

# TRABAJO FIN DE MÁSTER



## UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

### FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

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

### **Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato**

Autor: Antonio Jesús Vargas Suárez

Director/a

Dña. Carmen María Martínez Morales

Murcia, junio de 2019







# TRABAJO FIN DE MÁSTER



## UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

### FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

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

### **Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato**

Autor: Antonio Jesús Vargas Suárez

Director/a

Dña. Carmen María Martínez Morales

Murcia, junio de 2019



## AUTORIZACIÓN PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA Y DIVULGACIÓN EN ACCESO ABIERTO DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA

El autor, D. Antonio Jesús Vargas Suárez (DNI 32062929D), como alumno de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA, **DECLARA** que es el titular de los derechos de propiedad intelectual objeto de la presente cesión en relación con la obra (Indicar la referencia bibliográfica completa<sup>1</sup> y, si es una tesis doctoral, material docente, trabajo fin de Grado, trabajo fin de Master o cualquier otro trabajo que deba ser objeto de evaluación académica, indicarlo también)

### “Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato”

que ésta es una obra original y que ostenta la condición de autor en el sentido que otorga la Ley de la Propiedad Intelectual como único titular o cotitular de la obra.

En caso de ser cotitular, el autor (firmante) declara asimismo que cuenta con el consentimiento de los restantes titulares para hacer la presente cesión. En caso de previa cesión a terceros de derechos de explotación de la obra, el autor declara que tiene la oportuna autorización de dichos titulares de derechos a los fines de esta cesión o bien que retiene la facultad de ceder estos derechos en la forma prevista en la presente cesión y así lo acredita.

#### 2º. Objeto y fines de la cesión

Con el fin de dar la máxima difusión a la obra citada a través del Repositorio institucional de la Universidad y hacer posible su utilización de *forma libre y gratuita* por todos los usuarios del repositorio, el autor **CEDE** a la Universidad Católica de Murcia **de forma gratuita y no exclusiva**, por el máximo plazo legal y con ámbito universal, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, incluido el derecho de puesta a disposición electrónica, y transformación sobre la obra indicada tal y como se describen en la Ley de Propiedad Intelectual.

#### 3º. Condiciones de la cesión

Sin perjuicio de la titularidad de la obra, que sigue correspondiendo a su autor, la cesión de derechos contemplada en esta licencia permite al repositorio institucional:

- a) Transformarla en la medida en que ello sea necesario para adaptarla a cualquier tecnología susceptible de incorporación a internet; realizar las adaptaciones necesarias para hacer posible la utilización de la obra en formatos electrónicos, así como incorporar los metadatos necesarios para realizar el registro de la obra e incorporar también “marcas de agua” o cualquier otro sistema de seguridad o de protección.
- b) Reproducirla en un soporte digital para su incorporación a una base de datos electrónica, incluyendo el derecho de reproducir y almacenar la obra en servidores, a los efectos de garantizar su seguridad, conservación y preservar el formato.
- c) Distribuir a los usuarios copias electrónicas de la obra en un soporte digital.
- d) Su comunicación pública y su puesta a disposición a través de un archivo abierto institucional, accesible de modo libre y gratuito a través de Internet.

#### 4º. Derechos del autor

El autor, en tanto que titular de una obra que cede con carácter no exclusivo a la Universidad por medio de su registro en el Repositorio Institucional tiene derecho a:

- a) A que la Universidad identifique claramente su nombre como el autor o propietario de

---

<sup>1</sup> Libros: autor o autores, título completo, editorial y año de edición.

Capítulos de libros: autor o autores y título del capítulo, autor y título de la obra completa, editorial, año de edición y páginas del capítulo.

Artículos de revistas: autor o autores del artículo, título completo, revista, número, año y páginas del artículo.

los derechos del documento.

- b) Comunicar y dar publicidad a la obra en la versión que ceda y en otras posteriores a través de cualquier medio. El autor es libre de comunicar y dar publicidad a la obra, en esta y en posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.
- c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse en contacto con el responsable del mismo.
- d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

#### **5º. Deberes del autor**

El autor se compromete a:

- a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.
- b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.
- c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.
- d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

#### **6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional**

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 25 de mayo de 2019

**ACEPTA**

Fdo. Antonio Jesús Vargas Suárez





## **Agradecimientos:**

Me gustaría aprovechar este espacio para agradecer de todo corazón a mi familia el apoyo que me han brindado a lo largo de todos estos meses, en especial a mi hermana Carmen María que ha desarrollado, aún más si cabe, una enorme paciencia conmigo.

También agradecer a los profesores del centro, en el cual realicé las prácticas, y en especial a mi tutor D. Eugenio Vega Geán el maravilloso trato desde el primer momento en que llegué, haciéndome sentir como un profesor más. Fueron semanas de auténtico aprendizaje, incrementando, si era posible, mis ganas de ser docente.

*“La tarea del educador moderno no es podar las selvas,  
sino regar desiertos.”*

C. S. Lewis

## ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN .....	12
2. MARCO TEÓRICO .....	14
3. OBJETIVOS .....	23
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
4. METODOLOGÍA .....	24
4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	24
4.2 CONTENIDOS.....	27
4.3 ACTIVIDADES .....	27
4.4 RECURSOS .....	31
4.5 TEMPORALIZACIÓN.....	31
5. EVALUACIÓN .....	32
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	35
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	37
8. ANEXOS .....	39



## 1. JUSTIFICACIÓN

El planteamiento del tema principal de este TFM nace como idea primaria antes del comienzo de las prácticas en el centro escolar, pero se afianza y consolida tras la realización de las mismas.

Constantemente en los diversos medios de comunicación, redes sociales, etc., y en mi entorno a través de familiares y/o amigos que ya se dedican a la docencia, me llegaban noticias del estado actual de la educación y la desgana del alumnado frente a la mayoría de las materias. El caso de las Ciencias Sociales y, concretamente en mi campo, la Geografía e Historia no iba a ser menos. Es más, diría por mi experiencia en el colegio que, junto al resto de asignaturas enmarcadas en el ámbito de las humanidades, son las que menos interés propician a los discentes.

Durante el desarrollo del Prácticum a través de la observación diaria, podía ver como muchos de los alumnos, sobre todo en Educación Secundaria Obligatoria (ESO), afrontaban la asignatura con la idea de aguantar como fuera posible y esperar a que pasase la hora para la siguiente clase, sin la menor intención ni interés por lo que se estaba explicando. Curioso me resultó, que esta fuera la actitud incluso cuando ya se usaba una técnica innovadora como es el Trabajo Cooperativo.

Nos encontramos en una sociedad donde los jóvenes, desde etapas muy tempranas, reciben una brutal sobreestimulación visual y auditiva debido al aumento de las nuevas tecnologías. Además, la protección familiar unido a la falta de esfuerzo para la consecución de objetivos y metas influyen y dificultan el desarrollo de las clases como las conocíamos hasta ahora.

La inclusión de esas nuevas tecnologías en el aula tiene sus luces como veremos a lo largo de este proyecto pero también sus sombras. Un claro ejemplo de esto último lo pude comprobar *in-situ* en el centro docente, y así lo dejé reflejado en la memoria del Prácticum. El colegio en el cual estaba, los alumnos de Bachillerato carecían del uso de libros de textos, todo era a través de iPads y pantallas digitales. En ocasiones pude comprobar como en lugar de atender se dedicaban a meterse en las redes sociales, jugar, etc. Llegando a la conclusión de que la implementación de medidas innovadoras no debe suponer solo la

introducción de tecnología en el aula, sino aplicar nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje ayudándonos de su uso.

¿Qué hacer para intentar salvar estos obstáculos? ¿Qué pueden hacer los docentes para que un joven que tiene toda la información a golpe de clic se interese y quiera aprender? ¿Cómo lograr que un alumno que está acostumbrado a tenerlo todo con el mínimo esfuerzo adquiriera una actitud trabajadora para lograr la consecución de unos objetivos marcados?

Para dar respuestas a estas preguntas y queriendo profundizar en el desarrollo del presente Trabajo Fin de Máster, pensé en aplicar la **gamificación** a mi labor docente.

Las razones que me llevaron a esto fueron varias:

1. En primer lugar pensé en la gamificación como eje principal al querer llevar mi afición por los videojuegos al aula. La idea surgió después de pensar que gracias a ellos, aunque desde luego no fue la única razón, me fui acercando a la historia e iba aprendiendo a la par que disfrutaba. Como consecuencia de lo que los videojuegos me ofrecían se despertaba el interés de querer profundizar y saber más acerca del periodo histórico en el que se enmarcaba la narrativa de los mismos.
2. La segunda surgió durante la realización de las prácticas cuando tuve la oportunidad de preguntar a los propios alumnos cómo les gustaría que fueran las clases en un futuro, qué es lo que haría que se sintieran más atraídos por la Geografía y la Historia.

Es grato decir que tuve la opción de ponerlo en práctica, al menos en parte, durante el desarrollo del Prácticum, ya que cuando le comenté a mi tutor del centro la base de mi TFM le pareció una idea genial y me animó a desarrollar una actividad que pudiera realizar con un grupo-clase de Secundaria. Dicha actividad se desarrollará posteriormente en el apartado de Metodología además de estar incluida en los Anexos del presente trabajo.

## 2. MARCO TEÓRICO

El vocablo **gamificación** tiene su origen en la palabra inglesa *gamification*. Sobre su aparición no se sabe a ciencia cierta cuándo se empezó a utilizar. Varios autores defienden que a finales del siglo XIX se usaba en el mundo empresarial y que de ahí se extrapolaría a otras áreas como la formación profesional, el *marketing* o en nuestro caso, la educación.

Lo que sí podemos afirmar es que aparece por primera vez, de forma escrita, en el año 2008 en el blog de Brett Terrill. Gatta, Marucci, Sorice y Tretola (2015) recogen las palabras literales del autor, que lo definió como: “Taking game mechanics and applying them to other web properties to increase engagement” (p.1) que traducido al español sería: Tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades web para aumentar el compromiso.

No será hasta mediados de 2010 cuando se generalice su uso. Esto es debido al aumento progresivo del interés por parte de la industria de los videojuegos, unido además a la Interacción Persona-Ordenador, traducido del inglés: *Human Computer Interaction (HCI)*.

Lacalle (2009) define en su página web el HCI como “disciplina relacionada con el diseño, evaluación, desarrollo y estudio de los fenómenos que rodean los sistemas informáticos para uso humano y cuyos objetivos son la creación de *software* que sean fáciles y a la vez funcionales, efectivos y seguros”

Aunque como vemos, casi desde el inicio, el término gamificación se vincula particularmente con el mundo de los videojuegos, en el desarrollo de este Trabajo Fin de Máster no me quiero centrar solo en ello. Es más, la Descripción del Proyecto estará basada en la gamificación en el aula pero a través de juegos tradicionales, en este caso una gymkhana.

Sobre el término gamificación nos encontramos definiciones muy ambiguas. Según Deterding, Dixon, Khaled, Nacke (2011), hay dos corrientes principales que definirían el término.

La primera variable, nos hablaría de la influencia de los videojuegos y su interacción con la vida cotidiana, esta corriente iría de la mano del pensamiento del diseñador de juegos Jesse Schell, el cual la englobó en el término “*gamepocalypse*” que sería “when every second of your life you’re actually

playing a game in some way” (p.1) o lo que viene siendo a que en cada segundo de nuestra vida, de un modo u otro estamos jugando a un juego.

