifica en el niño en tres etapas: el estadio del tiempo vivido (0-7 años), el estadio del tiempo percibido (8-11 años) y el estadio del tiempo concebido (12-16 años)” (1977, p. 95).

Tabla 3. Línea de comprensión progresiva del tiempo

0-2 años		→ 16 años
TIEMPO VIVIDO	TIEMPO PERCIBIDO	TIEMPO CONCEBIDO
Experiencias personales y directas de carácter vivencial	Experiencias situadas externamente, duraciones, representadas en espacios	Experiencias mentales que prescindan de referencias concretas (tiempo de las matemáticas)

Fuente: Domínguez Garrido, 2004, p. 246

El tiempo vivido se refiere a las experiencias directas que un niño/a tiene en su vida, es decir, solo percibe el tiempo a través de sus propias vivencias. Por ejemplo, percibirá el paso del tiempo en “ritmos biológicos de su cuerpo, desplazamiento de lugar, sufrimientos o bienestar ligados a satisfacción de los impulsos o alimentación, etc.” (Domínguez Garrido, 2004, p. 248). De este modo, aun no comprenderán de forma clara el orden temporal de los acontecimientos, ni las duraciones de estos. Para trabajar en dicha etapa el concepto de tiempo, es importante trasladar al aula las experiencias personales que hayan tenido para que a raíz de ellas vayan formando una comprensión del tiempo más compleja y elaborada.

El tiempo percibido será la siguiente etapa que según Piaget y Hannoun atravesará un niño/a en su adquisición del concepto temporal. Esta etapa supone concebir el tiempo a través del espacio, es decir, se interpreta el trascurso del tiempo mediante la observación del movimiento de las agujas del reloj, por ejemplo, o a partir del espacio recorrido por un automóvil. Además, a esta edad comienzan a dominar los números por lo que pueden calcular cuantas horas transcurren entre dos acontecimientos y establecer ciclos temporales de hasta un año de duración. No obstante, según Pozo, “aunque han llegado a concebir un tiempo «objetivo», en el que existen unidades de medida, con las que incluso pueden operar, carecen aún de una representación abstracta del tiempo. No saben todavía que nuestros relojes miden tiempo, pero no son el tiempo” (1985, p.11).

Por último, el tiempo concebido, es aquel que se haya totalmente descontextualizado tanto de las experiencias propias como del espacio que nos rodea. De este modo, el docente deberá propiciar dicha trayectoria de aprendizaje en los alumnos/as, y planificar la enseñanza de la Historia en base a la etapa cognitiva temporal en la que se encuentren.

2.1.3. Cómo trabajar el pensamiento crítico: enseñar a pensar históricamente. Algunas estrategias

La Historia requiere la comprensión de muchos elementos pasados los cuales son cambiantes, complejos e interpretables. Algunas de las dificultades en la enseñanza de la Historia radican en la imposibilidad de experimentar hechos del pasado y en la dificultad de análisis de las fuentes de contenidos históricos (restos arqueológicos, cuadros, mapas...). Es por ello por lo que su total entendimiento requiere modelos de conocimiento muy abstractos y el uso de análisis de variables y relaciones complicadas de comprender. (Prats y Santacana, 1998). En las edades de la etapa de Educación Primaria, los alumnos/as aún no han alcanzado la madurez necesaria para acceder a la Historia de una forma tan compleja, por lo que será necesario adaptar los contenidos al momento cognitivo en el que se encuentren.

Para llevar a cabo dicha adaptación, es importante partir de la idea de que la Historia no puede entenderse como una verdad irrefutable. Esto es así ya que no puede comprobarse científicamente que algo sea de un modo u otro, pues el conocimiento histórico se alcanza a través del análisis y la formulación de hipótesis a partir de fuentes que han llegado a la actualidad, lo cual no garantiza al cien por cien que sea como se cree, pues alguien ha tenido que interpretarlo y está es la realidad que debe transmitirse al alumnado a la hora de plantearle los contenidos. Por tanto, el docente debe enseñar al alumnado a pensar históricamente, es decir, planteándose y reflexionando a cerca de los contenidos expuestos, lo cual está directamente relacionado con el pensamiento crítico.

Para construir el pensamiento histórico y por tanto crítico en el aula es necesario que el alumnado adquiera al manejo de diferentes dimensiones como aprender a formular hipótesis, a clasificar fuentes históricas y a analizar la credibilidad de las fuentes. (Prats y Santacana, 1998)

Asimismo, como ya se ha mencionado, esta forma de aprender supone que de forma transversal el alumnado sea capaz de pensar crítica y reflexivamente. Para ello, Albertos Gómez establece diferentes técnicas para ello, las cuales pueden ser utilizadas para llevar a cabo la enseñanza de la Historia. Asimismo, destacan algunas como: “hacer preguntas durante las clases para estimular la curiosidad,

(...), exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema, (...), hablar menos para hacer que los alumnos piensen más, etc.”. (Albertos Gómez, 2021, p. 62).

Por otro lado, docente debe tener en cuenta a la hora de trabajar en el aula ciertos aspectos morales, pues es fácil, en ocasiones, caer en el error de juzgar hechos históricos desde la perspectiva actual. Sin embargo, esto no significa que la enseñanza de la Historia tenga que estar vacía de enseñanza moral, pues deberá suponer un elemento transmisor de valores como la empatía y el respeto al diferente dotándolos de herramientas para que conozcan todas las perspectivas posibles y formen sus propias ideas.

2.2. EL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA: LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Actualmente, la educación viene caracterizándose por estar en un proceso constante de renovación, cambio, innovación y ruptura con lo tradicional. Cada vez son más los centros educativos que promueven una enseñanza sin libros de texto, que diseñan proyectos de aprendizaje transversales, que llevan a cabo metodologías activas o que diseñan materiales para la enseñanza de todo tipo, siendo muy influyente en este ámbito el uso y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que en el ámbito educativo se convierten en Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), pues como establece Roser Lozano “Las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor” (2011, p.46)

Sin embargo, este cisma con la educación más tradicionalista ya ha ocurrido en Europa con anterioridad, pues los primeros que establecieron otro punto de vista a la enseñanza fueron los autores de la Escuela Nueva a finales del siglo XIX, y sería incomprensible hablar de enseñanza basada en el juego sin citar este movimiento que sembraría las bases de la innovación, “fruto ciertamente de una renovación general que valoraba la autoformación y la actividad espontánea del niño”. (Gadotti, 2000, p. 147).

De este modo, la Escuela Nueva se define según Eleazar Narváez (2006) como “un movimiento renovador que, a contracorriente de la educación tradicional, comenzó a desarrollarse en Europa y se proyectó en distintos países del mundo desde finales del siglo XIX” (p. 629). Este movimiento nace en un contexto histórico donde en ciertos países comenzaba a crecer la preocupación por la etapa de la infancia, pues hasta el momento el niño había sido considerado como pequeño adulto, tanto para la vida en sociedad como para la realización de trabajos domésticos o industriales. Es por ello por lo que, en este momento, también se buscaba un cambio pedagógico en cuanto a la metodología y los espacios de enseñanza y aprendizaje. Además, los autores de la Escuela Nueva, en un contexto de profundas transformaciones sociales, económicas y políticas¹ culpaban a la educación tradicional como potenciadora de incompreensión entre seres humanos y desencadenante de guerras, y veían en su propuesta “un instrumento más eficaz para avanzar en el camino de la libertad, igualdad y fraternidad” (García, 2022, p. 27). Algunos de los autores más influyentes de la Escuela Nueva fueron María Montessori, Decroly, Dewey y Freinet, entre otros.

Así, proponen una pedagogía que “reivindica la significación, el valor y la dignidad de la infancia, se centra en los intereses espontáneos del niño y aspira a fortalecer su actividad, libertad y autonomía” (Palacios, 1978, p.350). Por ello, uno de los principios más importantes del movimiento de la Escuela Nueva recae en el aprendizaje a través del juego, pues toda actividad de aprendizaje debía ser placentera, y se consideraba al juego como un elemento que potenciaba la creatividad, la libertad y por tanto el interés y la motivación del niño. De este modo, puede concluirse que la propuesta de la Escuela Nueva se construye teniendo en cuenta la perspectiva emocional del alumnado, y se establece el juego como la mejor herramienta para educar y enseñar teniendo presente esta premisa.

En España, el movimiento de la Escuela Nueva llega a finales del siglo XIX, concretamente en el año 1898, cuando se tradujo el libro de Demolins (*A quoi tiens la supériorité des Anglo-Saxons*)², en el que se explicaban las primeras

¹ La industrialización creciente, los nuevos hábitats rural y urbano, la crisis de la familia tradicional y las nuevas funciones de la familia nuclear, y los ideales de mayor libertad, igualdad y fraternidad. (García, 2022, p. 27)

² “¿Cuál es la superioridad de los anglosajones?”

escuelas nuevas, así como su propuesta metodológica. Éste supuso un revulsivo en el pensamiento pedagógico europeo, aunque su influencia en España no se desarrolló de forma clara debido a que existían sectores que no estaban a favor de dicha propuesta. Aun así, sobre todo en Cataluña, fueron creándose las primeras Escuelas Nuevas, mayormente debido a la preocupación de las familias burguesas por brindar a sus hijos una educación en un centro privado pero que escapase de la doctrina religiosa. En ello tuvo bastante que ver “el desarrollo de los procesos de industrialización, mucho más avanzados en esta zona que en cualquier otra de España y la actitud individualista de la burguesía catalana, que favorecía el predominio de la iniciativa privada en todos los campos, incluida la enseñanza” (González Agapito, 1992, p.304).

A raíz de la apertura de dichas escuelas en Cataluña, en el país se fueron elaborando propuestas de escuelas que seguían la doctrina de la Escuela Nueva, sobre todo influidos por la metodología educativa de María Montessori, aunque éstas nunca llegaron a tener un gran apogeo y con el comienzo de la dictadura (1939) fueron prohibidas, siendo los siguientes treinta y seis años un periodo desde el punto de vista pedagógico basado en metodologías tradicionales y transmisor de ideologías a través de una perspectiva católica y patriótica.

“Ese silencio que se cernió en España sobre el movimiento de la Escuela Nueva a partir de 1939, formándose a las nuevas generaciones de maestros como si nunca hubiera existido” (Pozo, 2004, p. 346).

No obstante, con el fin de la dictadura (1975) España abre sus fronteras y comienza a tomar otros países europeos como ejemplo educativo y se establece la primer Ley Educativa que sembrará el inicio de un sistema educativo que siga unos principios metodológicos de respeto y libertad con un movimiento innovador en auge por parte de los profesionales de la educación que habían visto coartada su forma de enseñar, que aún a día hoy sigue desarrollándose.

Asimismo, en la actualidad, que la educación esté basada en el respeto al desarrollo del niño, en la potenciación de su pensamiento crítico y en la necesidad de que su aprendizaje se desarrolle en un espacio agradable para él es fundamental e incuestionable.

De este modo, existen autores como Roberto Aguado que defiende a través de su libro *La emoción decide y la razón justifica* (2016) la importancia de las emociones para aprender. Esto significa que un alumno/a no adquirirá los contenidos que se intentan transmitir si se siente amenazado, con miedo, triste, cansado... En cambio, el alumnado que en el aula está feliz, cómodo, relajado, motivado... Alcanzará el aprendizaje de una forma mucho más natural y sin sobreesfuerzos, y los contenidos se verán interiorizados y asentados, y no serán solo fruto del momento.

Este autor desarrolla la teoría CASA y TRAM como una forma de mostrar, de forma visual y sencilla, las emociones que se deben buscar en el aula con el alumnado, así como aquellas de las que debe huirse. De este modo, se obtiene que un buen educador deberá atender a que, en el momento del aprendizaje, su alumnado nunca esté en TRAM, es decir, con las siguientes emociones: Tristeza, Rabia, Asco y Miedo. Por el contrario, deberá trabajar para que en el aula siempre se respire un clima cálido, como en CASA: Curiosidad, Admiración, Seguridad y Alegría.

Puede concluirse, por tanto, que los componentes emocionales son esenciales en el proceso de aprendizaje, y que sin tenerlos en cuenta jamás podrá llevarse a cabo de forma fructífera y real. Es por ello por lo que la innovación debe partir de la premisa de tener en cuenta dicha educación emocional con el objetivo de llevar al aula metodologías y actividades que hagan sentir al alumnado en CASA, con ganas de aprender, activos, con interés... y esto es lo que se pretende con el aprendizaje a través del juego, pues como establece María Esperanza Delgado, “con el juego el niño/a pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. (2001, p. 374).

Además, concluye estableciendo que el juego, es el “instrumento que tienen los niños y niñas para aprender, haciendo uso de la motivación intrínseca que conlleva” (Delgado, 2011, p. 380).

De este modo, queda justificado como la metodología basada en el juego es óptima para mantener al alumnado seguro y cómodo, ya que le permite

expresarse libremente y abrirse a los demás, y con curiosidad y admiración, ya que el hecho de estar jugando y tener un reto motiva al alumnado a querer saber más, potenciando el interés y las ganas de aprender.

2.3. ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE: elementos constitutivos y beneficios para el aprendizaje

Para captar la atención de los alumnos y favorecer a la par su aprendizaje significativo de las sociedades del pasado, la educación debe evolucionar junto con la sociedad, pues es un elemento muy importante de ésta que no puede desarrollarse de forma independiente: van de la mano. Por ello, es necesario que los docentes se encuentren siempre inmersos en un proceso de formación continua que permita adecuar su metodología, herramientas, estrategias didácticas y materiales al contexto social.

Actualmente, la sociedad está envuelta en grandes y rápidos cambios económicos, culturales, políticos y tecnológicos que se ven reflejados en el tipo de alumnado que hay en las aulas: se detectan perfiles sobre estimulados e impulsivos en los cuales es difícil generar interés. Para hacerlo, las metodologías llevadas al aula deben estar en consonancia con ellos, y el juego parece ser el mejor método para hacerlo, pues como establece Kapp se trata de "un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto, definido por las reglas, la interactividad y la retroalimentación, que da lugar a un resultado cuantificable que provoca a menudo una reacción emocional" (2012, p. 7).

Un modelo de juego o gamificación es el *escape room*, traducida al castellano como "habitación de escape". Este tipo de juegos ha tenido una gran evolución en la sociedad en los últimos seis años aproximadamente, pues actualmente pocas son las personas que no han acudido a alguno, y prácticamente ninguna ciudad española carece de salas de escape de diferentes tipologías. Supone un reto mental para los participantes que deben resolver diferentes enigmas y problemas para conseguir un objetivo, que tradicionalmente viene siendo salir de la sala.

Estas características, ligadas con las que presentan las Ciencias Sociales, suponen una metodología idónea para trasladar al aula, pues “permite al alumno interactuar con otros compañeros y demostrar su capacidad para trabajar en equipo, su habilidad por el uso tecnológico, su resolutivead, así como, su capacidad de reflexión y crítica frente a problemas” (Castro-García, 2018, p.300).

Asimismo, resulta óptimo para la enseñanza del conocimiento histórico, pues permite trasladar al alumnado a través de la experiencia en primera persona al contexto cultural del momento. Además, como establecen Sanz y Alonso, este tipo de juegos en el aula “guían a los alumnos hacia el aprendizaje de los conocimientos correspondientes a su etapa, contando con el maestro como orientador durante todo el proceso” (2020, p. 11). Esto es justo lo que se pretende en la enseñanza de las Ciencias Sociales: que el alumno alcance los conocimientos oportunos por sí mismos, de manera autónoma, a través de la indagación y la reflexión crítica, siendo el docente un guía para el aprendizaje que promueva la duda y el interés por el tema, pues sería imposible que éste fuese un mero transmisor de contenidos ya que, como se ha establecido anteriormente, las Ciencias Sociales no son veraces ni irrefutables.

De igual modo, los *escape room* ofrecen una ambientación y caracterización propia de la historia que narra para que los jugadores se sientan partícipes del enigma, elementos culturales, formas de relación y organización social... potenciándose así la motivación y las ganas de resolver los problemas y pruebas planteadas de forma óptima.