La segunda de sería más específica. Esta, afirmaría que los videojuegos al estar diseñados para entretener, producen un estado de experiencia y motivación que hacen que las personas continúen participando en una actividad con mayor intensidad, duración e interés.

Para Deterding, Dixon, Khaled, Nacke (2011) “gamificación es el uso de elementos de diseño de los juego en contextos no lúdicos” (p.2). Otros autores, sostienen la misma definición como por ejemplo Kapp, Zichermann, Cunningham.

Para Kapp (2012) la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, motivar, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. (p.9)

Gallego, Molina y Llorens (2014) van un paso más allá. Basándose en las palabras de Kapp, añaden que el objetivo principal es potenciar la motivación.

Werbach (2014) por el contrario, nos presenta la gamificación como la realización de una actividad de forma parecida a un juego. En este sentido, Contreras Espinosa (2017) afirma que “Gamificar un proceso es la respuesta a una necesidad donde se busca trabajar unos contenidos educativos proporcionando experiencias. De manera general, se define una necesidad, una dinámica, mecánicas, etc., pero esto también puede variar” (p.13)

Para Martín e Hierro (2013) la gamificación es:

“una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora”. (p.15)

Se puede apreciar que en las aportaciones de los últimos autores, aparece de forma significativa, y como trasfondo de la propia gamificación, la **motivación**.

Si al igual que hicimos anteriormente con el término gamificación, hacemos lo propio con el término motivación, encontramos que la Real Academia Española de la Lengua lo define cómo: "Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona". Pinillos (1975) en su libro Principios de psicología, define la motivación como las causas o razones internas que nos hacen realizar una acción.

Uno de los mayores problemas que precisamente nos encontraremos en las aulas será la baja motivación del alumnado frente a la enseñanza, y más concretamente a las asignaturas relacionadas con las Ciencias Sociales. Cada vez son más y más los alumnos que están más preocupados por aprobar que por aprender (Álvarez, González y García, 2008)

Como señala Tapia (2001) en el libro Didáctica Universitaria, vemos como gran parte de los discentes tienen problemas de concentración, estudian con una frecuencia menor y más superficial, tienden a rendirse rápidamente ante las adversidades que se les va planteando...

Ateniéndonos propiamente a la motivación en sí, nos encontramos tres tipos: intrínseca, extrínseca y de logro (Mateo Soriano, 2001)

- 1) **Motivación Intrínseca:** Es la que nace propiamente en el seno de la persona, es algo interior que no depende de elementos externos. Querer aprender.
- 2) **Motivación Extrínseca:** Influenciada por elementos externos, no nace del propio interés del alumno y depende de una serie de condiciones o pautas. Este tipo de motivación está muy unido al conductismo: si haces tal cosa, obtendrás esta otra. Al final esto lo que hace es fomentar en el alumnado las ganas de querer aprobar sin necesidad de aprender.
- 3) **Motivación Logro:** Es aquella que está influenciada por el ambiente social. Los alumnos se encontrarán ante la dualidad de querer triunfar y conseguir el reconocimiento social y la contraposición del temor al fracaso.



El propio título de la obra de Mateo Soriano nos da un elemento característico más de la motivación: “La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo”. Y es que estamos en una sociedad donde se ha extendido la idea que el esfuerzo es algo malo, algo negativo.

Alberto Royo (2017) nos hace precisamente referencia a esto último. Nuestra sociedad cada vez está más preocupada por la obtención de resultados con celeridad, vemos como se ha desprestigiado la metodología tradicional por un boom de la innovación con el problema que ello acarrea, el desprestigio cada vez mayor que están sufriendo las asignaturas como la Historia, la Filosofía, la Historia del Arte... y como se ha implantado en la mentalidad de los adolescentes, de los padres e incluso de algunos de los docentes que la educación conlleva a un estado de sufrimiento o aburrimiento, cuando precisamente debería ser, y es, todo lo contrario.

Por ello, debemos centrarnos sobre todo en fomentar la motivación intrínseca de los jóvenes, que vuelvan a encontrar las ganas de aprender, de conocer, de investigar, reabrirles la puerta a un mundo inmenso y hacerles ver cuán valioso es, ayudándonos de las ideas innovadoras pero sin olvidar los métodos tradicionales de enseñanza.

Un aspecto importante que debemos tener en cuenta es qué **tipo de adolescentes** nos vamos a encontrar. Son jóvenes ya no tanto pertenecientes a la denominada generación *millenials*, sino más bien a la llamada *Generación Z* y a la nueva y denominada *Generación T* (Generación Táctil o Tecnológica)

Desde principios de los años 90 del pasado siglo, pero sobre todo a partir de la segunda mitad, se produce un cambio radical en la concepción de la comunicación, información, entretenimiento, etc. El nacimiento en 1991 de la conocida como red de redes, la *World Wide Web*, permitió a ciudadanos de todo el mundo acceder a contenidos creados a miles de kilómetros al instante.

Unido a todo este proceso, hemos presenciado un desarrollo sin parangón de infinidad de avances tecnológicos. Nuestros alumnos, prácticamente desde el momento de su nacimiento entran en contacto y conviven con dispositivos electrónicos. Son una generación estimulada (y en muchas ocasiones sobreestimada) audiovisualmente.

Si algo tienen en común las tres últimas generaciones, con todas las pasadas, es que encuentran en el juego la mayor fuente de entretenimiento, simplemente ha cambiado la forma de jugar. Se abandona en cierto modo el juego tradicional por aquellos electrónicos a través de dispositivos móviles como los *smartphones* o a través de las clásicas videoconsolas que vemos como año tras año van avanzando, adentrándose ya en el mundo de la realidad virtual.

Este avance indiscriminado de la tecnología ha cambiado por completo la concepción que hasta hace unos pocos años se tenía del universo que rodea a los adolescentes. Como acabamos de ver, ha influido notablemente en el cambio de actitudes frente al entretenimiento, pero no es el único cambio. El propio modo de socialización de los jóvenes es completamente diverso al que conocimos, ha pasado del oral, visual y físico al virtual (Martín y García, 2006). Las generaciones anteriores se pueden hacer una somera idea de lo que ha supuesto este proceso, ya que vivieron el inicio de esta oleada en la segunda mitad de la adolescencia: el nacimiento de los móviles, las redes sociales: Messenger, Facebook, Twitter, Tuenti, Foros, etc. Vivieron ese periodo de transición tecnológica en el que cuando querías quedar con un amigo a unos los debías llamar por teléfono y a otros quedabas con ellos a través "*del Messenger*".

En base a todo lo expuesto, podemos pensar que la gamificación podría ser una buena técnica para volver a motivar a nuestro alumnado. Podemos afirmar, y según Revuelta, Guerra y Pedrera (2017) que:

"Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con el juego. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación." (p.23)

En realidad, la gamificación se ha realizado durante toda la vida. El juego es un elemento innato de los animales, vemos como cualquier cachorro aprende a través del juego ya sea con los padres, con los propios hermanos o con exploraciones solitarias, y el ser humano no iba a ser menos. Gracias a él, se van desarrollando las habilidades, va teniendo conciencia del entorno que lo rodea, etc. Además, es algo que ocurre a lo largo de toda nuestra vida, simplemente cambian los modos de juego: durante la adolescencia son más activos e impulsivos y durante la etapa adulta suelen ser más pasivos (Pacheco y Causado, 2018).

El ámbito de la educación no es una excepción. Realmente podríamos decir que gamificar, se lleva realizando toda la vida. En cierto modo, cuando a un alumno se le pone un positivo/negativo o recompensa de algún modo por la ejecución de una tarea, se está en cierta medida gamificando. Lo que hay que hacer en la actualidad es adaptarlo a las necesidades reales del aula, requiriendo planificación y diseño.

Los juegos tradicionales y el uso de videojuegos pueden ser muy útiles si los adecuamos correctamente. Ambos modelos comparten la mayoría de elementos característicos: obtener un fin, llegar a una meta, desarrollo de conductas y habilidades, etc. (Martín, V., García, M<sup>a</sup>. D., 2006)

Julián Pindado, en su artículo publicado en el año 2005 en la Revista Pixel-Bit, nos ofrece un elenco sobre los beneficios del uso de los videojuegos en el desarrollo de aspectos curriculares, aunque, bajo mi punto de vista, son también extrapolables en la mayoría de los casos al uso del juego tradicional.

Estos serían los expuestos en la siguiente tabla:

<b>LECTURA</b>	Se estimula la lectura a través de libros relacionados con los juegos / videojuegos. Por ejemplo: Saga “The Witcher”, Saga “El Señor de los Anillos”, “Assassin’s Creed”, etc.
<b>PENSAMIENTO LÓGICO</b>	Resolver situaciones que se nos presentan, resolución de puzles, estrategias, etc.
<b>GEOGRAFÍA Y ESPACIALIDAD</b>	Desarrollo de la capacidad de lectura de mapas y planos, orientación, etc.
<b>OBSERVACIÓN</b>	Aumento de la capacidad visual, sobre todo en los videojuegos ante la gran cantidad de elementos que van apareciendo en la pantalla.
<b>VOCABULARIO, ORTOGRAFÍA E IDIOMAS</b>	Sirven de base para el aprendizaje de un vocabulario que no usarían, ni aprenderían de forma voluntaria en su día a día. Además, en el caso de los videojuegos si está en V.O.S., potencia el aprendizaje de una lengua extranjera.
<b>CONOCIMIENTO BÁSICO</b>	Adquisición de destrezas y habilidades necesarias para la vida cotidiana
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PLANIFICACIÓN DE ESTRATÉGIAS</b>	Desarrollo del jugador para afrontar situaciones difíciles, de organización y planificación de las estrategias necesarias.

*Tabla 1 Elaboración Propia, basado en el trabajo de Julián Pindado.*

Martín y García (2006) ampliarían la lista dichos beneficios gracias a un elenco emanado de la opinión de diferentes autores como Funk, McFarlone, Calvo, Exteberria, entre otros. A los citados en la tabla anterior habría que añadir: Capacidad para potenciar la curiosidad por aprender, reforzar la autoestima, capacidad de atención y memoria, habilidad óculo-manual, desarrollo del trabajo cooperativo, etc.

Pese a todo, y como nos señala Martín y García (2006), no son pocos los docentes que muestran posturas contrarias a la introducción de la gamificación y sobre todo a la introducción de los videojuegos en las aulas de los centros educativos. De los mayores inconvenientes que se atribuyen son por ejemplo las historias que se desarrollan y el modo, con altas dosis de violencia y agresividad, que suelen ser los videojuegos que más populares son entre los jóvenes. Otros aspectos negativos, serían el desarrollo de actitudes antisociales como el aislamiento, adicción, etc., desarrollo de enfermedades como la epilepsia, o problemas visuales...

Dichos razonamientos contrarios, en un principio, pueden parecer superfluos, ya que no todos los videojuegos son violentos, poseen un mal vocabulario, etc. Importantes sagas como por ejemplo *Assassins's Creed* han empezado a introducir, desde su penúltima entrega, un nuevo modo educativo llamado "*Discover Tour*"<sup>1</sup>. En él, se han eliminado todas las escenas de violencia y los jugadores pueden disfrutar de un paseo por todo el Antiguo Egipto, descubriendo la historia de los principales personajes, monumentos, elementos de la vida cotidiana, etc. Como en todos los ámbitos de la vida hay que saber elegir y dosificar su uso.

Muchos son los recursos que podemos utilizar en la adaptación de una metodología gamificadora en el aula. Desde plataformas como las conocidísimas *Kahoot!* o *Plickers* para el desarrollo preguntas y respuestas a modo de juego, al uso de videojuegos para la enseñanza de diferentes materias:

- **Historia:** *Assassin's Creed* (saga), *Age of Empires* (saga), *Medal of Honor*, *Europa Universalis*...
- **Lengua y Literatura:** *Rime* (narración sin dialogo), *The Witcher* (saga basada en obra literaria), *El Señor de los Anillos* (saga basada en obra literaria)...
- **Arte:** *Assassin's Creed* (saga), *Nubla*...

---

<sup>1</sup> Video de presentación del modo "Discover Tour" en *Assassin's Creed Origins*: [https://youtu.be/\\_xcowkzLTVg](https://youtu.be/_xcowkzLTVg)

El uso de los juegos tradicionales, o algunos más modernos, también pueden desempeñar un papel muy importante en la introducción de la gamificación en el aula. Adecuar el uso de juegos de mesa, rol, *escape room*, gymkhana, cartas, etc., son una inagotable fuente de recursos para trabajar los temas que precisemos en clase.

Debemos tener en cuenta que aplicar la gamificación no debe significar seguir realizando lo mismo que estábamos haciendo pero con un medio diferente, por ejemplo, si hacemos mal uso del *Kahoot!* al final será como realizar un examen normal tipo test pero usando las nuevas tecnologías.

Para finalizar, me gustaría hacer mención a un artículo publicado en el Diario La Vanguardia el pasado 21 de mayo con el título "*Los universitarios prefieren un buen profesor aunque no use la tecnología*"<sup>2</sup>. Aunque más centrados en el ámbito aniversario, dicho artículo nos pone de manifiesto cómo a día de hoy aún queda mucho camino por recorrer en el campo de la innovación en las aulas. En el estudio realizado por la Universitat Pompeu Fabra se pone de manifiesto como los estudiantes confunden lo que es la "introducción de la tecnología en el aula" con la "innovación a través de la tecnología". Además, no poseen un gran conocimiento de los que supone el *m-learning* (aprendizaje con el móvil), el *e-learning* (aprendizaje en línea) y el *blended learning* (aprendizaje semipresencial). Afirman también que el uso de dispositivos móviles les provoca distracción involuntaria en clase.

---

<sup>2</sup> Farreras, C. (21/05/2019) "Los universitarios prefieren un buen profesor aunque no use la tecnología" Diario La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/vida/20190521/462376741535/universidades-profesor-uso-tecnologia-preferencias.html>

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Aumentar la motivación y fomentar el aprendizaje del alumnado por la asignatura de Geografía e Historia a través de la incorporación de la gamificación en el aula y junto al Trabajo Interdisciplinar con el Departamento de Lengua Castellana y Literatura.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Aumentar la participación, la autoestima y el interés de los discentes (OE1).
2. Fomentar el trabajo en equipo y el desarrollo de capacidades cognitivas (OE2).
3. Mejorar la adquisición y asimilación de conocimientos históricos/geográficos (OE3).
4. Reconocer elementos estudiados en el aula en el ambiente propio del alumno: barrio, ciudad... (OE4).
5. Mejorar la comunicación y el trabajo de un mismo tema/argumento, entre los diferentes departamentos educativos del centro (OE5).

Para la consecución de estos objetivos específicos se adaptará una nueva metodología en el aula y se desarrollará con la realización de diversos juegos tanto electrónicos como tradicionales.

Se potenciará el trabajo en grupo, la participación activa de todo el alumnado, que deberá trabajar al unísono para lograr las metas marcadas. Además, tendrán que ser capaces de analizar y comprender la información para utilizarla adecuadamente en los contextos necesarios, así como la toma de conciencia de las relaciones existentes entre diversas materias, la adquisición de terminología histórica, etc.

## 4. METODOLOGÍA

### 4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A lo largo del presente apartado, vamos a desarrollar el proyecto que supone la razón principal de la elaboración de este Trabajo Fin de Máster.

Nos encontramos, ante la necesidad de encontrar nuevas formas para lograr la motivación del alumnado y que este se interese de nuevo, ya no solo por las Ciencias Sociales sino por el aprendizaje en general.

La propia legislación educativa se hace eco de esta situación. Si consultamos la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, vemos cómo anima a la aplicación de nuevas metodologías en la enseñanza:

*“Es necesario favorecer las metodologías interactivas, que faciliten los procesos de construcción del conocimiento y verbalización e intercambio de ideas; dinámicas, que permitan la combinación de variedad de recursos y escenarios didácticos; motivadoras, que incorporen al alumnado al proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndole protagonista del mismo. [...] Para ello contaremos con una amplia y variada gama de estrategias, líneas y elementos metodológicos fomentando, entre muchas otras opciones, [...] los juegos de rol y de simulación donde adquiera conciencia de los elementos y mecanismos participantes en un proceso o situación determinada” (p.51-52)*

Esta situación la pude comprobar en primera persona durante la realización del Prácticum en el centro escolar. Es más, me gustaría señalar que este proyecto nace y se fragua durante ese periodo, aplicándose sobre los contenidos, la propia metodología a aplicar en el aula y las actividades.

Aunque en la guía para la elaboración del TFM, en el punto 1.1, se expresa que al tratarse de un proyecto no se precisa llevarlo a la práctica, me



gustaría indicar que, en este caso, en gran parte si se realizó. Una vez que expuse la situación, buscando consejo y pensando sobre qué tema podría elegir para su realización, llegué a la conclusión de probar a introducir la metodología de la gamificación en el aula. Desde el propio centro se me pidió que trabajara en ello, en la parte práctica para usarlo a modo de prueba y ver su posible incorporación en un futuro.

Podemos dividir el proyecto en tres fases:

- 1) **Fase Inicial:** Realización de una pre-evaluación para tener conciencia de los conocimientos previos del alumnado sobre el Renacimiento y explicación del temario correspondiente.
- 2) **Fase Intermedia:** Explicación de la actividad que se va a desarrollar por las calles de las ciudades, así como las normas, premios, puntuaciones, etc. Primera introducción de elemento gamificador (*Kahoot!*) para evaluar los conocimientos adquiridos durante la exposición por el método tradicional y beneficios de dicha prueba.
- 3) **Fase de Cierre:** Realización de la gymkhana y evaluación del alumnado.

El proyecto se desarrollará con los dos cursos de 2º de ESO con una metodología de trabajo cooperativo, activa y participativa.

Los alumnos de cada clase serán divididos, desde la Fase Intermedia, entre sí en grupos de 5 o 6 alumnos. La aplicación de la gamificación en el aula se realizará a través de la utilización de la plataforma de juego on-line *Kahoot!*, y sobre todo con la realización de una gymkhana histórica por el centro de la ciudad de Jerez de la Frontera. Además, se fomentará el trabajo interdisciplinar ya que la actividad se realizará en conjunto con el Departamento de Lengua y Literatura.

Con ello pretendemos comprobar, y como quedó señalado en el apartado 3, la asimilación de los conceptos histórico-artísticos, en este caso del Renacimiento, y su vinculación con la vida cotidiana de los propios alumnos a través de la aplicación de la gamificación. Por ello, para la realización de la gymkhana, elaboré junto con mi tutor de prácticas, el texto en el que se basaría y que forma parte del presente proyecto como Anexo I.

A través de dicho documento, presentamos a los alumnos un misterioso asesinato que los profesores del Departamento nos encontramos por casualidad mientras consultábamos legajos en el Archivo Histórico Municipal. Los alumnos deberán seguir una serie de pistas y averiguar quién es el asesino y la identidad del asesinado. Para la elaboración del texto usamos personajes verídicos y enclaves originales de la época.

Con el desarrollo del presente Proyecto de Innovación se procurarán cumplir además, los **objetivos** marcados por la Consejería de Educación y Ciencia de la Junta de Andalucía en la **Orden de 14 de julio de 2016**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria tales como:

- “Adquirir una visión global de la Historia de la Humanidad y el lugar que ocupan Andalucía, España y Europa en ella, por medio del conocimiento de los hechos históricos más relevantes, de los procesos sociales más destacados y de los mecanismos de interacción existentes entre los primeros y los segundos, analizando las interconexiones entre pasado y presente y cómo Andalucía se proyecta en la sociedad global presente en base a su patrimonio histórico.
- Comparar y analizar las diversas manifestaciones artísticas existentes a lo largo de la historia, contextualizándolas en el medio social y cultural de cada momento, por medio del conocimiento de los elementos, técnicas y funcionalidad del arte y valorando la importancia de la conservación y difusión del patrimonio artístico como recurso para el desarrollo, el bienestar individual y colectivo y la proyección de Andalucía por el mundo en base a su patrimonio artístico.
- Apreciar las peculiaridades de la cultura e historia andaluzas para la comprensión de la posición y relevancia de Andalucía en el resto de España, Europa y del mundo y de las formas por las que se ha desarrollado la identidad, la economía y la sociedad andaluzas.” (p.50)

## 4.2 CONTENIDOS

En el desarrollo de los contenidos del presente proyecto nos basaremos en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía:

*“La Edad Moderna: el Renacimiento y el Humanismo; su alcance posterior. El arte Renacentista. Los descubrimientos geográficos: Castilla y Portugal. Conquista y colonización de América. El papel de Andalucía en la conquista y colonización de América. Las monarquías modernas. La unión dinástica de Castilla y Aragón. Los Austrias y sus políticas: Carlos V y Felipe II. Las «guerras de religión», las reformas protestantes y la contrarreforma católica.” (p.55)*

## 4.3 ACTIVIDADES

Las actividades innovadoras de gamificación en el aula se llevarán a cabo a través de la utilización de plataformas virtuales y de la realización de un juego cooperativo a lo largo de 6 sesiones:

- **SESIÓN 1:** Esta sesión se desarrollará en el aula. Antes de proceder con el inicio de la explicación de la Unidad 9 se les realizará a los alumnos una prueba de pre-evaluación para comprobar los conocimientos previos que tienen acerca del Renacimiento. Los resultados obtenidos nos servirán de base para saber la evolución y la adecuación de la implementación de la metodología propuesta.

Tras la prueba y a modo de introducción se les expondrá el visionado en la pantalla digital de “El nacimiento del Estado Moderno en 15 minutos” (<https://youtu.be/hYaigwcWb1k>). Un breve vídeo que a modo de viñetas y dibujos hace un resumen en 15 minutos de la Edad Moderna, que suele gustar mucho a los alumnos.

Después de ello, y de intercambiar opiniones con los discentes, se procederá al desarrollo de la clase por el método tradicional usando el libro de texto.

- **SESIÓN 2:** Se continuará con la explicación, justo donde se quedó en la sesión anterior.