En la misma línea, otra de las aportaciones de los *escape room* en el proceso de enseñanza es su carácter multidisciplinar, pues “no solo se centra en el aprendizaje de conceptos teóricos, sino que también ayuda a desarrollar en el alumno otras competencias como el trabajo en equipo, el diálogo, la resolución de problemas o el pensamiento crítico” (Sanz y Alonso, 2020, p.11).

2.3.1. Pautas para elaborar un *escape room*

- Primer paso: decisión del tema

Para elaborar un *escape room* formativo, en primer lugar, debe elegirse un tema en torno al cual girará todo lo demás. Para ello, se pensará en

contenidos, destrezas, habilidades y competencias que quieran trabajarse con el alumnado, o que en dicho momento estén siendo desarrolladas en el aula. Asimismo, este contenido debe encajarse dentro de una historia, trama o problema que sirva de hilo conductor durante toda la actividad.

En este caso la actividad estaría fundamentada dentro de la unidad didáctica de la Edad Media, por lo que el tema a tratar fueron contenidos relacionados con el modo de vida de las personas durante este periodo.

- **Segundo paso: diseño de pruebas y enigmas**

Una vez hecho esto, se diseñarán las pruebas y enigmas a las que tendrá que enfrentarse el alumnado. De este modo, deberá tenerse en cuenta la dificultad de las mismas, así como la habilidad, competencia o función ejecutiva que quiere trabajarse a través de cada una: velocidad de reacción, lógica cronológica, relación de conceptos, memoria, creatividad... Una vez esto esté claro, se elaborarán utilizando los materiales que sean necesarios. Para hacerlo, se diseñaron actividades adecuadas en cuanto a dificultad según lo establecido por la legislación autonómica para el curso en cuestión, y se tomaron como referencia varios libros de texto que proporcionaron ideas del tipo de actividades que podrían desarrollar.

Asimismo, se diseñaron enigmas cuyos materiales fuesen de fácil elaboración u obtención para facilitar su puesta en práctica en el centro.

- **Tercer paso: asignación del espacio**

El siguiente paso será designar el espacio. Es importante tener en cuenta que en un *escape room* el objetivo es conseguir escapar de un lugar cerrado, por lo que un aula es una gran opción para desarrollarlo dentro. Sin embargo, también existe la posibilidad de conectar varias salas entre sí.

En este caso no se conectaron varias salas, sino que se designó como lugar único en el que se establecería la sala de escape una de las aulas del centro que en ese momento no estaba siendo utilizada para ninguna actividad.

- **Cuarto paso: ambientación del espacio**

Cuando el sitio esté decidido, deberá ambientarse acorde al hilo conductor del juego. Esto atraerá al alumnado y hará que se sienta parte de la historia, lo que potenciará su motivación e interés en el desempeño de la actividad.

Una vez hecho esto, se colocarán las pruebas que se han diseñado de una forma lógica, ordenada y secuencial. Esto significa que para acceder a la siguiente prueba primero debe haberse completado la primera. Para ello pueden usarse candados, cerraduras, puzles que desvelen contraseñas... Del mismo modo, todo ello debe tener un sentido final que permita lograr el objetivo establecido: abandonar la sala. Por ejemplo, tras cada prueba obtienen un número que conforma el código para abrir la puerta de escape. Este proceso fue llevado a cabo, en un primer lugar, en forma de plano. Teniendo en cuenta las dimensiones del aula en el que se desarrollaría, se diseñaron diferentes elementos decorativos y de ambientación que se situarían en la sala. Seguidamente, y una vez diseñado el espacio, se decidió donde se colocarían las pruebas diseñadas y cómo conectarían entre sí, que en este caso fue en forma de pistas que aparecerían al final de cada prueba y que guiarían a los estudiantes al siguiente reto mediante su deducción.

- **Quinto paso: diseño de pistas**

Finalmente, es recomendable tener preparadas algunas pistas para las distintas pruebas por si en algún momento se atascan, así como diseñar un reconocimiento final para los participantes: un diploma, una insignia, una foto del momento...

En este caso, y ya que se trata de un *escape room* con temática medieval, se diseñó un reconocimiento final en forma de diploma que el rey les otorga por su buen hacer.

- **Sexto paso: Implementación**

Por otro lado, es importante aplicar el *escape room* educativo de forma adecuada. Una vez esté todo dispuesto y estructurado, lo primero que debe hacerse es establecer grupos de participantes. Es recomendable que estén compuestos de 3 a 5 alumnos/as, pues de este modo serán suficientes para desarrollar las pruebas y todos tendrán su protagonismo y realizarán sus aportaciones sin que nadie quede excluido o se pisen unos a otros.

Antes de comenzar a jugar deben sentirse inmersos en el contexto. Esto puede hacerse a través de un vídeo explicativo sobre algo que está ocurriendo y deben solucionar. En ausencia del vídeo también puede narrarlo el docente, pero es importante que lo haga actuando de forma adecuada para

que el alumnado conecte de pleno con la historia. Esto se verá potenciado con una buena caracterización.

A continuación, el alumnado ya puede comenzar la prueba. Durante su desarrollo, el docente deberá actuar como observador externo de modo que pueda, posteriormente, evaluar tanto al alumnado como al propio diseño del juego. Asimismo, deberá funcionar como agente guía que pueda aportar pistas siempre que el alumnado lo necesite.

Para este *escape room* se agrupó a los alumnos en dos grupos de 5 estudiantes. En este caso fue el docente quien organizó los grupos en función de las características del alumnado tratando de que fuesen homogéneos y equilibrados y que todos tuviesen algo que aportar en el desempeño de la actividad.

Asimismo, para atraer el interés del alumnado, se elaboró un vídeo en el que un rey medieval les pedía ayuda para resolver un problema en el que se había visto inmerso.

- **Séptimo paso: evaluación**

Finalmente, es recomendable hacer una especie de síntesis o reflexión final que englobe todo lo desarrollado durante el juego de modo que le otorgue un sentido a todo ello, así como entregar algún tipo de reconocimiento a los participantes.

En este caso, una vez conseguida la hazaña se otorgó a cada participante con un diploma como reconocimiento.

Asimismo, se dedicó una sesión posterior a la reflexión, síntesis y evaluación de la actividad donde cada estudiante pudo expresar su opinión acerca de esta, y donde el docente aprovechó para hacer un repaso final de los contenidos trabajados.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. PRESENTACIÓN

Aludiendo a las teorizaciones expuestas en las páginas anteriores relativas a la importancia de buscar metodologías innovadoras para enseñar Historia debido a las dificultades que la propia disciplina presenta en Educación Primaria, así como a la idoneidad de enseñar mediante el juego, resulta atractivo pensar en la idea de trasladar al aula una propuesta alternativa para enseñar contenidos históricos basada en un tipo de actividad lúdica: el *escape room* educativo. A través de esta actividad se pretende reducir en el alumnado la dificultad que supone comprender el paso del tiempo, ya que se verá experimentando en primera persona cómo se vivía en la época correspondiente en la que estará ambientado el juego, en este caso la Edad Media.

Asimismo, es un método pensando para que la enseñanza se produzca de tal forma que sean los propios alumnos/as quienes construyan su aprendizaje a través de la indagación y la investigación, promoviendo así el pensamiento crítico y reflexivo, pues durante el desarrollo de la actividad estarán solos y tendrán que usar su ingenio para completar con éxito las pruebas. De este modo, el docente se convertirá en un guía que ayudará al grupo en caso de necesitarlo a través de pistas, pero nunca mostrando la respuesta correcta. Se huye, por tanto, de un tipo de enseñanza tradicional basada en la transmisión de contenidos únicamente por medio de la memorización irreflexiva, y se apuesta por una metodología que coloca al niño/a como protagonista de la acción educativa, respetando sus características, necesidades e intereses. En este sentido, si en el marco teórico he indicado los principios de la didáctica de la historia de autores como Pagés o Santisteban, en la metodología general de enseñanza considero esencial partir de los de Decroly (1871-1932) y Kilpatrick (1871-1965), adecuándolos a las necesidades de las aulas actuales.

De este modo, como ya se ha señalado con anterioridad, se tienen en cuenta las emociones de los alumnos/as en el aula que, como bien establece Roberto Aguado (2012), son esenciales para que los niños/as se sientan como en “CASA” y sean capaces de aprender. Así, el juego aporta “curiosidad, admiración, seguridad y

alegría”, a la vez que genera un punto de motivación que repercutirá en la implicación y en la adquisición de los contenidos.

Por tanto, se diseñará un *escape room* partiendo de cero, lo que conlleva, en primer lugar, analizar los contenidos que se quieren trabajar partiendo del Decreto 82/2014, y en segundo lugar ambientar el espacio, idear las pruebas pertinentes e inventar un hilo conductor y una historia que de sentido a todo el conjunto de la actividad.

3.2. CONTEXTUALIZACIÓN

3.2.1. Marco legislativo

Actualmente, la educación se encuentra inmersa en un proceso de transición en cuanto a la Ley General que regula la actuación educativa en España. Así pues, teniendo en cuenta esta realidad, se tomará como punto de partida la Ley Orgánica, de 9 de diciembre de 2013, de Mejora de la Calidad Educativa, comúnmente conocida como LOMCE que, aunque ya no es la ley vigente, aún regula la mayor parte de aspectos curriculares.

Sin embargo, en cuanto a lo que a criterios de evaluación se refiere, ya se trabaja con lo establecido en la ley que está en vigor legislativamente hablando, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, más conocida como LOMLOE, por lo que será esta la que marque la normativa en dicho aspecto.

Del mismo modo, y como siguiente peldaño regulador, se atenderá a lo expuesto en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria en España, y más concretamente, se tendrá en cuenta el Decreto 82/2014, de 28 de agosto, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. Esto es así puesto que aún no ha entrado en vigor el nuevo Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, y puesto que la propuesta está pensada para aplicar en un contexto educativo actual (curso 2021/2022).

Asimismo, se prestará atención a lo establecido en la Circular por la que se dictan las instrucciones de inicio de curso para los centros públicos en el año académico 2021-2022, publicada por la Consejería de Educación del Principado de Asturias.

Por último, para la elaboración de la presente propuesta de intervención se tendrá en cuenta lo que se establece en la Programación General Anual (PGA), elaborada por el equipo directivo del centro donde se concreta el modelo educativo a seguir por la comunidad educativa. En este caso concreto la propuesta se desarrollará en el C.P. Pablo Iglesias de Ribera de Arriba.

3.2.2. El centro educativo

El CEIP Pablo Iglesias se encuentra en el concejo asturiano de Ribera de Arriba. Éste se ubica en la zona central de Asturias, limitando al norte y este con Oviedo, al sur con Mieres y Morcín, y al oeste con Santo Adriano. Se trata de una zona pequeña, con 21,98 km² (SADEI, 2019), solo siendo mayor que Caravia, Muros del Nalón y Noreña en lo que a concejos asturianos se refiere. Asimismo, es un enclave rural cuya principal actividad económica reside en la industria, pues está dotado desde 1926 de una central térmica que genera el 60% de los empleos.

Es un colegio público ordinario de línea uno que actualmente cuenta con 68 alumnos/as, los cuales se distribuyen en los tres cursos de Educación Infantil (dos grupos) y los seis cursos de Educación Primaria (seis grupos, uno por curso). En cuanto a la infraestructura, el CEIP Pablo Iglesias puede presumir de sus amplias instalaciones. Cuenta en su interior con dos plantas entre las cuales se distribuyen las aulas, grandes y equipadas, tres cuartos de baño, la sala de profesores, la biblioteca, el aula de música, el laboratorio, y el aula de informática. Su exterior está compuesto por un patio delantero, dos canchas deportivas, un parque y un huerto.

En el centro, el 97% del alumnado pertenece a una singular comunidad gitano-portuguesa que se asentó en la zona en los años 60 procedentes del norte de Portugal. La situación que presentaban por aquel entonces era compleja debido a la falta de oportunidades laborales y de integración social, pero han avanzado mucho con el paso de los años. Sin embargo, continúa siendo un grupo culturalmente cerrado con unas formas de vida muy concretas. Algunas de ellas se manifiestan dentro del centro escolar: las hay negativas, como el exceso de absentismo, la despreocupación de las familias por el aprendizaje de sus hijos/as o la falta de higiene en algunas ocasiones; pero también positivas, como la riqueza lingüística y cultural, la lealtad y el respeto de unos con los otros y el valor

que otorgan a ciertos aspectos como puede ser un vaso de leche, una excursión o una muestra de cariño. De este modo, puede concluirse que la diversidad sociocultural en el centro es escasa, ya que la gran parte de los alumnos/as proceden del mismo contexto, pero también muy marcada cuando existe, ya que la diferencia entre el alumnado que procede de familias gitano-portuguesas y la del alumnado que procede de otro tipo de familias es muy significativa.

3.2.3. El grupo clase

La propuesta estará destinada para el grupo que cursa 5º de Educación Primaria. Este se compone de 10 alumnos/as, de los cuales 7 son niñas y 3 son niños. Se organizan en el aula sentados individualmente cada uno en su pupitre y formando una especie de "U".

Este grupo aula no presenta ningún alumno/a con Necesidades Educativas Especiales (NEE), pero sí cuenta con dos alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), concretamente relacionadas con trastornos de aprendizaje (OTRAS-APR).

Como ya se ha indicado anteriormente, el alumnado pertenece a un grupo sociocultural muy concreto con una situación familiar, cultural y económica en ocasiones complicada y que no da especial importancia a los estudios y a la educación de los niños/as. Esto se ve reflejado en las habituales faltas de asistencia que se producen, y en las consecutivas veces que no realizan la tarea de deberes.

Es por ello por lo que el tutor del grupo debe adaptarse al contexto. Para ello, se reduce el nivel curricular a mínimos, y se buscan alternativas para enseñar a los alumnos/as de forma que estén motivados y contentos en el colegio, pues de otra forma las ausencias serían aún mayores y el aprendizaje imposible.

Así, la actividad que se propone es idónea para realizar en cualquier centro, pero en este más aún, si cabe, debido a las características sociales que presenta su alumnado, pues de esta forma se espera que se motiven, que sus ganas de aprender aumenten, y por tanto que su asistencia al centro y su desempeño en las actividades propuestas se vea incrementada.



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

Del mismo modo, es una sesión que al hacer en grupo tiene amplios beneficios en cuanto a la adquisición de contenidos para el alumnado que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, pues serán apoyados en todas sus acciones por el resto de los integrantes del equipo, pues como ya se ha comentado anteriormente se trata de un grupo muy cohesionado en lo que a relaciones sociales se refiere, pues en muchas ocasiones existen incluso lazos parentales entre ellos

3.3. CONTENIDOS, OBJETIVOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Tabla 4. Contenidos, objetivos, criterios de evaluación y competencias

CONTENIDOS	OBJETIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS
Introducción a la cronología histórica manejando convenciones de datación y de periodización (a.C., d.C., edad).	Utilizar las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad para ordenar temporalmente algunos hechos históricos relevantes.	Datar las edades de la Historia asociadas a los hechos que marcan sus inicios y sus finales: Edad Media (Caída del Imperio Romano S. V d.C. y descubrimiento de América S. XV d.C.)	Competencia digital - CD Competencia de comunicación lingüística - CCL Competencias sociales y cívicas - CSC Competencia de conciencia y expresiones culturales - CEC Competencia de aprender a aprender - CPAA
	Situar en el tiempo la etapa de la Edad Media.		
Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas: la Edad Media . Modos de vida, condiciones económicas y sociales.	Identificar el modo de vida de las personas que vivieron en la época medieval: organización social, vestimenta, economía...	Reconocer usos, costumbres, actividades o herramientas como indicadores de formas de vida características de la Edad Media .	
Acontecimientos y personajes relevantes de la Historia de España y de Asturias en la Edad Media .	Reconocer acontecimientos y personajes relevantes de la Historia de España y de Asturias en la Edad Media .	Identificar acontecimientos relevantes de la Edad Media .	
		Identificar personajes relevantes de la Edad Media en España y Asturias.	