En los últimos 15 minutos se realizará un coloquio/debate en el cual se les propondrá la siguiente pregunta: ¿Cuánto crees que ha influido el Renacimiento en el mundo actual? ¿Crees que tu día a día sería igual si no se hubiese producido dicho movimiento?

Con dicha actividad se pretende que los alumnos desarrollen el pensamiento crítico y analítico, siendo capaces de interconectar lo aprendido en clase con su vida cotidiana.

- **SESIÓN 3:** Continuamos y finalizamos la explicación del temario a través del libro de texto.

Como preparación e introducción a la actividad que se desarrollará a partir de la sesión 4, se les mandará buscar información en casa sobre monumentos renacentistas en nuestra ciudad. Para ello, se les dará las indicaciones adecuadas para una correcta búsqueda y selección de la información.

Con esta actividad, se pretende que los alumnos empiecen a desarrollar capacidades investigadoras. Se familiaricen con el uso académico de las nuevas tecnologías, aprendiendo y comprendiendo qué, cómo y por qué seleccionar una información en vez de otra. Aunque se encuentren en una etapa inicial de la Educación Secundaria Obligatoria es recomendable que se vayan familiarizando con el uso adecuado de la tecnología.

- **SESIÓN 4:** Al inicio de la sesión, se les explicará a los alumnos la actividad que se va a llevar a cabo en la próxima sesión correspondiente a la realización de una gymkhana.

Los discentes serán divididos en grupos de 5 o 6 miembros y deberán resolver un misterioso asesinato ocurrido en el Jerez del Renacimiento. Para ello, deberán seguir una serie de pistas que les

llevarán de un lado a otro del Centro Histórico a través de los principales enclaves y personajes de la época.

A cada grupo se le entregará una pista exclusiva y se elegirá uno o dos miembros (dependiendo del número que lo conformen) que lo abandonará. En cada uno de los lugares establecidos, aparte de leer un texto que proporcionará interesantes datos que serán claves para la resolución del misterio, los alumnos seleccionados, estarán disfrazados y esperarán la llegada de los grupos para realizar un teatrillo o monólogo sobre la pista que se le otorgó al grupo al cual pertenecían.

Los textos y la teatralización se realizarán en colaboración con el Departamento de Lengua y Literatura, ya que en 2º de ESO se produce la introducción a los diferentes géneros literarios, entre ellos el teatro. Además, se reforzará el vocabulario de los posibles términos que no puedan conocer, por ejemplo: comendador, estancias regias, prohombre, etc.

Para la sesión actual, y una vez dividida la clase en los diferentes grupos que realizaran la gymkhana, se les hará a los alumnos una prueba de control para comprobar la adquisición de conocimientos a través de las clases magistrales. Dicha prueba se realizará a través de la plataforma *Kahoot!*, siendo el primer elemento gamificador que introduzcamos. Para aumentar el carácter lúdico y la participación de los alumnos, los dos mejores grupos partirán con una pequeña ventaja en la gymkhana, pudiendo elegir entre tener una ventaja de tiempo mayor o una pista secreta a la que nadie más tendrá acceso. En cambio, el equipo con peor clasificación, tendrá una penalización de 5 minutos. Se adjunta ejemplos de las preguntas realizadas en el Anexo III

- **SESIÓN 5:** Se realizará la prueba de la Gymkhana, en el día y la hora acordada con los demás departamentos ya que se realizará prácticamente durante toda la jornada escolar. Previamente, hay que informar tanto a los tutores de clase como a los padres, madres o tutores de los alumnos para que firmen el permiso pertinente para la realización de la actividad fuera del centro escolar.

Antes de la salida, se les explicará nuevamente a los grupos la mecánica del juego y se darán a conocer por fin los premios.

Los dos grupos mejores clasificados obtendrán su medalla y diploma que los reconocerán como auténticos Sherlock Holmes Históricos (para los primeros clasificados) y como Watson (a los segundos). Además, obtendrán 1 punto y 0'5 puntos más de recompensa en el siguiente examen respectivamente, siempre que hayan logrado al menos un 5.

Como comenté con anterioridad, tuve la oportunidad de poner en práctica dicha actividad durante la realización de las prácticas. La participación y la implicación de los alumnos fue magnífica, creándose un clima de sana competición entre ellos.

Se han adjuntado cuatro fotografías para ilustrar cómo se llevó a cabo la puesta en práctica de la gymkhana, en la cual se pueden ver varios grupos en el lugar de la primera pista y un ejemplo de la caracterización teatralizada en el Anexo III.

- **SESIÓN 6:** En la sexta y última sesión se realizará una prueba final escrita para comprobar la asimilación de los conceptos. En ella se introducirán preguntas ya realizadas y/o similares a las del *Kahoot!* y durante la gymkhana.

#### 4.4 RECURSOS

La puesta en práctica de las sesiones conlleva la utilización de diversos recursos tanto humanos, como materiales, informáticos, etc., recogidos en el siguiente recuadro:

RECURSOS UTILIZADOS	
<b>MATERIALES</b>	Libro de texto, recursos impresos (las pistas de la prueba), disfraces, cámara fotográfica.
<b>INFORMÁTICOS</b>	Pantalla digital, internet, Tablet, Smartphone.
<b>ESPACIALES</b>	El Centro de la Ciudad, las aulas del centro educativo.
<b>HUMANOS</b>	Profesores, alumnos (aquellos que fueron caracterizados).

Tabla 2: Elaboración Propia

#### 4.5 TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de las actividades propuestas en las sesiones, previamente descritas en el apartado 4.3., se encuadra en la segunda mitad del Segundo Trimestre y queda englobadas dentro del desarrollo normal de la asignatura de Geografía e Historia de 2º de ESO (3 clases por semana con una duración de 55 minutos cada una) a excepción de la sesión quinta que se realiza fuera del centro escolar y de alguna actividad que se mande para realizar en casa.

Además, al tratarse de un proyecto interdisciplinar, se realizarán sus respectivas sesiones durante las clases de Lengua Castellana y Literatura (4 horas a la semana con una duración de 55 minutos cada una).

En la siguiente tabla, se podrá apreciar la temporalización de cada una de las sesiones correspondientes a la asignatura de Geografía e Historia:

TEMPORALIZACIÓN DEL PROYECTO			
SESIÓN	DESARROLLO	DURACIÓN (en min.)	LOCALIZACIÓN
1	➤ Pre-evaluación	20	En el aula
	➤ Visualización video	15	
	➤ Explicación magistral	20	
2	➤ Explicación magistral	40	En el aula
	➤ Debate/Coloquio	15	
3	➤ Explicación magistral	55	En el aula
	➤ Actividad investigación	30	En casa
4	➤ Explicación de la gymkhana y división de grupos.	15	En el aula
	➤ Kahoot!	40	
5	➤ Gymkhana	300	Centro Ciudad
6	➤ Prueba final escrita	55	En el aula

Tabla 3 Elaboración propia

## 5. EVALUACIÓN

Para llevar a cabo el proceso de evaluación del proyecto y comprobar el grado de consecución de los objetivos marcados previamente, utilizaremos diversas técnicas de evaluación.

Todo ello, y con los resultados y valoración final obtenida, nos permitirán hacer balance y un análisis pormenorizado del éxito o no de la implementación de dicho proyecto en el aula. A continuación, se expondrán los instrumentos de evaluación de los diferentes objetivos específicos marcados:

- **OE1:** Observación directa del docente a través de la participación de en las diversas actividades propuestas.

Con dicho criterio de evaluación podremos comprobar si el interés y la motivación de los alumnos aumentan con la implementación de las nuevas medidas. Deberemos llevar un control exhaustivo en nuestro cuaderno del profesor, anotando las actitudes de cada uno.



- **OE2: 1.** Observación directa del docente a través de la participación en las actividades grupales propuestas. **2.** Cuestionario de evaluación.

Para la evaluación del OE2 se creará un cuestionario que evalúe aspectos como el trabajo en equipo, la cohesión grupal, la toma de decisiones en conjunto... Además, dicho cuestionario evaluará la capacidad del alumnado para relacionar los contenidos teóricos obtenidos en clase con situaciones prácticas como las planteadas en la gymkhana.

- **OE3:** Cuestionario de evaluación: se realizarán mediante las pruebas de pre-evaluación, la prueba de conocimiento a través del *Kahoot!*, y examen final.

La realización de dichas pruebas evaluativas nos aportarán datos acerca del desarrollo y asimilación de los conceptos impartidos en clase. La prueba del *Kahoot!*, a mitad del proyecto, nos marcará un punto de referencia importante en la evaluación. Los resultados obtenidos de un modo u otro nos mostrarán la asimilación de los contenidos por el método tradicional. En cambio, la prueba final escrita, en comparación con los resultados de la pre-evaluación y del *Kahoot!*, será una de las bases que nos indique si dicho proyecto ha sido un éxito o no.

- **OE4: 1.** Observación directa del docente durante el desarrollo de la actividad de la gymkhana.

Se observará y anotará en el cuaderno del profesor la participación de los alumnos de forma individual y colectiva, proporcionando datos que se complementarán con los obtenidos en el segundo sistema de evaluación del presente objetivo específico.

#### **2.** Rúbrica, incluida en el Anexo IV

La rúbrica se completará con la información obtenida, de este modo se podrá comprobar el grado de consecución de los logros diseñados para evaluar dicho proyecto.

➤ **OE5:** Cuestionario significativo a los docentes implicados.

Los profesores implicados en la realización del proyecto, principalmente los del Departamento de Geografía e Historia y del Departamento de Lengua y Literatura, rellenarán un breve cuestionario en el que expondrán libremente su opinión acerca de la implementación de la metodología en el centro y las mejoras o cambios necesarios a realizar en un futuro.

Además, una vez finalizada la puesta en marcha del proyecto, sería recomendable realizar una investigación educativa de enfoque mixto, en la cual se analicen los resultados obtenidos por los alumnos tras el estudio de dicha unidad didáctica. Para ello, se compararían bajo un enfoque cuantitativo los resultados obtenidos tanto en la pre-evaluación como en la evaluación final del presente año, comparándolos con los de cursos anteriores, y bajo un enfoque cualitativo la percepción de los propios alumnos sobre la implementación de esta metodología en el aula, que se podría realizar mediante entrevistas semi-estructuradas.

Tanto la evaluación de los objetivos específicos marcados como la realización de la posterior investigación educativa, nos darían las claves definitivas para comprobar la idoneidad en la implementación de la gamificación al aula y los cambios a realizar para cursos futuros.

## 6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Cuando me imagino en un futuro, espero que cercano, realizando mi labor como docente quiero lograr transmitir a los alumnos mi propia pasión por la Historia y el Arte, así como la importancia y el valor del conocimiento en todos los ámbitos. Para ello, debo lograr despertar en ellos la curiosidad de aprender ya no sólo dentro del aula, sino también fuera de ella.

Eso es lo que he intentado transmitir a lo largo del desarrollo del presente Trabajo Fin de Máster, inculcar a los discentes la necesidad de poseer una buena formación, ya no solo en las Ciencias Sociales sino en todas las materias e intentar encontrar la metodología que más se adapte a las necesidades de los jóvenes de hoy en día.

Por la experiencia vivida durante el desarrollo del Prácticum, creo que la introducción de la gamificación en el aula (y el trabajo interdisciplinar entre departamentos), sería una buena opción aunque no la única. Bajo mi punto de vista, las opciones innovadoras que se incorporen deberían ser complementarias al método tradicional.