Fuente: elaboración propia basándose en lo establecido en el Decreto 82/2014

3.4. METODOLOGÍA

La metodología didáctica utilizada a lo largo de toda la implementación de la propuesta de intervención se basará, principalmente, en la experimentación de los contenidos a trabajar de forma que los estudiantes sientan que aquello que está siendo tratado en clase no son solo conocimientos teóricos y abstractos. Para ello, se aprovechará la experiencia previa de la niña/o, atendiendo a las habilidades que ya es posible que tengan adquiridas, y se recreará un espacio ficticio en el cual los estudiantes puedan observar, manipular y presenciar acontecimientos, objetos, culturas y formas de vida de tiempos pasados.

De igual forma, el desarrollo de las sesiones según están planteadas conlleva que el alumnado trabaje de forma activa, siguiendo sus intuiciones y desarrollando su capacidad crítica y el pensamiento histórico a través de la indagación y la investigación, que le llevarán a plantearse problemas y tratar de resolverlos de una forma ingeniosa y creativa. De esta manera, se pretende que los estudiantes fijen los conocimientos de una forma estable, puesto que han sido ellos los propios constructores de su aprendizaje.

Asimismo, se implementará una metodología en la que se trabaje en grupo y se potencie la cooperación entre el alumnado, así como una flexibilidad que se adapte al nivel y la capacidad de cada uno de los estudiantes, de forma que se respeten los tiempos y las habilidades de cada uno de ellos en las diferentes áreas.

Para ello, se desarrollará una unidad didáctica compuesta por cinco sesiones: en las tres primeras se pretenderá que los estudiantes adquieran los contenidos propios del tema; en la cuarta se desarrollará la actividad principal y más importante de la unidad donde el alumnado demostrará sus habilidades y fijará aquellos conocimientos más abstractos que quizá no había conseguido asimilar; por último, la quinta sesión servirá como síntesis, reflexión y valoración de todo el trabajo realizado con anterioridad.

La actividad del *escape room* destaca por presentar una característica metodológica basada en la actividad lúdica y el juego. Con este enfoque el objetivo es llamar la atención del alumnado fomentando así su interés por el aprendizaje, pues se verá incrementado su nivel de motivación y su predisposición ante los contenidos a trabajar. Además, de este modo, se estará respetando el aspecto emocional de los

estudiantes, incrementándose así el porcentaje de éxito en cuanto a la adquisición de contenidos.

El procedimiento que se seguirá para llevar a cabo la actividad comenzará por organizar al alumnado en grupos de 4-5 participantes. Este es el cupo perfecto para que todos/as puedan participar y aportar en la resolución de las pruebas y enigmas. Asimismo, se hará entrega a cada miembro participante de una carta cuyo contenido introduce al alumnado en la historia, generando interés, ganas e intriga.

Una vez hecho esto, los estudiantes estarán listos para acceder al juego. Cuando estén dentro del aula en cuestión, el primer paso será que visualicen un video que se reproducirá en la pantalla digital de la sala. Este tendrá la misma función que la carta: introducir al alumnado en la historia del juego. Después, podrán comenzar a investigar.

Todas las pruebas y enigmas están distribuidas por la sala de forma que, a través de pistas, unas lleven a las otras a medida que se van resolviendo. De este modo, los alumnos/as serán guiados por los diferentes espacios de la sala donde se esconden nuevos rompecabezas que deberán completar con éxito para conseguir el objetivo final. Durante el proceso, el docente funcionará como guía por si los estudiantes se atascan y no saben cómo continuar. Para ello, ofrecerá diferentes pistas, pero nunca resolverá los acertijos.

El último paso para concluir la actividad corresponderá con la entrega de premios y reconocimientos al buen hacer del alumnado, lo cual supondrá una carga motivacional que les ayude a apreciar los contenidos trabajados y fijarlos de forma óptima. Asimismo, aumentará su autoestima ya que se sentirán capaces de lograr los objetivos, y se verán incrementadas sus ganas de aprender.

Esta forma de trabajo, por tanto, tiene el objetivo de que el alumnado valore el aprendizaje y los contenidos que se están trabajando de forma que su predisposición hacia ellos sea buena eliminando la frustración y el aprendizaje rutinario y monótono.

Asimismo, y como broche final, en la sesión final todos los estudiantes tendrán la oportunidad de, en forma de asamblea, aportar su opinión sobre la actividad incluyendo aquellos aspectos que más le han gustado, así como los que cambiaría. De este modo se trabaja la comunicación y la reflexión crítica.

3.5. CRONOGRAMA

La unidad didáctica denominada “Aprendiendo la Edad Media” estará formada por cinco sesiones de trabajo las cuales se organizarán de la siguiente manera en el calendario escolar teniendo en cuenta que en 5º de Primaria se imparte una hora y media de Ciencias Sociales a la semana:

Mayo, 2022

Tabla 5. Cronograma de la unidad didáctica

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
2	3	4	5	6
9	10 SESIÓN 1	11	12 SESIÓN 2	13
16	17 SESIÓN 3	18	19 SESIÓN 4: <i>ESCAPE ROOM</i>	20
23	24 SESIÓN 5	25	26	27
30	31			

Fuente: elaboración propia

Las tres primeras sesiones (señaladas en amarillo) tendrán la finalidad de familiarizar a los estudiantes con los contenidos establecidos, preparando al alumnado para el desarrollo de la actividad principal de la unidad didáctica que se llevará a cabo en la sesión 4 (señalada en verde), la cual consistirá en un *escape room*. Asimismo, la última sesión (señalada en azul) tendrá como objetivo analizar, sintetizar y evaluar el desempeño de cada uno en la actividad.

De este modo, cada sesión tendrá una duración de 45 minutos siguiendo lo establecido en la legislación educativa vigente para la asignatura de Ciencias Sociales, a excepción de la actividad principal de la unidad didáctica que se realizará en la cuarta sesión y que tendrá una estructura diferente al resto.

Esta actividad será única y se desarrollará a lo largo de una jornada lectiva, aprovechando las facilidades que da el horario de los jueves para unificar sesiones puesto que muchas de ellas son con el tutor del grupo, lo que permite trabajar de una forma flexible escapando de las limitaciones que en ocasiones suponen los cambios de hora/asignatura.

Por tanto, la actividad se establece para ser llevada a cabo el jueves 19 de mayo del presente curso escolar, y se utilizarán tanto la segunda y tercera hora de la mañana, como las dos posteriores al recreo. De este modo, el horario de trabajo para este día queda organizado de la siguiente forma:

Tabla 6. Horario del desarrollo del *escape room*

Jueves 19 de mayo	
09:00 – 10:00	Inglés
10:00 – 11:00	Explicación de la actividad y elaboración de grupos
11:00 – 12:00	<i>Escape room</i> grupo A
12:00 – 12:30	RECREO
12:30 – 13:30	<i>Escape room</i> grupo B
13:30 – 14:00	Entrega de premios

Fuente: elaboración propia

Puesto que se trata de un día especial, se contará con la colaboración del resto de docentes del centro en lo que a organización temporal, estructuración de grupos y puesta en marcha de la actividad se refiere.

Esto significa que cederán horas lectivas de su especialidad, así como se encargarán del grupo que en ese momento no esté haciendo la actividad ya que el docente del grupo deberá acompañar al alumnado en el desempeño del *escape room* a modo de guía.

3.6. SECUENCIACIÓN DE SESIONES Y ACTIVIDADES

3.6.1. Sesiones anteriores al *escape room*

Sesión 1

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Familiarizarse con el tiempo histórico. - Contextualizar temporalmente la etapa de la Edad Media en base a etapas anteriores y posteriores y a los acontecimientos con los que empieza y termina. - Identificar las principales características de la forma de vida durante la Edad Media. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los cinco periodos en que se divide la Historia: prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea. - Marco temporal de la Edad Media: caída del Imperio Romano y descubrimiento de América. - Usos, costumbres, actividades y herramientas como indicadores de formas de vida características de la Edad Media

PROCEDIMIENTO DE TRABAJO

La sesión comenzará con un debate en gran grupo en el que se introducirá al alumnado en la materia que se tratará posteriormente. De este modo, se utiliza el método de la mayéutica que, en términos Socráticos tiene el objetivo de “parir el conocimiento mediante el diálogo”. Para ello los estudiantes responderán con sus conocimientos y a través de su propia reflexión a diferentes preguntas planteadas por el docente que guiará sus respuestas hacia una conclusión colectiva. El tema a tratar en este caso será el paso del tiempo y cómo lo perciben los estudiantes.

Esta conversación será hilada por el docente para introducir las diferentes formas que existen de referirnos a periodos grandes de tiempo, necesarios en historia ya que nos referimos a espacios temporales muy extensos. Se recordará la cantidad de tiempo que engloba cada nomenclatura (lustro, década, siglo y milenio) y que los siglos se indican siempre en números romanos.

Una vez hecho esto, se procederá a explicar que además de utilizar la nomenclatura anterior para referirse a grandes periodos de años, los historiadores han dividido la Historia en cinco grandes etapas para poder estudiarla mejor: prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea.

Todos estos contenidos serán recordatorios, pues se entiende que ya se han trabajado anteriormente, pero es importante recordarlos ya que se trata de contenidos abstractos donde normalmente el alumnado presenta dificultades. Además, es importante contextualizar la y visualizar donde se sitúa temporalmente la etapa histórica que va a trabajarse posteriormente.

Para ello, se trabajará con una línea temporal que todos pegarán en sus libretas y que se analizará de forma oral entre todos los integrantes de la clase hasta que sea comprendida, dando importancia sobre todo a la etapa de la Edad Media para contextualizarla y delimitarla en la línea del tiempo. Para ello, será necesario hablar de la caída del Imperio Romano y del descubrimiento de América.

Una vez hecho esto y con los estudiantes situados cronológicamente, se procederá a proyectar en el aula un vídeo del canal *Smile and Learn* a través del cual se mostrarán las principales características de la etapa de la Edad Media. Se pedirá a cada alumno/a que durante la visualización anote en su cuaderno algo que le haya llamado la atención. Posteriormente, se comentarán todas las inquietudes en el aula y el docente introducirá otras a modo de guía siempre que lo considere necesario.

El objetivo es que el alumnado se quede con la forma de vida que tenían, en general, las personas que vivieron durante el periodo de la Edad Media, y de este modo construyen su propio aprendizaje a partir de sus propios intereses, inquietudes y conocimientos anteriores.

Para terminar, a modo de síntesis final de los contenidos trabajados durante la sesión, se les entregará una fotocopia que deberán completar y pegar en sus cuadernos.

ACTIVIDADES PREVISTAS	COMPE- TENCIAS
Debate en grupo - ¿Qué entendemos por el paso del tiempo? - ¿Qué instrumentos utilizamos para medir el tiempo? - ¿Qué entendemos por Historia? - ¿Cómo podemos referirnos a periodos tan largos de tiempo? - ¿Qué significa a.C y d.C? - ¿Sabéis algo sobre la Edad Media?	CCL
	CAA
	SIEE
	CSC
	CMCT
	CEC

Línea temporal

Figura 1. Las edades de la Historia



Fuente: Pablo 8, Quizizz

Visualización del siguiente vídeo:

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

Ficha síntesis de contenidos:

Figura 2. Ficha de la Edad Media

I. Completa:

La Edad Media comenzó en el año con la

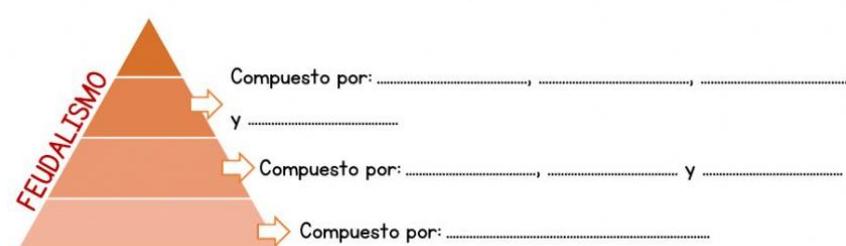
Y acabó en con el

2. ¿Qué es la monarquía? Explicalo con tus palabras:

.....

3. Completa la pirámide del feudalismo arrastrando cada palabra a su sitio.

NOBLEZA	Prisioneros de guerra	REY	Caballeros y damas	Agricultores	VASALLOS
Duques	Pastores	Barones	ESCLAVOS	Condes	Artisanos



Compuesto por:,,

y

Compuesto por:, y

Compuesto por:

Fuente: Elisagarciamartín, Liveworksheets

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer el siglo como unidad de medida del tiempo histórico y localizar hechos situándolos como sucesivos a.C. o d.C - Contextualizar la Edad Media en una línea temporal conociendo los acontecimientos con los que empieza y termina. - Reconocer usos, costumbres, actividades o herramientas como indicadores de formas de vida características de la Edad Media. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico y localiza hechos situándolos como sucesivos a.C. o d.C - Sitúa la Edad Media en una línea temporal y conoce los acontecimientos con los que empieza y termina. - Reconoce usos, costumbres, actividades o herramientas como indicadores de formas de vida características de la Edad Media.

DURACIÓN	RECURSOS	ESPACIOS Y AGRUPAMIENTO
<p>En total serán 45 minutos repartidos de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10' debate. - 10' pegar línea del tiempo y comentarla. - 5' visualización del vídeo. - 10' comentar el vídeo. - 10' completar y pegar ficha. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Pantalla digital. - Ordenador con acceso a internet. - Libretas de los estudiantes. - Lápiz y goma. - Tijeras. - Pegamento. 	<p>Espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula del grupo. <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individual.

Sesión 2

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los dos pueblos que se asentaron en la península durante la Edad Media. - Distinguir las principales características culturales de cada uno de los pueblos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los cristianos y sus costumbres durante la Edad Media en la península. - Los musulmanes y sus costumbres durante la Edad Media en la península.

PROCEDIMIENTO DE TRABAJO

Se recordará al alumnado lo trabajado en la clase anterior y se comenzará la sesión con la visualización de un vídeo que resumirá en pocos minutos los acontecimientos más importantes que ocurrieron durante la Edad Media del cual se extraerá como aprendizaje principal que en la península ibérica convivían dos pueblos muy diferentes: musulmanes y cristianos.

Posteriormente, se dividirá a la clase en dos grupos de cinco estudiantes cada uno. A cada grupo se le otorgará una de las dos culturas y, entre todos, deberán indagar y anotar las características que les parezca más importantes para contárselo después al otro grupo. Se les hará entrega de unas preguntas a las que deberán responder a modo de pauta general. Para hacerlo podrán utilizar recursos como el libro de texto, ordenadores con acceso a internet y la biblioteca del centro.

Para terminar, y a modo de síntesis, se realizará de forma grupal una ficha interactiva de la página *Liveworksheets* en la pantalla digital de la clase donde todos/as tendrán la oportunidad de participar.

ACTIVIDADES PREVISTAS	COMPE- TENCIAS
Visualización del siguiente vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Lf5qcdZSeu8	CCL
	CAA
Indagación por parte de los estudiantes: ¿Cómo vivían?	SIEE
	CSC

¿Cómo se organizaban socialmente? ¿Cómo eran sus ciudades? ¿Cuál era su religión? ¿Qué tipo de arte practicaban? Realización de la siguiente ficha interactiva: https://es.liveworksheets.com/rk1956501mu	CMCT
	CEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar que durante la Edad Media convivieron en la península dos pueblos muy distintos: los cristianos y los musulmanes. - Distinguir las principales características culturales de cada uno de los pueblos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica que durante la Edad Media convivieron dos pueblos en la península: cristianos y musulmanes, y distingue características propias de cada uno. - Reconoce usos, costumbres, actividades o herramientas como indicadores de formas de vida características de la Edad Media.

DURACIÓN	RECURSOS	ESPACIOS Y AGRUPAMIENTO
En total serán 45 minutos repartidos de la siguiente forma: <ul style="list-style-type: none"> - 5' visualización del vídeo. - 10' explicación de la actividad y organización de grupos. - 20' investigación. - 10' ficha interactiva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Pantalla digital. - Ordenadores con acceso a internet. - Libretas de los estudiantes. - Lápiz y goma. - Libros de la biblioteca del centro. - Libros de texto. 	Espacios: <ul style="list-style-type: none"> - Aula del grupo. - Sala de informática. - Biblioteca del centro. Agrupamiento: <ul style="list-style-type: none"> - Grupal.