Para ello, se ha producido un proceso previo de investigación bibliográfica que queda recogido en el apartado del Marco Teórico. He podido conocer y comprobar las teorías y opiniones de grandes investigadores en innovación y gamificación. También, y no menos importantes, las opiniones contrarias a dicha metodología. Ello me ha servido para ver qué aspectos son necesarios y cuáles no e intentar encontrar una conexión entre ambas posturas.

Pude comprobar durante la prueba del *Kahoot!* como creció la implicación de los alumnos. Era la primera vez que jugaban y se creó una auténtica, y sana, competición en la clase con el objetivo de conseguir las ventajas para la prueba de la gymkhana.

En esta última, observé como los alumnos desarrollaron capacidades críticas, aplicando lo aprendido en clase a la vida cotidiana, a los elementos arquitectónicos que les rodeaban. Empezaron a debatir entre ellos e intentar conectar las pistas con lo aprendido en las primeras lecciones de clase. Aquí comprobé cómo puede coexistir la enseñanza por el método tradicional con las medidas más innovadoras.

Para finalizar me gustaría señalar las ventajas e inconvenientes que observo en el uso de la gamificación en las aulas.

Como ventajas, las ya nombradas con anterioridad: aumento de la motivación, implicación, aprender jugando, sana competitividad, mayor trabajo en equipo por la consecución de unos objetivos, etc.

Sobre los inconvenientes podemos destacar la dificultad para aplicarlo a todas las materias o ámbitos. Además de su difícil organización dependiendo el número de alumnos que tengamos en el aula. Otro de los aspectos negativos que quedó reflejado en las opiniones contrarias en el Marco Teórico, es la alteración que puede suponer en las relaciones entre el conjunto de los discentes por la competitividad creada a través de las diferentes pruebas. Aunque previamente hemos señalado la sana competitividad como un elemento beneficioso, esta se puede volver en nuestra contra si no sabemos controlarla. Si no establecemos unos objetivos claros, en el que prevalezca la superación del conjunto en lugar de la individual puede llevar a la división y creación de grupos: los mejores, los peores, los ganadores y los perdedores... provocando el rechazo y/o discriminación por parte de los compañeros hacía los iguales que suelen obtener siempre menor puntuación. Este sería un aspecto muy importante a tener en cuenta.

Como todo en la vida, cualquier exceso es negativo y contraproducente. Un uso desmedido de la gamificación hará que los adolescentes vuelvan a perder la ilusión y motivación por la materia, convirtiéndose en algo rutinario. Esto conllevaría al fracaso en la búsqueda de nuestro objetivo final.

Me gustaría finalizar con unas palabras del psicopedagogo y dibujante italiano Francesco Tonucci, que recogerían en sí mismas el elemento base de la gamificación y es que:

***“Todos los aprendizajes más importantes de la vida  
se hacen jugando”***

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Tapia, J. (2001). Motivación y estrategias de aprendizaje. Principios para la mejora en alumnos universitarios. En A. García-Valcárcel (coord.), *Didáctica universitaria*. Madrid: La Muralla.
- Álvarez Álvarez, B., González Mieres, C., & García Rodríguez, N. (2007). La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo. *REDU. Revista De Docencia Universitaria*, 5(2), 1. doi: 10.4995/redu.2007.6275
- Contreras Espinosa, R. S. (2017) "Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos". En Contreras Espinosa, R. S. y Eguia J. L., *Experiencias de gamificación en las aulas*. (pp. 11-18). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke L.E., (2011) *Gamification: Toward a Definition* [Ebook]. Vancouver. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Gallego Durán, F., Molina Carmona, R., y Llorens Largo, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. [Ebook]. Alicante: Universidad de Alicante. Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>
- Gatta, V., Marucci, E., Sorice, F., & Tretola, G. (2015). A Gamification approach to promote positive behaviours in Urban Logistics. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/282609851\\_A\\_Gamification\\_approach\\_to\\_promote\\_positive\\_behaviours\\_in\\_Urban\\_Logistics](https://www.researchgate.net/publication/282609851_A_Gamification_approach_to_promote_positive_behaviours_in_Urban_Logistics)
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer

- Lacalle, A. (2009) HCI, usabilidad y su relación con el diseño de interacción. Recuperado de: <http://albertolacalle.com/hci.htm>
- Mateo Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social, Revista de Relaciones Laborales*, 9, 163-184. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>
- Marín Díaz, V., y García Fernández, M. (2006). Los videojuegos y su capacidad Didáctico-Formativa. *Pixel Bit: Revista De Medios Y Educación*, 26, 113-119. Recuperado de: [https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45606/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45606/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pacheco Bohórquez Robert, M.L. y Causado Escobar, E. (2018) El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como Estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *CEDOTIC, Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 3(1), 59-80. Recuperado de: <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/article/view/1971/2287>
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel Bit: Revista De Medios Y Educación*, 26, 55-67. Recuperado de: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/viewFile/61260/37274>
- Revuelta Domínguez, F., y Pedrera Rodríguez, M. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del Grado de Maestro en Educación Infantil. En R. Contreras Espinosa & J. Eguia, *Experiencias de gamificación en las aulas* (pp. 21-32). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Royo, A. (2017) *La Sociedad Gaseosa*. Barcelona: Plataforma
- Viola, F. (2011) *Gamification, i videogiochi nella vita quotidiana*. [Italia] Arduino Viola
- Werbach, K. (2014). (Re) Defining Gamification: A Process Approach. En A. Spagnolli, *Persuasive Technology* (pp. 266-272). Cham: Springer International Publishing. Recuperado de: [https://works.bepress.com/kevin\\_werbach/3/download/](https://works.bepress.com/kevin_werbach/3/download/)

## 8. ANEXOS

### 8.1 ANEXO I – TEXTO GYMKHANA

UN ASESINATO EN EL JEREZ DEL SIGLO XVI:  
**EL MISTERIO DE LOS ASESINOS DE LA CRUZ Y DE LA ESPADA**  
(Elaboración propia junto con D. Eugenio Vega Geán, profesor tutor en el  
centro de prácticas.)

#### **INTRODUCCIÓN**

Hace unos meses los profesores del Departamento de Ámbito Social y Religioso de nuestro colegio, en la búsqueda de unos datos sobre el Jerez del siglo XVI, se encontraron en la sección de Reservados del Archivo Municipal de la ciudad, un legajo redactado en los primeros años del siglo XVII por el Bachiller D. Fernando García Bastanzos, y del que levantaba acta notarial D. Gaspar Núñez el mozo, Escribano Mayor de Jerez.

El misterio que se relata en estos viejos papeles quedó sin resolver por la justicia de la época. De hecho, Fernando García Bastanzos recoge unos acontecimientos ocurridos al menos un cuarto de siglo antes, cuando los implicados en tan crueles hechos ya habían fallecido.

**¿Qué es lo que pudo descubrir y no se atrevió a contar entonces?**

Los profesores de nuestro Departamento creemos haber encontrado la solución a tan enigmáticos sucesos. **¿Llegarás tú también a la misma solución que nosotros?**

Por ello, te vamos a transcribir el manuscrito del Bachiller y te vamos a ir dando pistas que creemos que son las acertadas para resolver estos enigmas.

**Haz una fotografía a los edificios que te numeramos, son 11 en total.**

**Todos los que intervienen en esta historia son personajes reales** que vivieron y murieron en el Jerez del Renacimiento.

**Estamos en el Cabildo primitivo, en la actual Plaza de la Asunción.**

Lee lo que nos dice **D. Fernando García Bastanzos**:

## **PISTA 1**

*“Hace unas décadas ocurrieron en la Muy Noble y Muy Leal Ciudad de Jerez de la Frontera unos hechos que aún hoy se silencian y que entonces se convirtieron en un horrendo e inexplicable misterio.*

*Han pasado ya tantos años como para que sólo quede un testigo de aquellos acontecimientos, al que ni la tortura ni la muerte pueden hacer más daño que el que hacen la enfermedad y la vejez. En este dilatado tiempo, la bruma de la memoria y la inexorable parca han igualado a los asesinos y a los que sufrieron un infausto destino en la búsqueda de la verdad.*

*Jerez era en esos primeros días del año de Nuestro Señor de 1585 una próspera ciudad con privilegios de realengo del antiguo Reino de Sevilla. En el dicho año moría el Papa Gregorio XIII y se sentaba en la Silla de San Pedro Su Santidad Sixto V.*

*Hacía más de tres décadas que su Católica Majestad el gran rey Felipe II guiaba con mano firme el destino de los Reinos de Castilla, Aragón, Navarra, Portugal y demás reinos y principados hispánicos, de Flandes, Los Países Bajos y otros principados y ducados del Continente, Milán, Nápoles y las islas italianas, África y las Indias Orientales y Occidentales.*

*Nuestro Prelado era el Cardenal de Roma y Arzobispo de Sevilla, D. Rodrigo de Castro, que gobernaba con sabiduría su diócesis auxiliado por su Provisor General D. Íñigo de Leciana.*

*En los albores de una fría mañana de dicho año se descubrió en la antigua plaza de los Escribanos y frente a la imponente portada del Consistorio, el cadáver de un hombre. Vecinos y curiosos, que a tempranas horas acudían al cercano mercado de las Berzas, se agolpaban en torno al macabro descubrimiento con caras de penetrante pavor.*

*Acudieron presto al lugar y se abrieron paso a empellones el Alcaide D. Bartolomé Dávila, acompañado del Alguacil Mayor y cinco corchetes; el Justicia Mayor Teniente D. Francisco de Zúñiga y Valdés, Caballero de la Orden de Santiago, y el Escribano Mayor D. Gaspar Núñez el viejo. Observaron que el cadáver estaba boca abajo y en un escorzo de protección que no evita el que se percibiera una dolorosa contorsión. Casi todo su cuerpo estaba cubierto por un basto capote de lana de color pardo. Cuando dieron la vuelta a la víctima, observaron con espanto que su rostro estaba desfigurado a causa de múltiples contusiones. En la zona del abdomen y protegido por el cuerpo había una alforja de piel que contenía distintos libros y papeles.*

*Aunque su indumentaria era correcta, no parecía ser ni noble ni hidalgo, ya que no se encontraron restos de espada ropera de caballero entre las pertenencias recogidas, por lo que el supuesto de extracción popular o menestral de la víctima estaba más que reforzado.*

*Del mismo modo, la posición del cuerpo, las primeras fases del rigor mortis y la escena en la que se había cometido el crimen, indicaban tres aseveraciones: que el cadáver no había sido manipulado desde el homicidio; que no se había producido una reubicación desde un lugar distinto al del asesinato, y que éste había ocurrido durante la madrugada.*

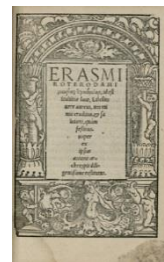


*El Alguacil y los corchetes trasladaron al fallecido para su inspección forense a la Cárcel Real, cerca del lugar de los hechos, en la empinada cuesta que unía el Arroyo de los Curtidores de pieles con la plazuela de los Escribanos.*