Sesión 3

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar los principales acontecimientos producidos en la península ibérica durante el periodo de la Edad Media. - Identificar los personajes más relevantes de la Edad Media en la península ibérica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Principales acontecimientos producidos en la península ibérica durante el periodo de la Edad Media. - Personajes más relevantes de la Edad Media en la península ibérica.

PROCEDIMIENTO DE TRABAJO

Para comenzar la sesión se recordará a los estudiantes los contenidos trabajados anteriormente, y se aprovechará para hilar la existencia de los dos pueblos (cristianos y musulmanes) con la forma que tuvieron de relacionarse durante todos los años de estancia en la península: la guerra entre ellos.

De este modo, se tratará de que los estudiantes comprendan lo ocurrido en la península durante la Edad Media a través de los cambios producidos en los mapas.

Para ello, se les entregará una fotocopia donde estarán impresos cuatro mapas peninsulares con distinta organización política. Deberán recortarlos y pegarlos en sus libretas solo por la parte de arriba formando así una especie de solapa que pueda levantarse. De este modo, escribirán debajo de cada uno de los mapas la información pertinente para comprenderlo.

El objetivo es conocer los personajes y acontecimientos principales producidos en la península durante la Edad Media de una forma visual apreciando la evolución en el territorio.

Para terminar, se hará una síntesis final de todos los contenidos trabajados durante las tres sesiones para que los estudiantes puedan recordar y establecer relaciones entre todo el contenido que se ha trabajado, así como expresar sus inquietudes o resolver cualquier duda que haya podido surgir durante el proceso.

ACTIVIDADES PREVISTAS	COMPE- TENCIAS
<p>Mapas de la península durante la Edad Media:</p> <p>Figura 3. La evolución del territorio peninsular durante la Edad Media</p>  <p>En la península ibérica estaban los visigodos, y el año 711 un ejército musulmán accede a la península ibérica por el sur. Derrotaron al rey visigodo Rodrigo en la batalla de Guadalete y se asentaron en la península, a excepción de una pequeña franja del norte. A ese territorio se le denominó Al-Ándalus.</p> <p>En el año 929 Al-Ándalus pasó a llamarse Califato de Córdoba, y más adelante se dividió en muchos reinos independientes gobernados cada uno por un rey y llamados reinos de taifas</p> <p>En el año 722, en Asturias, se produce la batalla de Covadonga donde Don Pelayo derrotó al ejército musulmán. Aquí, se inicia la reconquista y se forman durante los siglos siguientes los reinos cristianos del norte.</p> <p>Los reinos cristianos se expandieron hacia el sur derrotando a los musulmanes casi completamente en la batalla de Tolosa, aunque estos aún se mantuvieron en el reino de Granada 200 años más.</p> <p>Fuente: Libro de texto de Ciencias Sociales de 5º de Primaria, Editorial Edebé</p>	CCL
	CAA
	SIEE
	CSC
	CMCT
	CEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer acontecimientos relevantes de la Edad Media. - Identificar personajes relevantes de la Edad Media en España y Asturias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce acontecimientos relevantes de la Edad Media - Identifica personajes relevantes de la Edad Media en España y Asturias.

DURACIÓN	RECURSOS	ESPACIOS Y AGRUPAMIENTO
<p>En total serán 45 minutos repartidos de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10' explicación - 25' pegar, explicar y copiar la información de cada uno de los mapas. - 10' síntesis final. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Pantalla digital. - Ordenadores con acceso a internet. - Libretas de los estudiantes. - Lápiz y goma. - Pegamento y tijeras. 	<p>Espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula del grupo. <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individual.

3.6.2. *Escape room* (Sesión 4)

3.6.2.1. *Antes del escape room*

Antes de comenzar con el misterio será preciso contemplar con el alumnado una serie de cuestiones que dotarán de sentido a todo lo que se encontrarán una vez comience el juego.

En primer lugar, se recordarán y repasarán los contenidos que previamente ya se han trabajado y cuyo conocimiento será un requisito fundamental para solventar con éxito las diferentes pruebas y acertijos del juego. De este modo, se llevará a cabo una sesión de repaso de contenidos donde todos los estudiantes puedan refrescar sus conocimientos históricos.

Seguidamente, el docente explicará en qué consiste un *escape room*, cuáles son sus aspectos y normas fundamentales, y de qué forma deben actuar

para completar con éxito el juego. Asimismo, expondrá que la actividad se realizará en grupos de 5 alumnos/as, y se formarán los equipos. Esto puede hacerse de forma aleatoria, por decisión del alumnado, o por decisión del docente en función de lo que se considere más apropiado para el grupo clase.

Por último, el docente hará entrega a cada uno de los componentes de los grupos de una carta que, misteriosamente, ha llegado al colegio destinada para los alumnos/as de quinto curso (Anexo 1). Los estudiantes la leerán y la analizarán todos juntos en el aula. Así, se tratarán aspectos como quién fue Fernando I, qué territorio peninsular ocupada el Reino de León durante la fecha que se establece, las peculiaridades de su reinado, etc.

3.6.2.2. Pruebas y enigmas del *escape room*

• Actividad 0. Visualización del vídeo

○ Contenidos

- Vestimenta de un rey en la Edad Media.
- La sociedad estamental.

○ Objetivos

- Observar la indumentaria de época medieval.
- Comprender el discurso acerca de los nobles caballeros relacionándolo con la organización jerárquica social.

○ Desarrollo

En cuanto los estudiantes estén dentro de la sala, se visualizará un vídeo introductorio (Anexo 2) en el proyector de la clase. Este vídeo tendrá como protagonista al rey Fernando I, el cual explicará a los estudiantes por qué los ha hecho acudir al castillo y qué misión deben completar para ayudarlo.

• Prueba 1. Puzzle del mapa de los reinos (Anexo 2)

○ Contenidos

- Los reinos hispánicos durante el siglo XV.

○ Objetivos

- Ubicar en el mapa los cinco reinos ibéricos del siglo XV.

- **Desarrollo**

Una vez que los estudiantes estén dentro de la instancia y hayan visualizado el vídeo podrán investigar tocando y moviendo todo lo que les venga en gana, pero solo obtendrán la posibilidad de continuar avanzando cuando descifren el puzle (Anexo 3) situado en una mesa junto a unas tijeras con candado y una caja cerrada con una brida.

El puzle bien resuelto esconde un número (5667) el cual abre el candado para que los estudiantes puedan acceder a las tijeras y corten la brida que cierra la caja. Esta contendrá la pista número 1 (Anexo 4) y un trozo de tela marrón.

- **Prueba 2. El Rey Don Pelayo**

- **Contenidos**

- Personajes y acontecimientos importantes de Asturias durante la Edad Media.
- El código braille.

- **Objetivos**

- Descubrir la importancia histórica de don Pelayo.
- Conocer y manejar el código braille.

- **Desarrollo**

La pista número 1 dirige al alumnado al cuadro colgado en la sala de Don Pelayo. Este deja entrever escondida tras él una nota cuyo contenido se trata del código braille. Además, tiene debajo una mochila cerrada con un candado de letras.

Para abrirlo deberán descifrar la palabra que habían obtenido en la pista anterior (COVADONGA) e introducir en el candado únicamente aquellas letras que se encuentren en posición par: OAOG.

Cuando abran la mochila obtendrán la pista número 2 (Anexo 5) y un escudo medieval.

- **Prueba 3. Orden cronológico: acontecimientos de la Edad Media**

- **Contenidos**

- Acontecimientos más importantes de la Edad Media y su orden cronológico.

- **Objetivos**

- Ordenar acontecimientos históricos en un eje cronológico.

- **Desarrollo**

La pista número dos conducirá al alumnado a investigar las copas que están encima de la mesa. Una de ellas contiene un posavasos con un mensaje secreto: Snote (Anexo 6). El mensaje será: mira debajo del sillón.

De este modo, el alumnado acudirá a dicho destino donde encontrará una caja con un candado numérico y una serie de palos de madera (Anexo 7) desordenados que deberán colocar para averiguar el código que abrirá la caja. Cada palo supondrá un acontecimiento histórico de la época medieval en la península. Una vez abierta la caja se toparán con la pista número 3 (Anexo 8).

- **Prueba 4. Fotografías: cristianas o musulmanas**

- **Contenidos**

- Contexto cultural musulmán: aldeas, vestimenta, gastronomía, construcciones artísticas, decoraciones...
- Contexto cultural cristiano: aldeas, vestimenta, gastronomía, construcciones artísticas, decoraciones...

- **Objetivos**

- Distinguir las formas de vida de las dos principales culturas que habitaron la península durante la Edad Media.

- **Desarrollo**

Hay una zona de la sala con una cítola de un trovador colgada en la pared y debajo una mesa con un paquete cerrado por un candado. La pista número 3 conducirá a los estudiantes hacia

este lugar. Una vez allí deberán introducir el año de la Batalla de Covadonga (722) para abrir el candado y obtener el contenido del paquete.

De este modo obtendrán la pista número 4 (Anexo 9) y ocho fotografías (Anexo 10). La pista que acaban de encontrar sugerirá que clasifiquen dichas fotografías en dos grupos: cristianas o musulmanas.

Una vez hecho, deberán dar la vuelta a las fotografías, pues cada una de ellas contiene un número ordinal y uno cardinal. Ordenándolas de la primera a la cuarta obtendrán dos números de cuatro dígitos, uno por cada clasificación.

Habrà un baúl colocado al lado de la mesa con elementos decorativos claramente correspondientes al arte musulmán. De este modo deberán deducir que el código que abre dicho baúl es el número de cinco dígitos obtenido al ordenar las fotografías de la cultura musulmana: 4601.

Dicho baúl contendrá la pista número 5 (Anexo 11), una media de un caballero y un disco cifrado con dígitos y letras (Anexo 12).

• Prueba 5. Baúl del bufón

○ Contenidos

- La figura del bufón en la Edad Media.

○ Objetivos

- Conocer la existencia de la figura del bufón durante el periodo de la Edad Media y sus funciones.

○ Desarrollo

Existe una zona de la sala donde hay un baúl con un sombrero de bufón justo encima. La pista número 5 conducirá a los estudiantes hacia este lugar.

En el baúl habrá pegada una tarjeta con una correspondencia (Anexo 13) que asociándola con la palabra que contenía la pista número 5 (bufón) y utilizando el disco cifrado donde cada letra corresponde a un dígito, obtendrán la clave para desbloquear el candado que cierra el baúl: 87501.

Dentro encontrarán una máscara de la armadura de un caballero y la pista número 6 (Anexo 14).

- **Prueba 6. ¿Quién es el traidor?**

- **Contenidos**

- Vestimenta de los caballeros en la Edad Media.

- **Objetivos**

- Diferenciar las prendas que vestían los caballeros de la Edad Media.
- Promover la capacidad deductiva en el alumnado.
- Compartir argumentos e información para llegar a un acuerdo común.

- **Desarrollo**

En la sala, como comentaba el rey en el video introductorio, hay un cuadro con los más fieles caballeros del señor (Anexo 15).

Haciendo uso de la información que han ido acumulando a lo largo de la investigación, los estudiantes deberán deducir quién es el traidor y ponerse de acuerdo para señalar a uno de ellos.

En la puerta de salida hay tres pizarras colgadas, así como un rotulador. Para salir, deberán escribir correctamente el número que el verdadero traidor esconde tras su imagen en el cuadro: 614.

Una vez hecho esto, el docente abrirá la puerta y los estudiantes podrán salir de la sala a tiempo y habiendo cumplido su misión.

3.6.2.3. Después del *escape room*

Una vez que los estudiantes hayan completado con éxito la tarea encomendada por el rey, la docente les hará entrega de una serie de diplomas (Anexo 16) que el rey les envía en forma de agradecimiento por su buen hacer y la ayuda prestada al reino.

Asimismo, se desarrollará una sesión a modo de síntesis y recopilación de contenidos, así como de evaluación y valoración de la actividad.

3.6.3. Sesión posterior al *escape room* (Sesión 5)

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<ul style="list-style-type: none"> - Sintetizar y resumir todos los contenidos trabajados durante la unidad. - Argumentar las conclusiones sobre el aprendizaje adquirido a través del <i>escape room</i> - Evaluar la adquisición de los contenidos de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La Edad Media en la península ibérica: modos de vida y acontecimientos más importantes.

PROCEDIMIENTO DE TRABAJO

Se llevará a cabo una sesión final que se dividirá en dos actividades principales con diferentes fines: la primera consistirá en un debate/asamblea donde se sintetizarán los contenidos y se intercambiarán opiniones, y en la segunda parte de procederá a evaluar la adquisición de contenidos del alumnado.

En primer lugar, se sintetizarán todos los contenidos trabajados en modo de debate en gran grupo donde los alumnos/as aportarán sus conocimientos y el docente funcionará de guía enlazándolos con el *escape room* e introduciendo otros que quizá puedan quedar en el tintero. De este modo, los estudiantes tendrán una visión global de todo lo que han trabajado a lo largo de las sesiones.

Seguidamente, a modo de asamblea, se instará al alumnado para que de su opinión a cerca de la actividad realizada (*escape room*) haciendo hincapié en aquellas cosas que más les ha gustado y aquellas otras que cambiarían. De este modo, podrá evaluarse la actividad y mejorar para implementaciones posteriores.

La segunda parte de la sesión consistirá en evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes a lo largo de la unidad a través de un Quizizz que efectuarán de forma individual.

ACTIVIDADES PREVISTAS	COMPE- TENCIAS
<p>Se efectuará el siguiente Quizizz:</p> <p>https://quizizz.com/admin/quiz/5b044d10b3d5e7001baeb8be/la-edad-media</p>	CCL
	CAA
	CSC
	CEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir una visión global a cerca de todos los contenidos trabajados en relación con la Edad Media. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responde con éxito al menos la mitad de las preguntas planteadas en el Quizizz.

DURACIÓN	RECURSOS	ESPACIOS Y AGRUPAMIENTO
<p>En total serán 45 minutos repartidos de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10' síntesis de los contenidos. - 10' asamblea sobre los puntos de vista de los estudiantes. - 25' Kahoot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector. - Pantalla digital. - Ordenadores con acceso a internet. 	<p>Espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula del grupo. <p>Agrupamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individual.

3.7. TRATAMIENTO DE LOS ESPACIOS

La actividad se llevará a cabo en un aula del colegio que no esté siendo utilizada con asiduidad en ese momento. De este modo, será posible ambientar y decorar el lugar con los elementos correspondientes sin que esto perturbe el correcto funcionamiento de la actividad lectiva.

En dicha aula se recreará un salón medieval que incluya una gran mesa alargada en el centro con siete sillas alrededor, una por cada caballero del cuadro mas la del rey, que se encontrará presidiendo.

Asimismo, en uno de los extremos largos serán colocados dos sillones o tronos reales con el cuadro de Don Pelayo a la derecha, y en el otro extremo dos mesas separadas entre sí, una con una cítola encima colgada de la pared. En los extremos cortos del aula (teniendo en cuenta que esta es rectangular) se establecerá la pantalla digital con un cuadro de los caballeros a la derecha, y en otro un gran baúl con un gorro de bufón encima.

Esta será la distribución principal de la sala a la que irán añadiéndose todos los elementos necesarios para la realización de las pruebas, así como distintos objetos decorativos y de ambientación medieval, tantos como se considere oportuno.

Se incluye un plano de la organización espacial en el Anexo 17.

3.8. RECURSOS

3.8.1. Recursos humanos

Para poner en práctica la presente iniciativa es necesaria la colaboración de todos los agentes de la comunidad educativa. Esto es así ya que se trata de un proceso laborioso que requiere de una preparación demasiado ardua para una sola persona. De este modo la participación del resto de docentes del centro, así como de las familias del alumnado es fundamental.

Las tareas a realizar serán, entre otras que puedan surgir: donación de material (elementos viejos que ya no utilicen y puedan servir para las pruebas o la ambientación), elaboración de instrumentales (usando cartón, gomaeva, cartulina, papel...), ayuda en la colocación de los elementos para ambientar la sala, aportación de ideas...

3.8.2. Recursos materiales

El juego en sí mismo está compuesto de diferentes elementos en forma de pruebas y enigmas, así como de ambientación. A continuación, se establecen los recursos materiales mínimos necesarios para llevar a cabo la actividad tal y como está planteada:

- **Recursos de vídeo y audio:** proyector, pantalla digital y ordenador.
- **Recursos de decoración y ambientación:**
 - **Material de papelería:** cartón, papel Kraft, gomaeva y pintura acrílica.
 - **Mobiliario del centro:** siete sillas, dos sillones y una mesa alargada (puede formarse con muchas mesas de colegio juntas)
 - **Otros elementos:** platos y cubiertos (mejor si son de plástico o cartón), un gorro de bufón, una cítola (puede elaborarse con cartón) y cualquier otro elemento medieval que ambiente la sala: candelabros, espadas, banderas de las cruzadas medievales...
- **Recursos para las pruebas y enigmas:**
 - **En papel plastificado:** la carta inicial, el cuadro de los caballeros y de don Pelayo (podrán imprimirse y elaborar los marcos con cartón), las seis pistas, el puzle de los reinos, una brida, unas tijeras, un posavasos *snote*, una nota con el código braille, las fotografías seleccionadas que ilustran las dos culturas: musulmana y cristiana, el disco cifrado y el diploma final.
 - **Recursos audiovisuales:** el video del rey
 - **Candados:** cuatro candados numéricos y un candado de letras.
 - **Para esconder pistas:** tres cajas, dos baúles y una mochila,
 - **Otros elementos:** un trozo de tela marrón, palos de madera típicos de los helados, escudo y casco de la armadura de un caballero (pueden obtenerse de algún disfraz o elaborarla de forma manual), tres pizarras pequeñas y un rotulador colgando de un hilo.

Asimismo, se hará uso de la impresora y plastificadora del centro siempre que fuera necesario, pues está a disposición de todo el cuerpo docente.

3.9. EVALUACIÓN

A través del proceso de evaluación, se pretende conocer el grado de cumplimiento de los objetivos y la adquisición de los contenidos por parte del alumnado con la finalidad de potenciar e incidir posteriormente en aquellos aspectos donde las dificultades hayan sido mayores, así como de establecer en qué punto se encuentra cada estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para evaluar el desempeño del alumnado a lo largo de la unidad didáctica se tendrán en cuenta, en primer lugar, una serie de instrumentos proporcionados por los estudiantes durante el desarrollo de la misma. Asimismo, se le dará el mismo peso a la evaluación mediante la observación del docente, la cual estará guiada por una herramienta de evaluación en forma de rúbrica.

De este modo, se llevará a cabo una evaluación mayoritariamente de carácter cualitativo y continuo. Para ello se realiza una evaluación diagnóstico al inicio de la sesión 1, procesual en todas y sumativa en la última.

3.9.1. Instrumentos de evaluación

Principalmente se tendrán en cuenta tres instrumentos proporcionados por los estudiantes como evidencias de evaluación a lo largo de las sesiones. Estos, asociados a los criterios de calificación definidos, son los siguientes:

- **Cuaderno**

Tendrá un peso del 10% en la nota final y en él se valorará que aparezcan todas las actividades que se han realizado, la ortografía y la limpieza.

- **Exposición oral**

Tendrá un peso del 20% en la nota final y en ella se valorará la calidad de los contenidos aportados durante la investigación, la capacidad para trabajar en grupo y la expresión oral.

- **Quizizz**

Tendrá un peso del 30% en la nota final y en él se tendrán en cuenta el número de aciertos que el estudiante haya obtenido durante la prueba. A través de este instrumento se comprobará si los estándares y criterios de aprendizaje han sido alcanzados. Es el único momento en el que la evaluación adquiere un carácter cuantitativo.

3.9.2. Herramientas de evaluación: observación

La evaluación del nivel de desempeño de los alumnos/as en el desarrollo del *escape room* tendrá un peso del 50% y será llevada a cabo a través de la observación sistemática del docente.

De este modo, se tendrán en cuenta una serie de ítems que se valorarán siguiendo la rúbrica que se muestra a continuación:

Tabla 7. Rúbrica de evaluación al alumnado

CONTENIDOS					
ÍTEM	 MUY BIEN	 BIEN	 REGULAR	 MAL	Observaciones
Puzle: Mapa de los reinos	Completamente bien.	Un error de colocación.	Dos o tres errores de colocación.	Más de tres errores de colocación.	
Orden cronológico: acontecimientos	Completamente bien.	Un error de colocación.	Dos errores de colocación.	Más de dos errores de colocación.	
Clasificación de fotografías: cristianos o musulmanes	Completamente bien.	Un error de colocación.	Dos o tres errores de colocación.	Más de tres errores de colocación.	
APTITUDES					
Comprensión lectora					
Trabajo en equipo					
Motivación e interés					
Capacidad deductiva					

Fuente: elaboración propia

3.10. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Del mismo modo que se evalúa el desempeño del alumnado en la prueba, es necesario evaluar la actividad en sí misma como determina el Decreto autonómico.

De este modo, se analizará todo el proceso, desde su elaboración hasta su puesta en práctica, con el objetivo de detectar errores y corregirlos, así como elementos que han funcionado bien para mantenerlos en próximas actividades. Para ello, se tendrán en cuenta una serie de ítems que se valorarán siguiendo la rúbrica que se muestra a continuación:

Tabla 8. Rúbrica de evaluación de la práctica docente

CATEGORÍA	4 SOBRESALIENTE	3 NOTABLE	2 APROBADO	1 INSUFICIENTE
Presentación y diseño	Motivadora narrativa con elementos bien conectados y con un diseño muy atractivo.	Motivadora narrativa con elementos bien contactados, pero el diseño no es atractivo.	Aceptable narrativa con la mayoría de los elementos conectados.	No existe narrativa y los elementos no están conectados entre sí.
Contenidos	Retos originales que permiten demostrar el dominio del tema.	Retos aceptables que permiten demostrar el dominio del tema.	Retos repetitivos que demuestran lagunas en el dominio del tema.	Retos con muchos errores que los hace incomprensibles.
Recursos: vídeos, música, objetos de ambientación...	Gran variedad de recursos y apoyos visuales.	Cantidad aceptable de recursos y apoyos.	Escasos recursos y apoyos visuales	No se utilizan recursos ni apoyos visuales.
Trabajo colaborativo	Incita a trabajar en equipo en todas las pruebas.	Incita a trabajar en equipo en gran parte de pruebas.	Escasas pruebas donde se trabaja en equipo.	No es necesario trabajar en equipo.

Fuente: elaboración propia

4. LIMITACIONES Y PROSPECTIVAS

Actualmente, el trabajo diario en los centros de Educación Primaria cada vez es menos tradicional —es decir, trabajo de libros de texto y fichas— estando a la orden del día la innovación docente, el trabajo activo y cooperativo, el aprendizaje mediante proyectos, la enseñanza a través de la ludificación, el teatro, etc. Es por ello por lo que la propuesta didáctica que se propone consta de unas características idóneas para ser llevada a cabo en el contexto real de cualquier centro educativo, pues concuerda con la metodología pedagógica de los colegios al tratarse de una actividad innovadora, lúdica, que fomenta la indagación y el aprendizaje autónomo, y que tiene en cuenta el interés del alumnado.

Esto ha sido comprobado durante mi estancia en los centros educativos en el desarrollo de los cuatro *Prácticums* cursados durante el desarrollo del Grado, en los cuales no pude presenciar ninguna experiencia de *escape room*, pero sí otras propuestas que seguían la misma línea pedagógica como la elaboración de un proyecto sobre el Sistema Solar en 5º y 6º o una *gymkana* de las Matemáticas en 3º y 4º.

Asimismo, tras analizar la presente propuesta y decidir que se amolda a los procesos de enseñanza-aprendizaje de los centros, así como a lo que establece el Decreto 82/2014 en base a objetivos y contenidos, es deductible que la actividad presenta una serie de prospectivas, así como limitaciones con las que habría que contar a la hora de llevar a cabo el *escape room* en un contexto real.

A nivel de prospectivas, y como ya se ha comentado anteriormente, la propuesta se adapta a las capacidades cognitivas de los niños, respeta el currículo definido en el Decreto 82/2014 y se basa en metodologías y posturas pedagógicas que fomentan el pensamiento crítico por medio de la cooperación ludificada, respondiendo así a los principios elementales de la Didáctica de las Ciencias Sociales.

En cuanto a las limitaciones que supondría llevar a la práctica real esta iniciativa, sería en primer lugar la necesidad de la colaboración de todos los agentes educativos en su desarrollo, requiriendo así la participación de las familias aportando material para la recreación, del centro dando el visto bueno y dejando a disposición un aula, y del resto de docentes, cuya ayuda será vital para sacar el proyecto adelante.

Asimismo, será necesario que el maestro invierta tiempo y dedicación en los preparativos, por lo que se requiere voluntad y motivación por su parte. Además, es

necesario que el centro cuente con los recursos necesarios para poder efectuar el *escape*, y si alguno de estos factores fallase, la propuesta no sería posible.

Sin embargo, llevar a cabo esta actividad e interponerse a todas las limitaciones que puedan surgir durante el proceso merece la pena teniendo en cuenta todos aquellos beneficios que entraña realizar este tipo de prácticas en la formación de los estudiantes.

En primer lugar, esta forma de aprender supone que el alumnado sea capaz de pensar crítica y reflexivamente. Esto es importante ya no solo en lo que a la enseñanza de la Historia se refiere sino a lo largo de su vida, pues es necesario cuestionárselo todo para ser ciudadanos poco moldeables y con la capacidad de decidir por sí mismos. Este aprendizaje es, quizá, el más valioso y a la vez complicado de transmitir de todos los que ofrece el sistema educativo, y con actividades de este tipo es posible lograrlo.

Del mismo modo, los estudiantes adquirirán una serie de valores como pueden ser la empatía, el respeto y la justicia, pues el trabajo en equipo que deberán hacer para superar las diferentes pruebas y enigmas supondrá que trabajen todos a una y remen en la misma dirección, aportando cosas positivas cada uno de los integrantes del grupo en base a sus habilidades.

Por otro lado, y en lo que a la adquisición de los contenidos propiamente históricos se refiere, la realización de una actividad como el *escape room* supondrá algo especial para el alumnado por lo que se quedará con el recuerdo de lo vivido para siempre. Esto significa que aquellos contenidos que se hayan trabajado durante su realización se fijarán en los estudiantes de forma arraigada y será difícil que los olviden ya que ha supuesto para ellos un momento diferente y significativo.

Es por ello que se trata de una actividad cuyas perspectivas superan con creces a las limitaciones, pues todo docente trabaja por cumplir aquellas premisas que esta actividad ofrece: capacidad de reflexión, adquisición de valores morales y fijación compacta de los contenidos trabajados.

De este modo, el docente que lleve a cabo este planteamiento deberá trabajar con esfuerzo y dedicación empleando su tiempo y sus ganas, con ingenio para resolver cualquier impedimento y siempre pensando en todos los beneficios que supondrá el hecho de poder ponerlo en práctica.

5. CONCLUSIONES

Una vez terminada la elaboración del proyecto en su totalidad, y habiendo reflexionado acerca de las posibles limitaciones que supondría su aplicación, así como de sus beneficios y prospectivas, es posible abarcarlo mediante un enfoque global atendiendo a los resultados que se han logrado con el desarrollo del trabajo.

Puesto que se trata de una propuesta teórica no pensada para su aplicación práctica inminente, no existen resultados derivados de su puesta en práctica, lo cual hubiese sido muy interesante pero que no ha sido posible debido a la gran cantidad de tiempo que eso requeriría.

No obstante, el presente trabajo fin de grado ha sido efectuado con un propósito concreto general y varios específicos (establecidos anteriormente en el apartado de objetivos del proyecto) por lo que a continuación se procederá a analizar el modo en que se han abordado, si han sido logrados, en qué grado o medida de cumplimiento.

El objetivo general del trabajo abarcaba la idea de “ofrecer una propuesta didáctica para trabajar los contenidos correspondientes a la Edad Media a través de un escape room en 5º de Primaria”. Ante esto, es evidente que la propuesta didáctica ha sido establecida, además, con todo lujo de detalles y aspectos para poder ser implementada por cualquier docente y en cualquier centro educativo siempre que así se lo propongan. Sin embargo, ha sido imposible abarcar en el *escape room* todos los contenidos indicados en el Decreto 82/2014 para el curso de 5º de Primaria, por lo que ha sido necesario acompañar la actividad principal de cuatro sesiones más que completasen los aspectos a tratar en el *escape room*.

Esto es así ya que la sala de escape se trata de una actividad lúdica cargada de estímulos que supondrán grandes beneficios en la formación del alumnado, pero en esos momentos de juego, tensión, intriga y misterio resulta complicado introducir en el alumnado ciertos aspectos más teóricos los cuales ha sido prudente trabajar de una forma más calmada en las sesiones que preceden a la actividad. Además, de este modo pudieron plantearse desafíos y enigmas más complejos que requirieran tener adquiridas habilidades y conocimientos previos, pues habrían sido trabajados en el aula y este sería el momento de demostrar su adquisición.

Es por todo ello que puede determinarse como cumplido el objetivo general del trabajo, aunque no de la forma que se esperaba al principio, pues ha sido necesario un cambio de enfoque para poder abarcarlo en su totalidad.

Asimismo, se establecieron cuatro objetivos específicos más que procedo a analizar a continuación:

En primer lugar, se pretendía que a través de la propuesta didáctica ofrecida los educadores que la contemplasen pudiesen “reflexionar sobre la importancia de enfocar la enseñanza de la Historia hacia un modelo crítico, de acuerdo con las capacidades cognitivas de los niños”. En el marco teórico del trabajo se desarrolla de forma muy detallada y siguiendo lo expuesto por grandes autores e investigadores de la Historia y su enseñanza, cómo esta es una disciplina extremadamente compleja de impartir, sobre todo en los cursos de Educación Primaria debido a la dificultad que los niños y niñas tienen para comprender el paso del tiempo, así como por la propia dificultad que esta alberga en base a perspectivas políticas, puntos de vista, imposibilidad de saber a ciencia cierta cómo sucedió un hecho...

A partir de dichas teorías se deduce, finalmente, que una de las necesidades más vitales para enfocar correctamente la enseñanza de la Historia es no asumir como verdad absoluta ningún hecho, y en cambio seguir fuentes fiables para obtener el conocimiento. De esto se trata cuando se habla de enfocar la enseñanza de la Historia hacia un modelo crítico, de enseñar la disciplina mediante el cuestionamiento de todo, reflexionando críticamente y analizando las hipótesis mediante la indagación y la investigación.

Es por ello que, en base a la perspectiva teórica que tiene el trabajo, puede establecerse como cumplido el primero de los objetivos específicos.

En segundo lugar, se define el objetivo de “valorar las posibilidades de la ludificación y de los juegos para el aprendizaje de la Historia”. Del mismo modo que para el objetivo anterior, este se abarca mediante la teoría que incorpora el proyecto, a través de la cual se establecen todos aquellos beneficios que ofrece la ludificación en Educación Primaria.

Además, como se ha definido en el primero de los objetivos, la Historia es una disciplina abstracta y compleja en lo que a las capacidades cognitivas de los niños y niñas se

refiere. Es por ello que la ludificación ofrece un punto de ruptura con dicha complejidad ofreciendo la posibilidad de abarcar los contenidos de forma más sencilla y apacible.

El siguiente de los objetivos específicos propuestos consiste en “explicar qué es un escape room y qué pautas deben seguirse en su confección”. En la parte teórica del trabajo se expone en base a autores y educadores que lo han aplicado en sus clases en qué consiste concretamente un *escape room* educativo y que pasos hay que seguir para su elaboración. Asimismo, a lo largo de la propuesta de intervención se detalla cómo se ha afrontado cada uno de las pautas de confección en este trabajo concreto, incorporando también las dificultades que han surgido y cómo han sido solucionadas. Es por ello que aquella persona que quiera elaborar una actividad similar podrá seguir las pautas ofrecidas e inspirarse en la forma en que se han afrontado para este proyecto concreto.