*En presencia del Corregidor Alférez D. Fernando de Vera y Vargas, caballero entrado en años, de imponente estatura, natural de Mérida y Señor de Sierra Brava, investigaron el maltrecho cuerpo del finado y las pertenencias de la víctima.*

*Era éste un hombre de unos cincuenta años y de estatura y complexión medias, que no podía ser identificado por las múltiples magulladuras que dibujaban de morado y cárdeno intenso su cuerpo. No había signos de lucha, sino indicios ciertos de desiguales hematomas defensivos, que vislumbraban un premeditado apaleamiento. En las contusiones se recogieron restos de esquirlas y herrumbre, que junto a la disparidad de golpes podrían indicar que eran varios los participantes en el asesinato.*

*No parecía que faltara nada entre sus muy modestas pertenencias, así que la causa del robo era insostenible, y por lo que se trasladaba la investigación por otros derroteros más turbadores: el del asesinato como único fin. Al revisar su alforja se hallaron dos libros escritos en latín del humanista Erasmo de Rotterdam, que traducidos se titulaban: “Elogio de la locura” y “Del libre albedrío”,*



*Un grabado con dibujos de vistas de Jerez,*



*Unos apuntes para la realización de un estudio urbano de la ciudad,*



*Y además de los mencionados libros, se resaltaban diversos legajos: unas cuartillas que parecían contener unos sonetos manuscritos del poeta jerezano D. Diego de Dueñas; un memorial dirigido al antiguo Corregido D. Lope de Vega Portocarrero; al Notario del Arzobispado D. Miguel Pérez y al Alcalde Mayor de la ciudad Licenciado D. Diego de Roca, y una octavilla mal cortada en la que se conminaba a la víctima a observar en la solemne fachada de la casa consistorial los símbolos de la grandeza de la Monarquía Hispana, Julio César y Hércules, y de la Fortaleza, la Justicia, la Templanza y la Prudencia. Y un inquietante sello: el del Santo Oficio.*

*Con estos datos, el Justicia Mayor D. Francisco de Zúñiga y Valdés acudió a la Colegiata de San Salvador para encargar las pesquisas judiciales al conocido amigo del prestigioso canónigo y humanista Padre Francisco Pacheco, el Licenciado en leyes por Salamanca y poeta D. Diego de Dueñas, algunos de cuyos poemas estaban entre las pertenencias del difunto.*

*No sabría el escritor jerezano entonces, cuando se le dio el cometido, ni más tarde, si este encargo desde las más altas atribuciones judiciales de la ciudad se le hacía por la confianza en su reconocida autoridad como pensador y letrado, o si se debía a su más o menos directa o indirecta implicación, personal o cultural, en el caso.”*

**Toma nota de este dato:** ¿Por qué esquivas de madera y herrumbre de una pieza de metal? ¿Sería el asesinado un humanista? ¿Por qué ha sido citado frente al principal edificio civil de la ciudad? ¿Por qué aparece el sello de la Inquisición (Santo Oficio)? A la Inquisición no le hace falta asesinar con tanta clandestinidad, de hecho en las manos de esta institución estaba la ejecución de todas las penas contra la Fe.

**Toma nota de las esculturas que aparecen en la fachada del Ayuntamiento.** Una obra renacentista de 1575. Si lees la inscripción que hay sobre la puerta verás que se cita al rey y a los arquitectos: Andrés de Ribera, Diego Martín de la Oliva y Bartolomé Sánchez.

## **PISTA 2**

**Vamos hasta la Catedral (2).** en busca del Padre Francisco Pacheco y de su protegido, el poeta Diego Rodríguez de Dueñas. A los pies de la torre del siglo XVI, vemos lo único que queda del primitivo templo. Muy cerca de la actual Catedral hay otras construcciones renacentistas: Arco del Arroyo (de 1588, entonces en construcción); por él pasaba un maloliente arroyo que desaguaba en las Lagunas del Rey, actual Cuatro Caminos, en el que trabajaban las pieles los curtidores que tenían allí una capilla, la de San Bartolomé; la fuelle de la Alcubilla (que se estaba construyendo entonces y se acaba en 1594), y la iglesia de las Dueñas Dominicanas (de la segunda mitad del XVI) de la cuesta del Espíritu Santo.

*“El Padre Francisco Pacheco era un sabio escritor y pintor, muy relacionado con la alta jerarquía eclesiástica del Arzobispado Hispalense, que frisaba los cincuenta años de edad. Siempre le acompañaba como colega o discípulo el dicho poeta y letrado Diego de Dueñas, un prometedor escritor que aún no había llegado a las cuatro décadas de existencia.*

*A pesar de las llamadas a la prudencia del sacerdote, el mencionado Diego de Dueñas tomó el caso con especial interés, debido a hechos trascendentales: el misterioso asesinato guarda relación estrecha con el complejo mundo de las ideas y de la cultura, ya que se descartaba el robo o la habitual delincuencia relacionada con los más bajos estratos sociales. La muerte parecía que era el resultado de la posesión de unos libros notables y diversos documentos, que de manera incompresible no habían sido arrancados a la víctima por unos anónimos verdugos que respondían al signo del Santo Oficio. Este último hecho podría indicar precipitación por parte de los homicidas, que temían ser descubiertos durante el trance.*

*Y D. Diego se preguntaba una y otra vez por la misteriosa e insospechada vinculación que le unía al finado, de hecho, no creía conocer a nadie relacionado con las artes arquitectónicas. En definitiva, toda una prueba para sus dotes de investigación y análisis.*

*Era necesario que con mucho sigilo y no poca cautela se adentrara en el cerrado entorno clerical, en el de la nobleza ciudadana de cuantía de Caballeros Veinticuatro y en el de oficios relacionados con la Cultura y los Gremios asociados a las Artes.”*

Recuerda que los ricos, influyentes e intocables Caballeros Veinticuatro son los antiguos nobles jerezanos que tenían los privilegios de ocupar los cargos del Ayuntamiento y de dirigir la ciudad.

Nos desplazamos al **Palacio de los Ponce de León, en calle Juana de Dios Lacoste (3)**. Allí hay una ventana esquinera renacentista del año 1537, que pertenece a las familias aliadas de los Villavicencio, Zurita, Ponce de León y de la Cueva. Se construyó como vivienda del segundo matrimonio de D. Francisco Ponce de León con D.<sup>a</sup> María de la Cueva Villacreces.

**¿Por qué marcha el investigador hacia allí? Sabe que estas familias son mecenas de eruditos y están relacionadas con singulares humanistas.**

Estamos buscando la identidad de la víctima y el posible móvil del asesinato.

### **PISTA 3**

*“Tras un par de jornadas revisando la documentación que el Alcaide y Justicia le habían aportado, de Dueñas pensó en acudir a dos de los prohombres mejor relacionados con el humanismo grecolatino de la ciudad. Quizá el hablar de filosofías y modernos conceptos humanista abriría los ojos al que quisiera indagar en los profundos misterios del recto saber.*

*En efecto, bien conocía Diego de Dueñas la casa de los Ponce de León, uno de sus mecenas, en cuyo ventanal esquinero pudo recrearse en estas dos epígrafes latinos, que sin duda reinterpretaban unos símbolos recónditos y suscritos al pensamiento recreado por el genio del gran Erasmo de Rotterdam, autor de los dos libros que llevaba la víctima entre sus pertenencias:*

OMNIA PRETERVNT PRETER AMARE DEVM /  
VANITAS VANITATVM ET OMNIA VANITAS

Cuya traducción es: “todo parece excepto el amar a Dios” / “vanidad de vanidades y todo vanidad”.

*D. Diego de Dueñas se tropieza en las inmediaciones con otros dos amigos humanistas: el heroico militar D. Juan de Barahona y Padilla, y su amigo D. Juan de Argumedo y Villavicencio. El rostro de intriga de los interrogados se convirtió en una mezcla de aprensión e incontenible ira cuando se les subrayaba algunas de las circunstancias del asesinato. Señalaron un dato que el interlocutor no dejó de destacar: la vinculación de eruditos locales y erasmistas con uno de sus grandes benefactores, D. Pedro Benavente y Cabeza de Vaca.*

*Nada pudo añadir a lo mencionado por sus colegas escritores su patrono y dueño del hogar de los Ponce de León, D. Bartolomé Núñez de Villavicencio; envuelto en su bella capa de terciopelo negra con la Cruz de San Juan bordada en uno de sus laterales, signo de distinción del heroico capitán de tercios y corregidor en varias villas castellanas. Ahora, en el ocaso de su afanosa vida disfrutaba de una existencia plácida, de largos coloquios académicos con su capellán, el ya mencionado canónigo D. Francisco Pacheco; leyendo incansablemente copias manuscritas e impresas de su formidable biblioteca en el elegante patio de estilo italiano de su palacio al calor del tibio sol del invierno andaluz, así como los despachos que arribaban desde Sevilla, Madrid, Valladolid o Lisboa.*

*D. Bartolomé sólo mencionó algo que inquietó la mente despierta del letrado, su vinculación y la de D. Pedro Benavente con quien Villavicencio llamaba el más leal y sabio de los consejeros de Su Majestad, el Marqués de Santa Cruz.”*

Vamos a la **Plaza Benavente (4)** donde hay dos palacios renacentistas de mediados del XVI.

#### **PISTA 4**

*“El anciano hombre de acción y de letras, D. Pedro Benavente y Cabeza de Vaca, era el último descendiente de los primeros pobladores de Jerez. Caballero Veinticuatro, Alférez Mayor de Carlos V y Comendador de la Orden de Santiago.*

*Cuando de Dueñas traspasó la imponente puerta de su palacio, un inusual e inexplicable ambiente lúgubre, transmitido por los gestos y rostros de familiares y servidumbre, inundaba las flores de la arcada y las antiguallas romanas, esas columnas y viejas inscripciones a las que Benavente era tan aficionado.*

*Le salió al paso el hidalgo Juan Gaitán de Trujillo, un fiel y veterano soldado a las órdenes de D. Pedro en guerras por media Europa; que entre lágrimas anunciaba la pasmosa noticia de la muerte de su señor.*

*Tras los ruegos de Dueñas, permitió el militar que el letrado llegase hasta la estancia donde horas antes había muerto de manera inesperada el viejo Caballero Comendador entre espasmos violentos.*

*Hasta el día anterior al deceso, D. Pedro Benavente era un hombre sano y fuerte, que solía dar largas cabalgadas por los prados del Sotillo y de las riberas*

del Guadalete, por lo que nadie en la casa le reconocía dolencia o achaque alguno. Un extraño y muy fuerte olor en el aposento le hizo sospechar al investigador de que se habían vertido pócimas nocivas al amparo de la noche.

En la cabecera de la cama estaba con rostro afligido y expresión de incredulidad un sacerdote de más de cincuenta años: su capellán, el cura beneficiado de San Lucas Padre D. Gonzalo de Padilla. Un venerable clérigo y humanista de reconocido prestigio en la ciudad.