En último lugar, se pretendía “proponer una serie de actividades ludificadas dedicadas al periodo medieval, aptas para un escape room”. En el apartado donde se establece la secuencia de sesiones y actividades de la propuesta, se detalla concretamente cuales serán aquellas pruebas y enigmas que se incluirán en el *escape room*. Asimismo, en el apartado de anexos se encuentran todos aquellos materiales plásticos necesarios para poner en práctica las actividades. Estas son entendidas como actividades lúdicas dedicadas al periodo medieval (temática de la que trata el *escape room*) por lo que puede decretarse como cumplido este objetivo.

De este modo, y de forma global, puede evaluarse el proyecto como óptimo en cuanto a lo que a la consecución de los propósitos con los que fue efectuado se refiere.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado, R. (2012). *La emoción decide y la razón justifica*. GIUNTIEOS Psychometrics SL.
- Albertos Gómez, D. (2021). *Guía para implementar el pensamiento crítico en el aula: el baile de los estorninos*. Pirámide.
- Castro García, M. (2019). En VV.AA. *Escape Room. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 297-303). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Corredera, N., Mañás, M., de Pedro, A. & Vallina, N. (Coord.,2019). *Social Science 5. My Learning Notebook*. SM: University of Dayton Publishing.
- Delago, M. (2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 373-381.
- Domínguez Garrido, M.C. (2004). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Primaria*. Pearson Educación.
- Downing, L. (2020). *La historia del mundo para niños*. Ediciones SM.
- Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., & Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill.
- Fichou, B. (2016). *Mi pequeña historia del mundo*. Ediciones SM.
- Gadotti, M. (2000). *Historia de las ideas pedagógicas*. Siglo veintiuno editores, S.A. de C.V.
- García García, E. (2022). Los modelos educativos. En torno a la vieja polémica Escuela Nueva y Escuela tradicional. *Ene*, 8, 07.
- Garrido, A. (Coord., 2014). *Ciencias sociales 5. Educación Primaria*. Edebé: Proyecto global interactivo.
- Gobierno de España. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). BOE, 30 de diciembre de 2020.
- Gobierno de España. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). BOE, 10 de octubre de 2013

- Gobierno de España. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, 1 de marzo de 2014.
- Gobierno de España. Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. BOE, 2 de marzo de 2022.
- González-Agapito, J. (1992). *L' Escola Nova Catalana: 1900-1939*. Diputació de Barcelona.
- Hannoun, H. (1977). *El niño descubre el medio*. Kapelusz.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45–47.
- Marchena, C. (Coord., 2014). *Ciencias Sociales 5. Educación Primaria*. Anaya: Proyecto Aprender es Crecer.
- Narváez, E. (2006). *Una mirada a la escuela nueva*. *Educere*, 10(35), 629-636.
- Palacios, J. y otros (1978). *La cuestión escolar: críticas y alternativas*. Editorial Laia.
- Pozo Andrés, M. D. M. (2004). La escuela nueva en España: crónica y semblanza de un mito. *Historia de la Educación: Revista interuniversitaria*, (22-23), 317-346.
- Pozo, I. (1985). *El niño y la historia* (Vol. 11). Ministerio de Educación y Ciencia.
- Prats, J.; y Santacana, J. (1998). Ciencias Sociales: La enseñanza y el aprendizaje de la Historia. En VV.AA. *En Enciclopedia General de la Educación*, 3. Océano Grupo Editorial.
- Principado de Asturias. Decreto 82/2014, de 24 de mayo, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria. BOPA, 30 de agosto de 2014.
- Sociedad Asturiana de Estudios Económicos e Industriales. (2019) *Estadística de Ribera de Arriba*.
- VV.AA. (2021). *Ciencias Sociales 5. Educación Primaria*. Edelvives: Proyecto Superpitépolis.



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo

Valverde, M. (2014). *Mi primer libro de historia*. Ediciones SM.

Yepes, N. S., & Centeno, A. A. (2020). *La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil*. *Didácticas específicas*, (22), 7-25.



FACULTAD PADRE OSSÓ

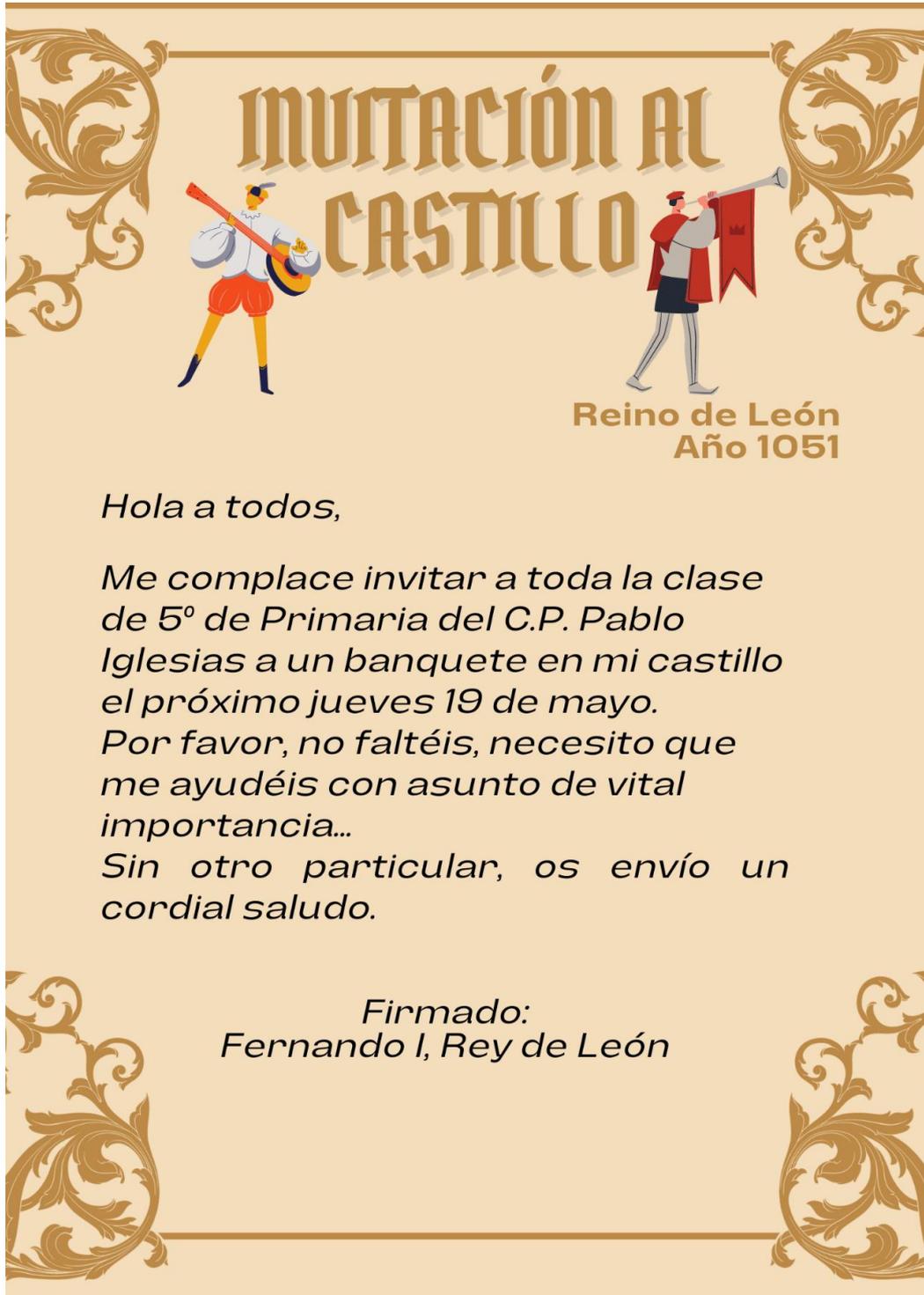


Universidad de Oviedo

ANEXOS

ANEXO 1. Carta del rey para los estudiantes

Figura 4. Carta de invitación



Fuente: elaboración propia

ANEXO 2. Guion del vídeo introductorio

(Primer plano del Rey explicando el problema en sus aposentos)

Rey: *(Serio)* Hola, chicos, menos mal que ya estáis aquí...

Os he hecho venir porque hay un problema que me ronda la cabeza y soy capaz a ponerle solución.

La cuestión es que ha llegado a mis oídos que uno de mis más fieles caballeros pretende traicionarme, *(enfadado)* ¡Pero yo estoy cegado y no me imagino quién puede ser!

Me han dicho también que vosotros sois un grupo de estudiantes muy avisados e inteligentes, por lo que pensé en vosotros para poner solución a este problema.

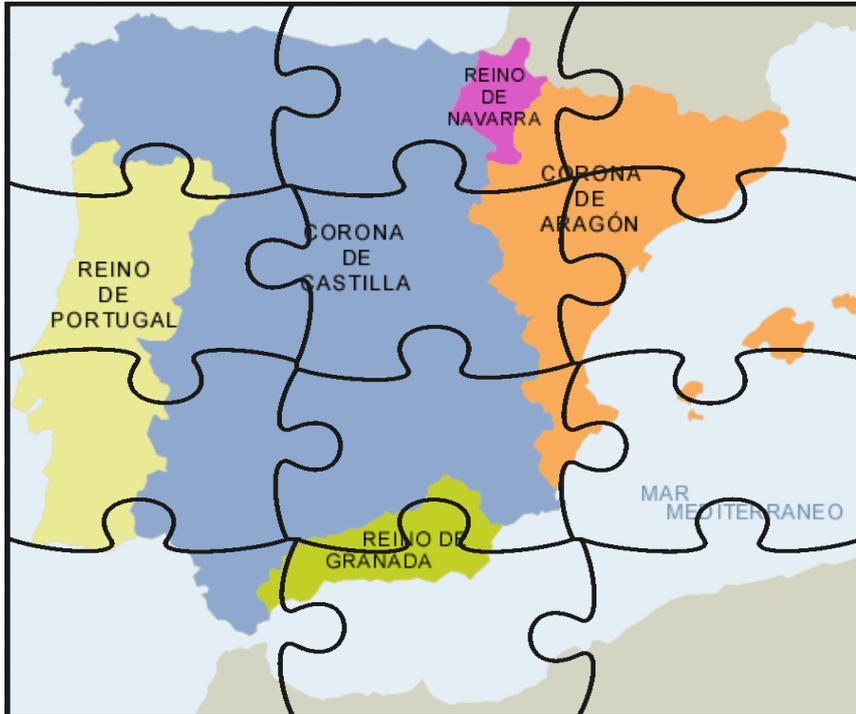
Quizá si revisáis la sala... encontréis alguna pista. A mi derecha tengo una foto de todos mis fieles caballeros... *(Triste)* Que quizá ya no son tan fieles...

No puedo deciros nada más... Solo que tenéis una hora para descifrar quien es el traidor...

¿Me ayudaréis?

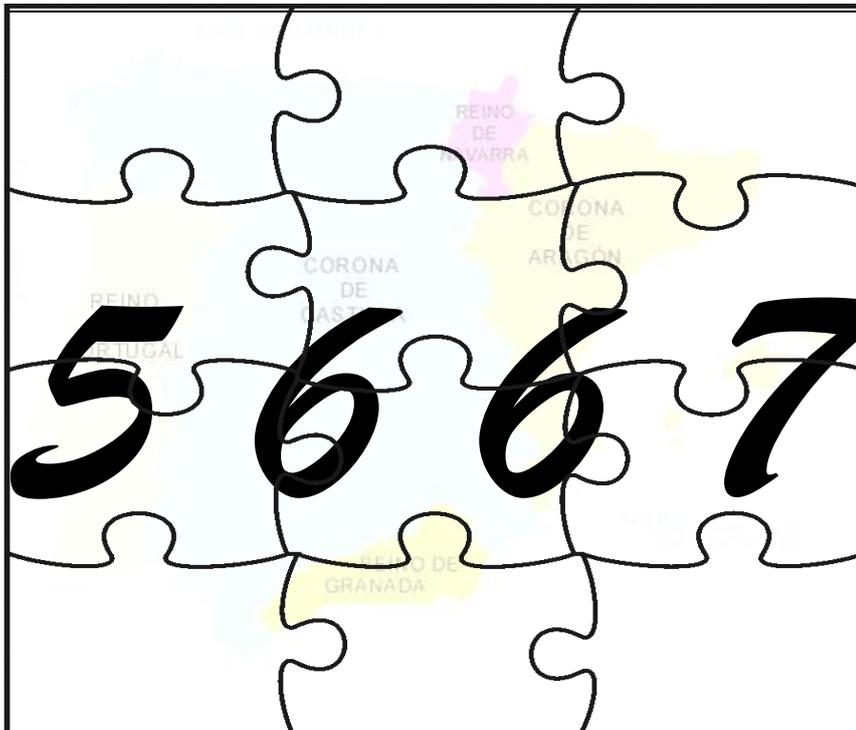
ANEXO 3. Prueba 1: Puzle del mapa de los reinos

Figura 5. Parte de delante del puzle de los reinos



Fuente: elaboración propia

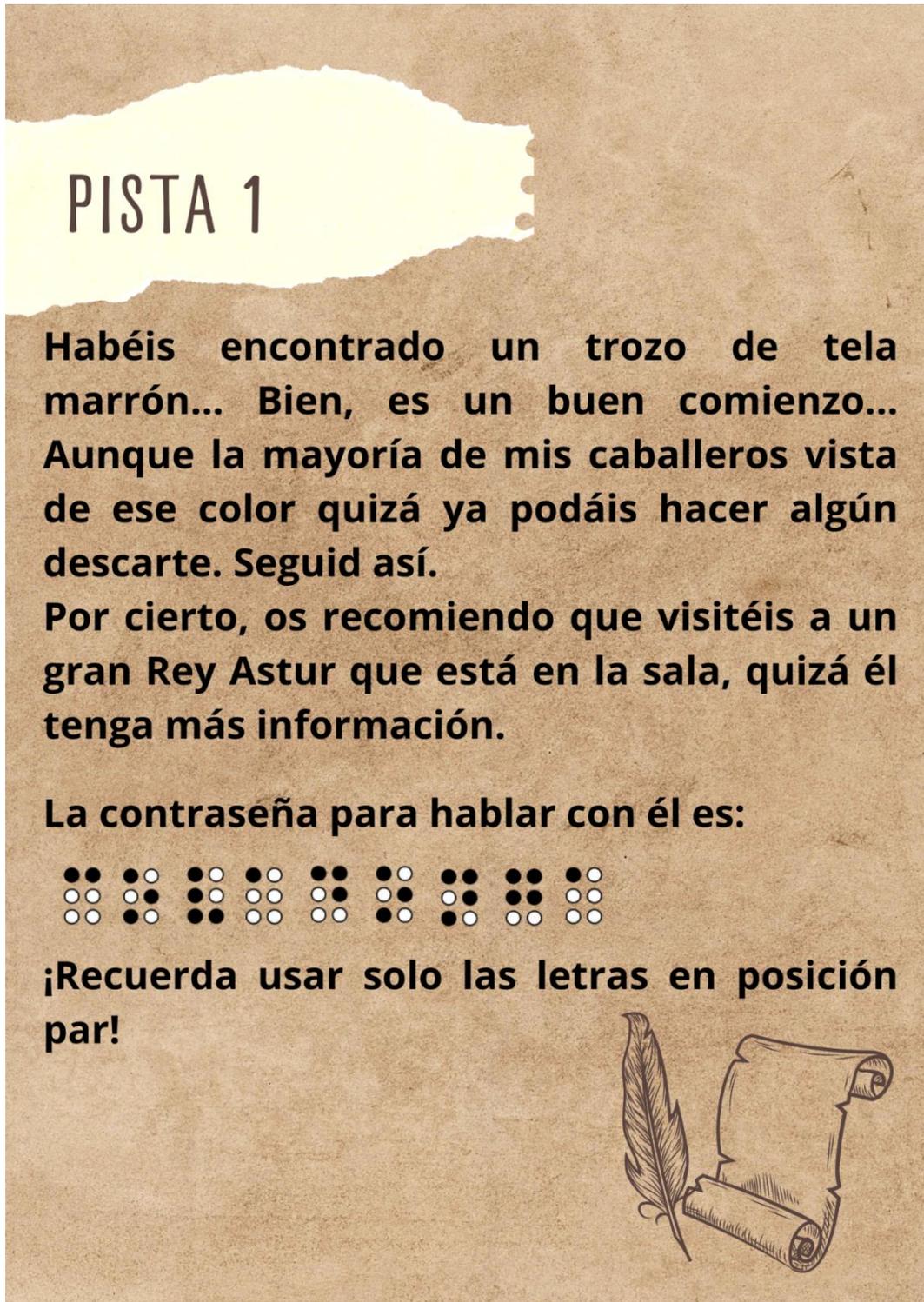
Figura 6. Parte de atrás del puzle de los reinos



Fuente: elaboración propia

ANEXO 4. Pista número 1

Figura 7. Pista número 1



PISTA 1

Habéis encontrado un trozo de tela marrón... Bien, es un buen comienzo... Aunque la mayoría de mis caballeros vista de ese color quizá ya podáis hacer algún descarte. Seguid así.