Gracias a D. Gonzalo pudieron documentarse históricamente los antagonismos y enemistades entre las distintas familias jerezanas, que no se limitaban a las competiciones de los torneos de lanzas y cañas que con periodicidad se celebraban en los llanos del Arenal, de Santiago y en la antigua plaza del Mercado. Desde hacía un siglo, coincidiendo con la visita a Jerez de sus Católicas Majestades los reyes Fernando e Isabel, florecieron las banderías entre los Dávilas, propietarios del palacio vecino, y Melgarejos o Riquelmes alineados en una de las facciones, contra los Villavicencios, Ponce de León y Zuritas, por la otra. De hecho, las dos únicas estancias regias que se recordaban en la ciudad, la de los Reyes Católicos y la de Don Juan de Austria, se cumplieron con el hospedaje en los palacios del partido de los Dávila-Melgarejo.

Por otro lado, no se podía olvidar la especial unión de D. Pedro Benavente con el Marqués de Santa Cruz, bravo capitán general de nuestro señor Felipe II. El marqués y los Guzmanes del Ducado de Medina Sidonia representaban en la Corte el partido contrario a la próxima guerra contra la herética y pecadora Inglaterra de la reina Isabel I. Por lo que el enfrentamiento entre los alineados con Santa Cruz y su política más moderada y temporizadora, contra los que apoyaban explícitamente al monarca en sus ansias bélicas de expansión estaba servido.”

**Toma nota de estos dos bandos enemigos**, pues ahí puede haber un móvil para las muertes de D. Pedro Benavente y de la víctima que aún no hemos identificado.

Marchamos a **San Miguel (5)** pasando por la antigua Plaza de las Berzas, actual Plaza Plateros, centro neurálgico de la ciudad.

Se llamaba así porque allí había un mercado de verduras, frutas y también de carne. Lo cual era un inconveniente, puesto que en el centro de la plaza estaba el rollo municipal de los ajusticiados por delitos de sangre, en la que los cadáveres quedaban expuestos para que sirvieran de escarmiento público. Y claro está, las moscas iban de los cuerpos de los reos en descomposición, a las viandas que allí se exponían.

San Miguel fue construida durante todo el XVI por los arquitectos Diego de Riaño, Martín de Gaínza, Francisco Rodríguez y Hernán Ruiz II. Durante este siglo trabajaron escultores del XVI, del Arzobispado de Sevilla, tales como

Jerónimo Hernández o Andrés de Ocampo. La Capilla Mayor, el Crucero y la Cabecera siguen estilo tardogótico del periodo anterior, pero la Sacristía y las capillas del Socorro (en la cabecera de la nave de la Epístola) y las del Pilar (con una escultura de la Virgen de este siglo), Santo Cristo, Pavón y Ceballos (en la nave del Evangelio) son ya de estilo renacentista.

### **PISTA 5**

*“Al siguiente domingo, a D. Diego de Dueñas se le ocurrió ir lógicamente en busca de un representante de la nobleza que pudiera considerarse neutral en estas disputas, por lo que acudió sin más dilación al caballero D. Álvar López de Herrera, Alcaide del Alcázar, residencia ésta en nuestra ciudad que era de propiedad regia. Era de todos sabido su carácter piadoso, por lo que esperó a la mañana del ese día del Señor, para abordar fuera de la fortaleza a D. Álvar, a la temprana hora en la que el dicho Alcaide participaba de la Eucaristía en la Parroquia de San Miguel.*

*En San Miguel, de Dueñas da cuenta de sus recientes y muy incipientes descubrimientos al Alcaide del Alcázar. Éste se muestra circunspecto y le advierte que ni quiere escándalos ni más problemas de los necesarios ni con la nobleza local ni con la Iglesia. Incluso deja resbalar palabras que bien pudieran tomarse como una seria amenaza. Le aconseja que dé los rodeos que sean necesarios y que no moleste a personas influyentes, respetables y de prestigio con simples sospechas.*

*En las primeras horas del siguiente día D. Diego abrió otro frente de investigación. Se adentró en las entrañas del gremio de los arquitectos y los maestros de obra, puesto que los documentos hallados en la bolsa de piel de la víctima apuntaban en la dirección de individuos asociados con el urbanismo de la ciudad. Paseó por la céntrica plaza de las Berzas muy de mañana, donde podrían darle noticias de los alarifes más prestigiosos de la villa que habían construido la portada de la Cartuja de Nuestra Señora de la Defensa y la fachada del Consistorio. A esas gélidas horas las partidas de albañiles con sus maestros de obras a la cabeza partían desde este lugar para el tajo.*

*Cuál sería su sorpresa cuando varios peones y canteros desocupados le informaron que no habían visto ni a Diego Martín de la Oliva ni a Bartolomé Sánchez ni a sus familias desde el mismo día del oscuro asesinato. En lo que respecta a Andrés de Ribera, éste fue el primero en desaparecer misteriosamente.*

*D. Diego de Dueñas quedó perplejo. Les preguntó además si habían visto a Ribera trabajar y tomar notas en base a unos grabados y dibujos de la ciudad, distintos a los planos que se utilizaban habitualmente en el levantamiento de los edificios. La respuesta fue afirmativa, y añadieron que el plano en el que se afanaba el maestro Andrés se basaba en dos grabados que tiempo ha le habían cedido dos viajeros extranjeros con nombres casi impronunciables.*

*Días después, D. Diego pudo poner nombre a estos dos visitantes que hace veinte años llegaron a Jerez procedentes de Flandes: Georgius Hoefnagle y Anton Van der Wyngaerde.*

*Todo comenzaba a encajar: Erasmo, Flandes, el Humanismo, la política exterior de nuestro señor Felipe II. La sospecha de que el asesinato en la plaza*

*de los Escribanos no era más que una víctima significativa aunque menor. Quizá la más peligrosa advertencia de que un grave conflicto podía instalarse en el corazón de la nobleza jerezana era el homicidio de D. Pedro Benavente y Cabeza de Vaca.”*

*El cuerpo de uno de los arquitectos, el del asesinado, fue enterrado de caridad y sin que se inscribiera nombre alguno en ningún sepulcro, en el cementerio que la Hermandad de la Transfixión y Soledad de María gestionaba extramuros de la ciudad, junto al Convento de Padres Mínimos de la Victoria.”*

### **YA SABEMOS QUIÉN ES LA VÍCTIMA. ¿SABES TÚ QUIÉN ES?**

Diego de Dueñas nunca puso por escrito de manera explícita sus sospechas. Revisa tus notas cuando miraste la fachada del Ayuntamiento.

La Historia nos cuenta que después de 1585 no tenemos más noticias en Jerez de los tres arquitectos que trabajaron en el Ayuntamiento.

Recuerda que la Iglesia de la Victoria es de estilo renacentista (de 1589); estaba siendo construida en esos años en los que se cuenta esta historia por el arquitecto sevillano Hernán Ruiz II. La imagen pétrea de la Virgen de la Victoria que corona el frontón semicircular de la portada es una escultura de 1546.

Cerca de esta iglesia, pero intramuros, en la Plaza Mirabal, aún podemos ver los restos de la portada de una casa de finales del siglo XVI.

Nos dirigimos hacia **San Francisco (6)**. El templo actual es de finales del siglo XVIII, pero de la primitiva construcción renacentista (que con sus claustros debió ser enorme y grandiosa) quedan dos capillas, la del Voto (de 1539, en la que el Ayuntamiento de Jerez realiza el voto de defensa a la Inmaculada Concepción de la Virgen María el 8 de diciembre de 1617), y frente a ésta la de la familia de los caballeros Siles.

### **PISTA 6**

*“Tenía claro D. Diego que la conexión entre los estamentos privilegiados era muy fuerte. En el cercano convento de San Francisco existe aún hoy una tumba regia, la única que se conserva en Jerez, la de Doña Blanca de Borbón, esposa del rey Pedro I el Cruel o el Justiciero, muerto en los campos de Montiel hace más de dos siglos. Pensó que quizá allí pudiera encontrar algo que aconteciera en estas disputas entre sus vasallos y su señor natural, el rey.*

*D. Diego de Dueñas examinó en el altar mayor la notable inscripción de la tumba de la reina Doña Blanca. La leyó una y otra vez para, entre líneas, hallar una frase o una palabra que señalara una relación de afrenta o complicidad entre la monarquía y la nobleza jerezana.*

*Sin embargo, casi sin percibirlo, sus ojos vagan y se fijan en un sarcófago en cuya tapa se representan dos imponentes esculturas: el bajorrelieve de la*

imagen del aristócrata D. Juan de Suazo y su esposa D.<sup>a</sup> Florentina Ponce de León.

*Al observar la indumentaria del caballero descubre una pieza de la armadura que pudo ser uno de los instrumentos accidentales con el que sin duda mataron al pobre alarife, y en consecuencia la procedencia social de al menos uno de los asesinos.*

*Todo indicaba que un notable caballero estuvo presente y no se limitó a dirigir a unos sayones en la ejecución; de hecho, no pudo dominar su propio ensañamiento y participó activamente en el homicidio, manchado su honor con la sangre de un pobre menesteroso.”*

**BUSCA Y MIRA ATENTAMENTE LA TAPA TUMBA DE MÁRMOL** (siglo XV), que está en una de las capillas de la cabecera de la nave de la Epístola. Esta tumba es de D. Juan de Suazo y su esposa Florentina Ponce de León.

Ahí puedes encontrar pistas sobre una de las armas del crimen al observar la indumentaria del caballero de dicha sepultura.

**¿LO SABES YA? EL ARMA NO ES UN ARMA EN SÍ, PERO ES DE METAL, POR ELLO ESOS RESTOS DE HERRUMBRE. ADEMÁS, DICHA INDUMENTARIA SÓLO ESTÁ AL ALCANCE DE UN ESTAMENTO SOCIAL.**

Recuerda que hay otra iglesia renacentista que pertenece a la rama femenina de la Orden de San Francisco, la de las clarisas de Madre de Dios (de mediados del siglo XVI).

*“Estos descubrimientos debieron de tener un significado, por lo que D. Diego pasó varios días documentándose en los archivos que se conservan en la Casa del Corregidor, inmediato al arco del mismo nombre, cerca de la vereda que da a la armería del Alcázar, y en la Chancillería, junto a la Puerta Nueva.*

*Revisó los legajos de protocolos notariales concernientes al gremio de los maestros de obra, y en ellos encontró una gran cantidad de tratados, biografías, anales y obras de Teología, que le hicieron ver el mundo de estos menestrales de una forma muy distinta. No podrían ser considerados meros artesanos, sino auténticos eruditos polifacéticos: polímatas que sabían de artes, filosofías y ciencias; intelectuales preparados en todas las disciplinas. Muy posiblemente fueran los que mejor representaban ese ideal renacentista importado de Florencia, Roma y otros lugares de Italia.”*

Marchamos a **San Marcos (7)**. Sus bóvedas son del siglo XVI, así como la Capilla de los Grajales con su retablo de Ánimas, y la primera capilla de los pies de la Epístola, la del escribano Rodrigo de Rus (de 1554).



## **PISTA 7**

*“Para entender en una mayor dimensión los nuevos caminos del Arte, De Dueñas se trasladó a la Parroquia de San Marcos. El templo estaba entonces en plena remodelación: las bóvedas, las nuevas capillas de los Grajales o del escribano Rodrigo de Rus, así como las pinturas del nuevo retablo que maestros procedentes de la Sede Hispalense han terminado hace pocos años.*

*Al comparar estas representaciones pictóricas con el Crucificado que coronaba la Viga de imaginería del templo, pudo entender mejor ese nuevo Arte más humano, que se inspira en los modelos que llegaron a nuestra ciudad por las estampas grabadas que representaban las obras de los maestros Leonardo, Rafael y Miguel Ángel.”*

Nos acercamos a la **Capilla de San Juan de Letrán (8)**, entonces era la iglesia del Hospital de la Candelaria, regentado por San Juan Grande. El presbiterio tiene una bóveda del primer tercio del siglo XVI.