Por cierto, os recomiendo que visitéis a un gran Rey Astur que está en la sala, quizá él tenga más información.

La contraseña para hablar con él es:

●● ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●●
○○ ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●●
○○ ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●● ●●

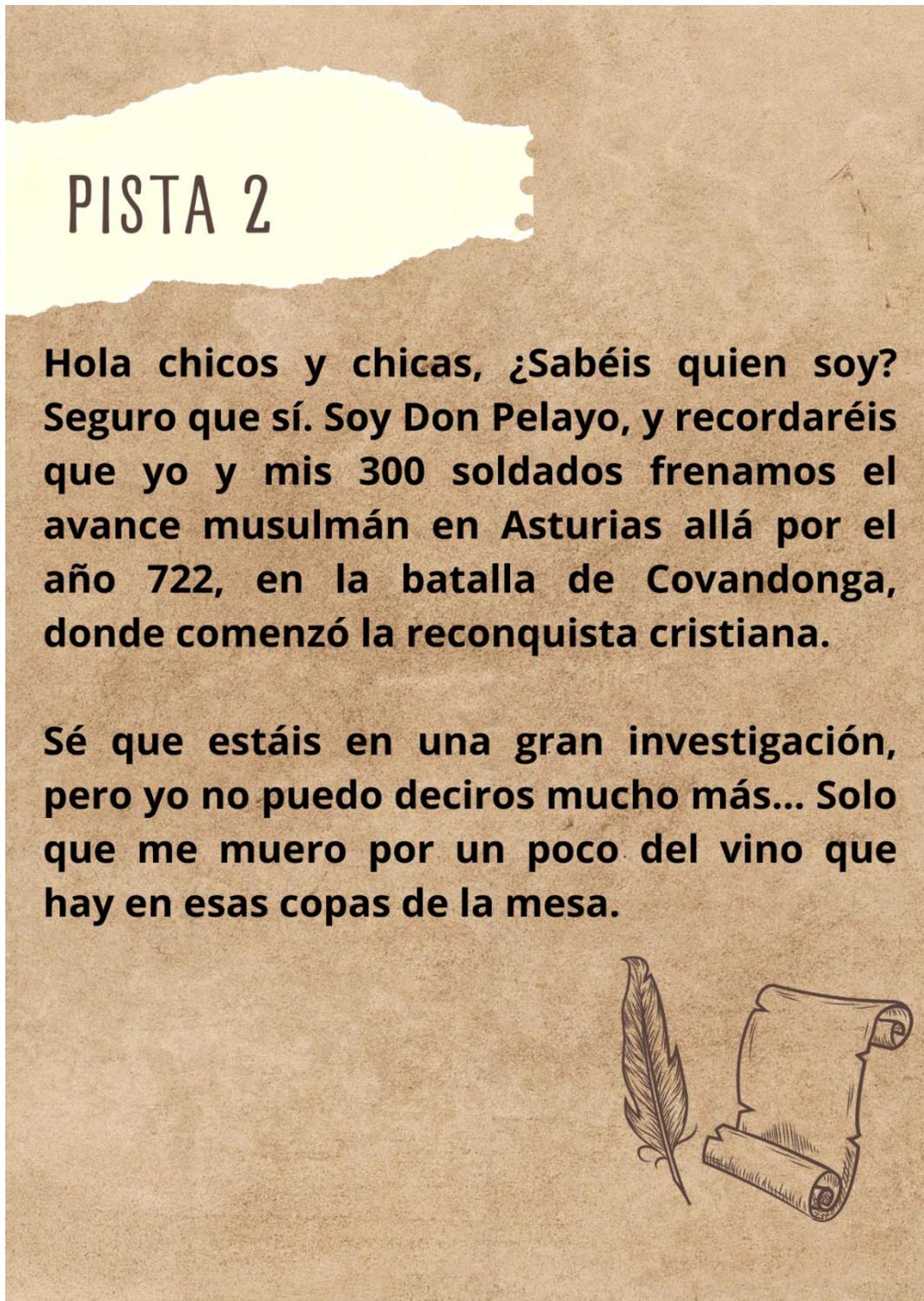
¡Recuerda usar solo las letras en posición par!



Fuente: elaboración propia

ANEXO 5. Pista número 2

Figura 8. Pista número 2



Fuente: elaboración propia

ANEXO 6. Posavasos Snote

Figura 9. Posavasos Snote



Fuente: elaboración propia

ANEXO 7. Palos para ordenador de forma cronológica

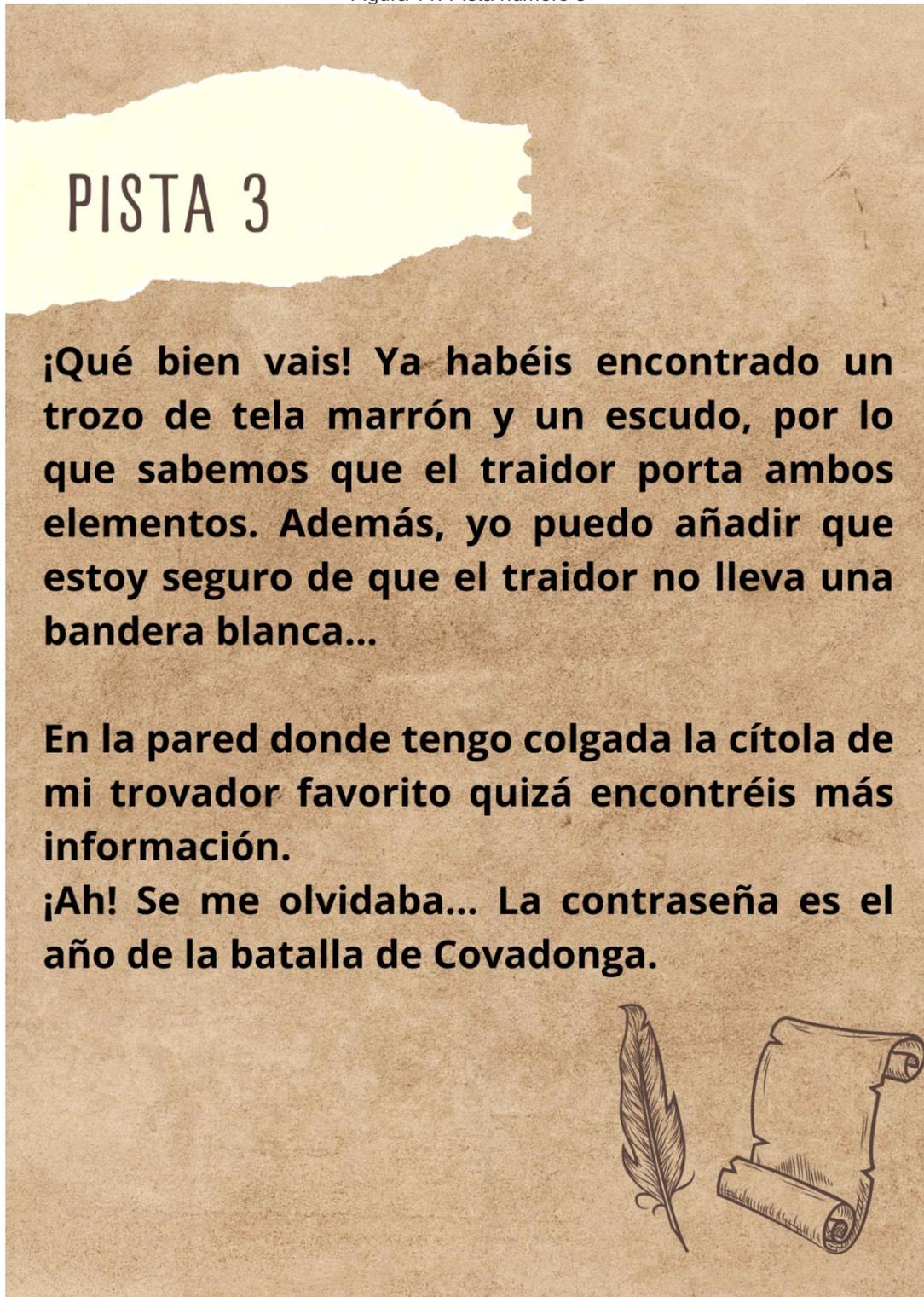
Figura 10. Palos para ordenar de forma cronológica

Conquista musulmana	Origen del reino de Asturias	Batalla de Covadonga	Califato de Córdoba	Batalla de Navas de Tolosa
5 + 6	2 3	5 8	1 6	3 4

Fuente: elaboración propia

ANEXO 8. Pista número 3

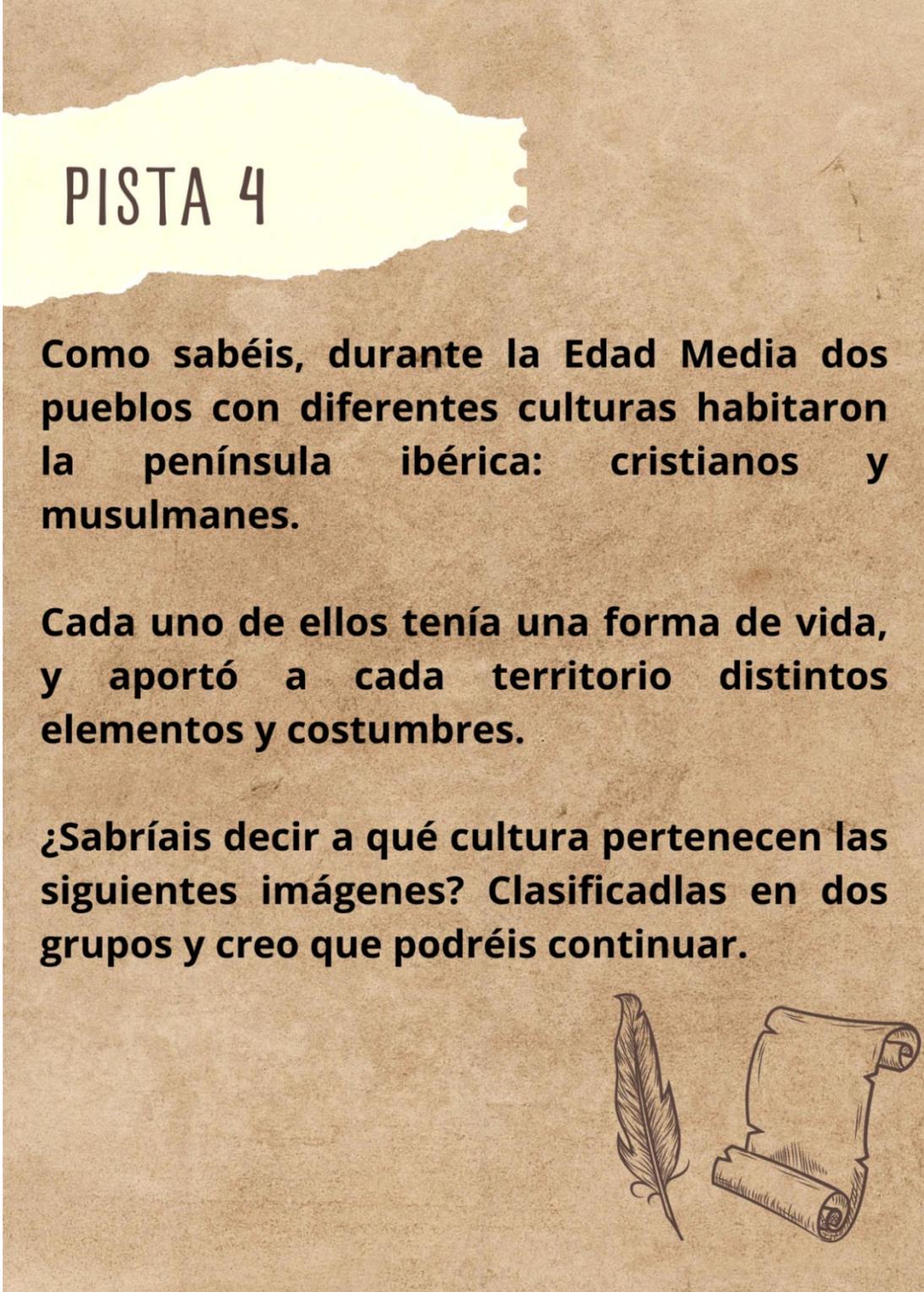
Figura 11. Pista número 3



Fuente: elaboración propia

ANEXO 9. Pista número 4

Figura 12. Pista número 4



PISTA 4

Como sabéis, durante la Edad Media dos pueblos con diferentes culturas habitaron la península ibérica: cristianos y musulmanes.

Cada uno de ellos tenía una forma de vida, y aportó a cada territorio distintos elementos y costumbres.

¿Sabrías decir a qué cultura pertenecen las siguientes imágenes? Clasificadlas en dos grupos y creo que podréis continuar.



Fuente: elaboración propia

ANEXO 10. Fotografías: cristianas o musulmanas

Fotografías de la cultura cristiana por delante

Figura 13. Catedral de Santiago de Compostela



Fuente: turismo.gal

Figura 14. Pan



Fuente: PNG Wing

Figura 16. Rey cristiano



Fuente: PNG Wing

Figura 15. Ciudad cristiana



Fuente: Juana Moreno, unprofesor.com

Fotografías de la cultura cristiana por detrás

1^o - 8

2^o - 4

3^o - 7

4^o - 1

Fotografías de la cultura musulmana por delante

Figura 17. Mezquita de Córdoba



Fuente: La Vanguardia

Figura 18. Albóndigas



Fuente: PNG Wing

Figura 19. Ciudad musulmana



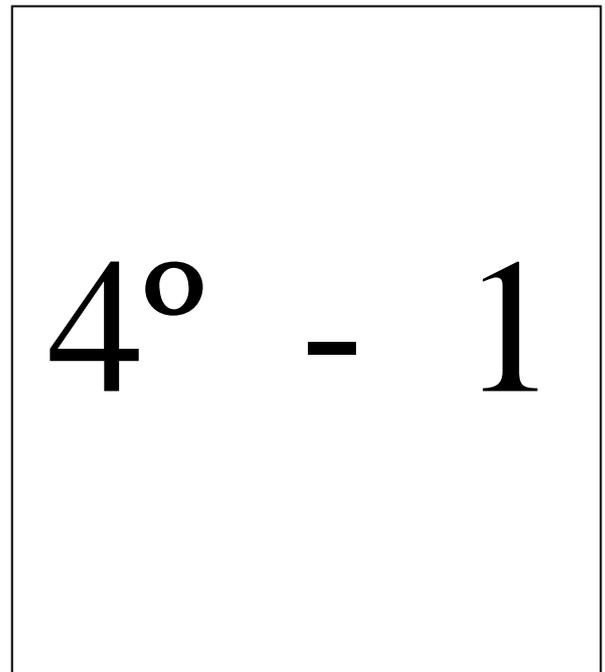
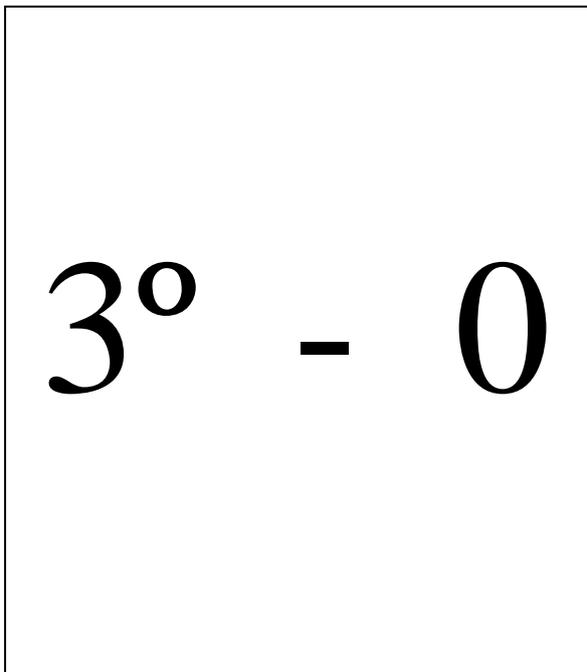
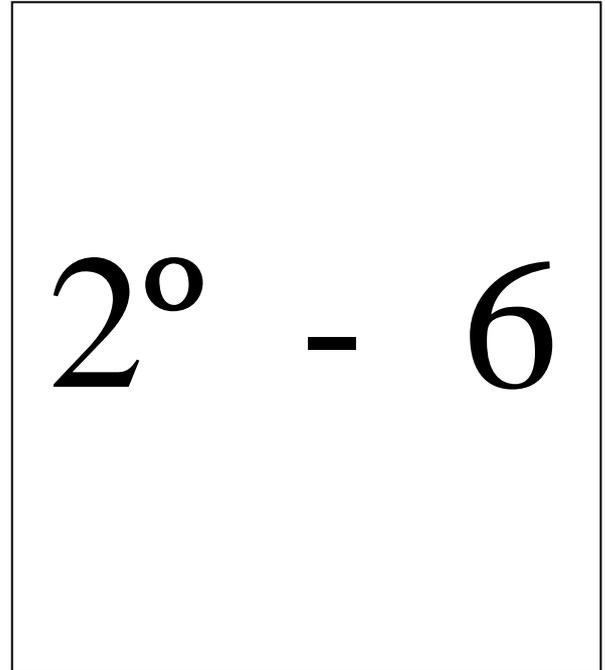
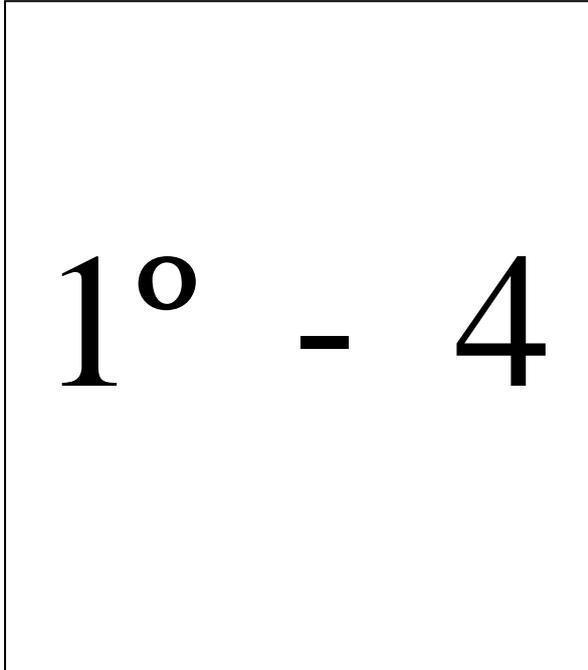
Fuente: Profesor Francisco

Figura 20. Califa



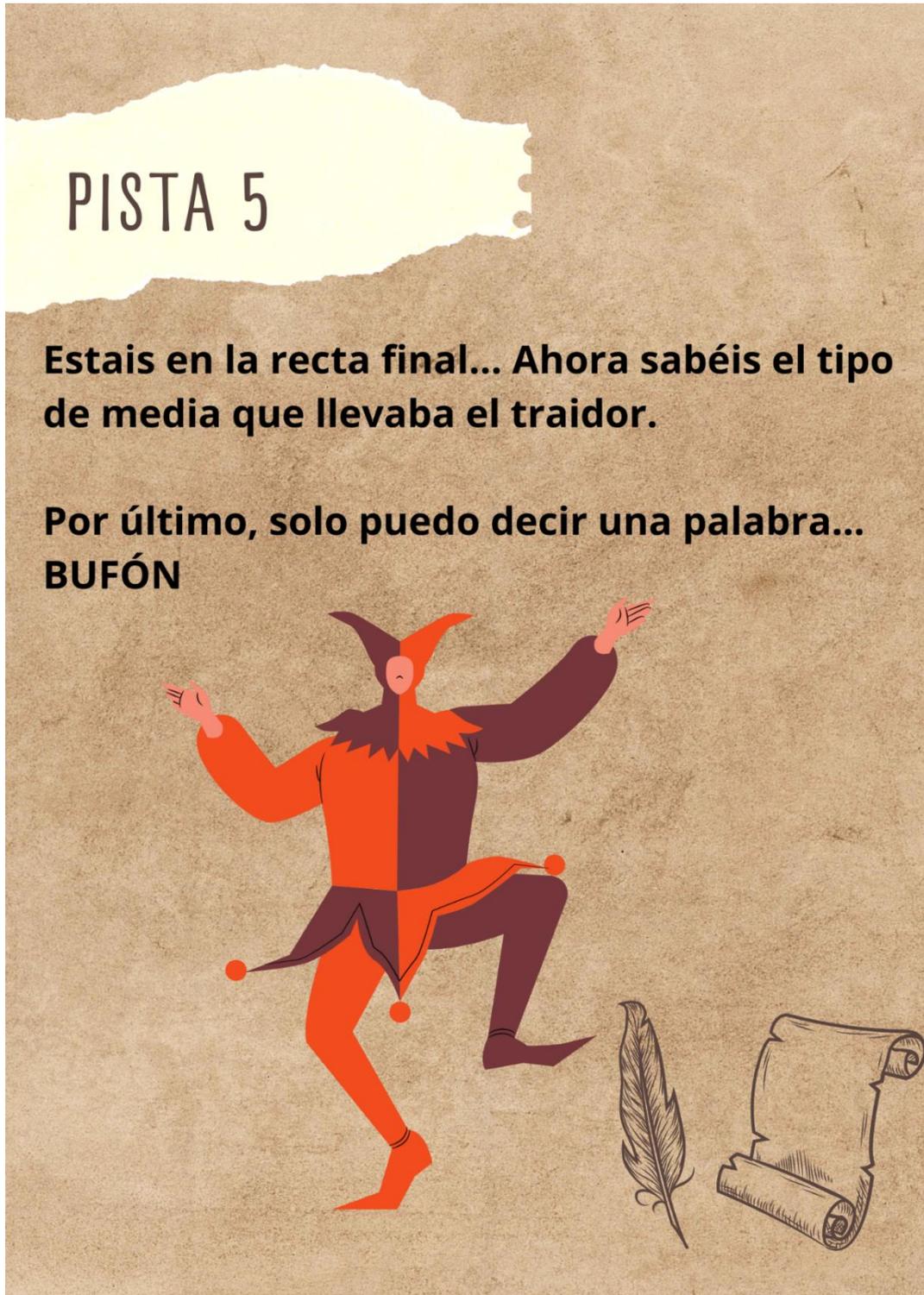
Fuente: PNG Wing

Fotografías de la cultura musulmana por detrás



ANEXO 11. Pista número 5

Figura 21. Pista número 5



Fuente: elaboración propia

ANEXO 13. Tarjeta de correspondencia

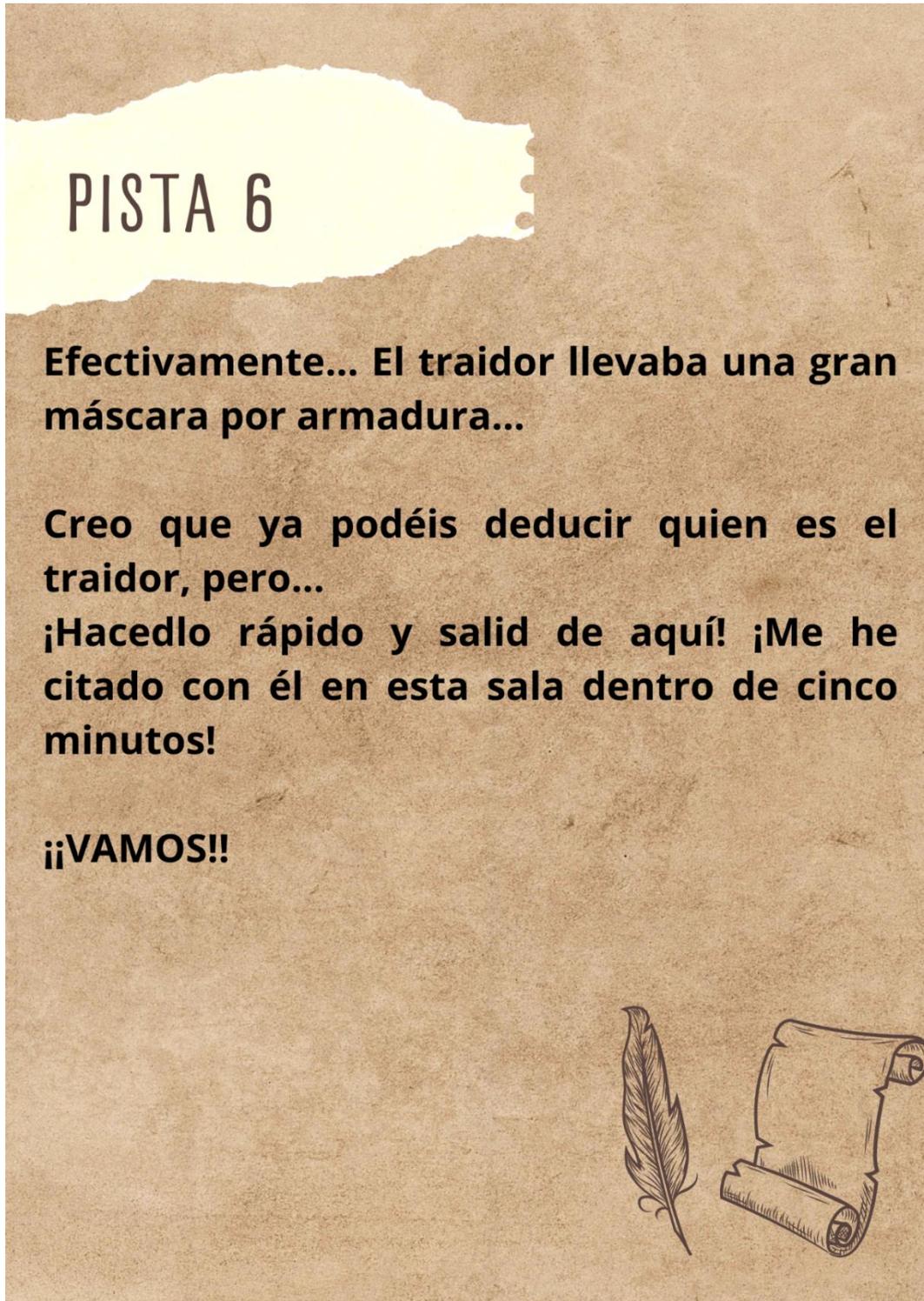
Figura 23. Tarjeta de correspondencia letra-número



Fuente: elaboración propia

ANEXO 14. Pista número 6

Figura 24. Pista número 6



ANEXO 15. Cuadro de los fieles caballeros del rey

Figura 25. Fieles caballeros del rey



Fuente: Alamy Stock Photo

ANEXO 16. Diploma

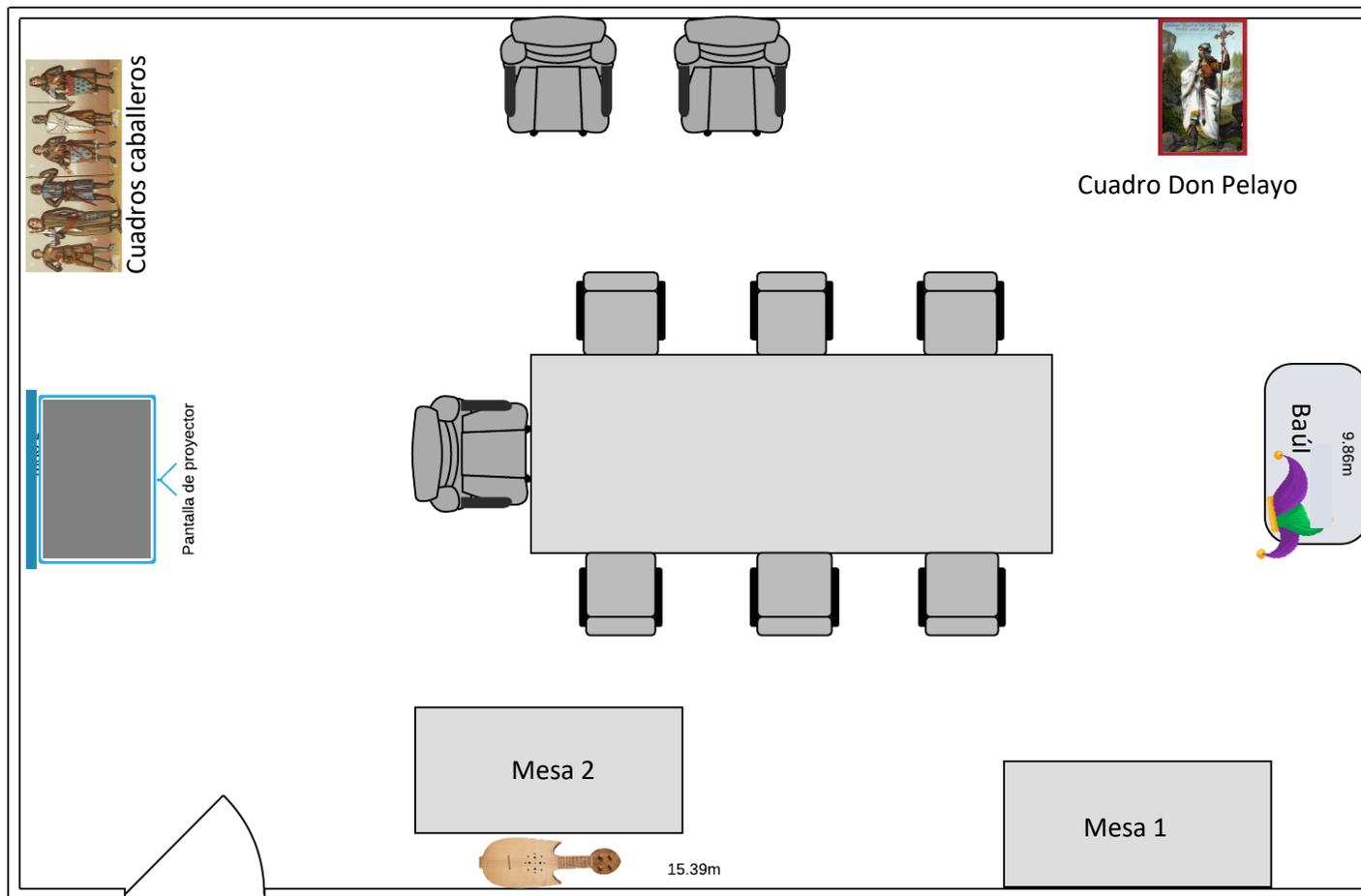
Figura 26. Diploma



Fuente: elaboración propia

ANEXO 17. Organización espacial de la sala

Figura 27. Plano de la sala



Fuente: elaboración propi



FACULTAD PADRE OSSÓ



Universidad de Oviedo