Cerca de este lugar, en la calle Larga (en lo que hoy es una tienda de ropa), podemos ver los restos del palacio renacentista del Marqués de Villamarta: así lo tienes en cuenta cuando vayas a comprar unos “trapitos”.

## **PISTA 8**

*“El licenciado en leyes quiso buscar el lugar donde lo humano y lo divino se unían, y sus pies lo guiaron hasta el Hospital de la Candelaria, en los Llanos de San Sebastián, donde un santo hombre de la Orden de San Juan de Dios, llamado Juan Grande, que se titulaba a sí mismo Juan Pecador, natural de Carmona, regentaba una leprosería y un centro asistencial para enfermos de bubas.*

*En este humilde hermano vio representado el alma de Cristo. Era Juan Grande la antítesis de la Iglesia privilegiada, del alto clero que confundía el amor a Dios con el apego al poder.*

*El otro lugar en el que debía realizar sus pesquisas era la Chancillería. D. Diego estudió los testimonios relativos a expedientes judiciales y autos del Santo Oficio de los últimos diez años. En ellos comprobó que la Inquisición había realizado pesquisas entre los cristianos nuevos y conversos, y celebrado Autos de Fe en dos ocasiones, en las que se consignaba el destierro de una hechicera, una esclava de raza morena de ochenta años llamada Luisa, así como la condena a la hoguera de un saludador o curandero, acusado de brujería, Diego Bracamonte.*

*Por su parte, en cuanto a las causas civiles, el verdugo Gaspar de los Reyes tuvo que ejercer su oficio en la decapitación de Hernando de Lara y en la amputación de manos de Diego de Carrizosa, y en diversas penas de horca y azotes a acusados de robos. Otros casos como los del Bachiller Marcos Gaitán o de D. Pedro de Vera el mozo se resolvieron con sendas penas de destierro. Todos eran casos relativos a falsos testimonios o agresión a autoridades.*

*No encontraba de Dueñas aquello que estaba buscando, hasta que vio unos expedientes mutilados en los que había intervenido el Santo Oficio con*

sede en el Convento de Santo Domingo. Entre las acusaciones aparecían las palabras herejía, luteranismo, foco de erasmistas y traición a la Católica Monarquía y a la Fe. En las investigaciones se nombran muchos apellidos jerezanos. No sabría diferir, por las muchas lagunas de los legajos, si en calidad de encausados o testigos. Se citan a un menestral Ribera y a los caballeros López de Perea, López Tocino, Adorno, Fuentes, Vargas Machuca y Haro. Se destaca un declarante de calidad en una de las escrituras, D. Gedeón de Hinojosa, Consejero de Indias y de Castilla, y Presidente de la Audiencia de la Casa de Contratación.

Estos autos tienen en común que se cierran sin penitencias públicas. Se distinguen por las de los rúbricas de los intervinientes como personas de prestigio, las del Prior dominico Fray Alonso de Trujillo, del también dominico Fray Bartolomé de Sierra, del jesuita Padre Pedro de León, del mercedario Padre Francisco de Medina y Arteaga, provincial de su orden; del agustino Padre Lorenzo de Villavicencio, capellán del rey Felipe; del franciscano Fray Juan Jiménez, o del clérigo Padre Juan Cabeza de Vaca, hijo del caballero D. Álvaro Núñez Cabeza de Vaca y D.<sup>a</sup> Catalina Torres Bazán, actualmente Obispo de Cotrona en Nápoles.

En esos días, el Arzobispo de Sevilla, Cardenal Rodrigo de Castro, estaba organizando un gran Sínodo en la Sede Metropolitana y no prestó demasiada atención a las causas que en esos autos se dilucidaban.”

Nos dirigimos al **Convento de Santo Domingo (9)**, donde los dos tramos de los pies de la nave principal y el coro son de la segunda mitad del XVI. Tenemos también de este siglo la nave secundaria o del Rosario, y la capilla del Rosario (de 1525), frontera a ella la capilla de los Villanueva (del último cuarto del XVI) y la capilla funeraria de los Cabeza de Vaca. En la Capilla Mayor está el enterramiento de Pedro de Vera, conquistador de Gran Canaria, de principios del XVI, y entre esta y la capilla de Consolación, la Capilla de Gracias (del arquitecto Fernando Álvarez, de mediados del XVI), y la de Consolación, que es capilla funeraria de Jácome Adorno, un noble genovés que se asienta él y sus herederos en Jerez, la construcción es de 1537 y del arquitecto Pedro Fernández de la Zarza.

Su claustro tiene la portada del refectorio del último tercio del XVI y la capilla de Rivadeneira.

## **PISTA 9**

“Parecía que el extensísimo convento de Santo Domingo era un punto urbano clave en esta trama. Tuvo serias dificultades para entrevistarse con el Prior Fray Alonso de Trujillo, y sus respuestas fueron tan herméticas que no aclararon nada; pero tuvo la suerte de tropezar con el muy influyente Fray Agustín Salucio. Al Licenciado Dueñas le pareció que no fue un encuentro

casual, sino que el viejo dominico se enfrentó al letrado con una mezcla de afrenta, justificación y adoctrinamiento. El Padre Salucio, con más de sesenta años, tenía un dilatado historial como hombre importante en su Orden, en la Iglesia y en el Reino. Había sido predicador y confesor del Monarca y del Príncipe D. Felipe, reconocido latinista y teólogo.

No hizo falta que D. Diego comenzara un interrogatorio. Fray Agustín parecía extasiarse bajo la luz difusa de los arcos del bellissimo claustro dominico, tenía la certeza de que sus palabras venían de Dios.

Comenzó señalando que el símbolo del Santo Oficio recogía lo más profundo de la Teología de la Iglesia, la alianza de la Fe y del Poder Terrenal, y sólo así era posible preservar la Vida y el Saber. Ya que el conocimiento no era investigación sino conservación de lo que nos ha sido legado. De ese modo el Magisterio de la Iglesia duraría eternamente, hasta el final de los tiempos.

Por otro lado, la Santa Inquisición llevaba sirviendo a nuestra ciudad desde hacía un siglo, de hecho Jerez había sido una de las primeras villas que había sido testigo de un Auto de Fe, en tiempo de sus Majestades Católicas Isabel y Fernando. Esa tradición hacía de nuestra localidad como una de las adelantadas de la Cristiandad. No podía por tanto romperse de manera aleatoria la labor de evangelización y purificación que la orden dominica realizaba. Ni la actuación de prohombres cercanos a la Corte ni la de grandes familias de la nobleza ciudadana podrían interferir en obra tan sagrada.

No había duda de que en Jerez se había instalado un foco herético que implicaba a ciertos nobles, traidores al Rey, y a no pocos artistas y artesanos muy influidos por esa moda que llega desde Italia. Hacía décadas que el Santo Oficio estaba tras la pista de erasmistas que criticaban los más profundos principios emanados del Concilio de Trento, y ponían en duda el recto espíritu de las liturgias y los ritos.

No entendía el licenciado por qué unos libros de Erasmo eran tan peligrosos ni por qué comparaban a los luteranos con los erasmistas. La respuesta se da volvió a dar Fray Agustín: su Cristocentrismo se igualaba con la libertad de hombre, y éste tomaba el concepto clásico grecolatino de centro y medida de la Creación. Por tanto se desplazaba a Dios de ese lugar prioritario. Se podría incluso justificar el nacimiento de repúblicas democráticas hechas según la dimensión humana, y se alejaba del precedente pensamiento escolástico.

Añadió algo inquietante: aquello que fueron señalados por la Santa Inquisición, aun cuando se crean protegidos por los poderes terrenales, eran sólo cadáveres que respiraban hasta que la espada de Dios en la mano de tres hombres piadosos les quitara su último aliento.

Por otro lado no comprendía la razón de que una cuestión religiosa se convirtiera en una causa política. Sólo había una respuesta: la indisoluble unión de la Cruz y la espada.

Le comenzaron a dar vueltas en la cabeza los nombres de cortesanos como Santa Cruz o Hinojosa, de caballeros como Benavente o Villavicencio, y de artistas como Andrés de Ribera.

Un juez, tres verdugos y una ejecución.”

**TOMA NOTA DE TODAS ESTAS CIRCUNSTANCIAS. YA SABEMOS QUIÉN FUE EL INSTIGADOS Y CUÁNTOS HAY IMPLICADOS.**

Vamos ahora hacia **San Juan de los Caballeros (10)**. Sus portadas son de la segunda mitad del XVI, del arquitecto Hernán Ruiz II; se conserva una capilla, la de los Zarzana (familia de origen genovés), dedicada a San José, construida en 1596 por el arquitecto milanés Vermondo Resta, maestro mayor de obras del Arzobispado de Sevilla, y una escultura de la Virgen de la Paz del siglo XVI.

Veremos el **Palacio de los Melgarejo** (de finales del XVI), casa en la que estuvieron pernoctando los Reyes Católicos durante su estancia en Jerez, por ello tiene unas cadenas, privilegio concedido por la casa real.

Cerca de allí, en la **Parroquia de Santiago** podemos ver su sacristía que es de finales de este siglo XVI, y la **Iglesia de la Merced** (de 1597, de Luis Fernández y Esteban Martín) tiene en la cabecera de la nave de la epístola la capilla de los Riquelmes o de D. Antonia García Picazo “la Ximona” (del primer tercio del XVI), y la capilla de los caballeros Rallón o de San Serapio, de mediados del XVI.

### **PISTA 10**

*“Aquella mañana, D. Diego de Dueñas se dirigió a la casa señorial en la que se conjugaban la lealtad a la corona y la fe: el palacio de los Melgarejo.*

*El señor que gobernaba la morada era el gran D. Diego Melgarejo, señor de la torre del camino de Arcos. Era un anciano y bravo guerrero que había luchado en Flandes, África, Lepanto y las Alpujarras, junto a nuestro señor el Emperador Carlos y su augusto hijo Felipe, y representaba a los nobles que mejor explicitaba en el Concejo jerezano su odio a Inglaterra.*

*Postrado en un gran sitial forrado de terciopelo granate y encorvado bajo el peso de sus muchos años y de la enfermedad, no era el líder ya de facción alguna. Se le veía solo y débil, pensando más en la rendición de cuentas ante el Padre, que preocupado por los asuntos mundanos.*

*De la breve conversación, sólo sacó en claro el respeto y admiración a su rival político D. Pedro Benavente y Cabeza de Vaca. Por lo que si bien cabía la remota posibilidad de que encargara el asesinato de un alarife, era del todo imposible que hubiera intervenido en el posible envenenamiento de D. Pedro.”*

Ahora nos dirigimos a la **Plaza del Mercado, al Palacio de Riquelme (11)**, construido por el arquitecto Fernando Álvarez en 1542, en cuya fachada se representa el escudo de la familia, los trabajos de Hércules y unos medallones con Constantino, Nabucodonosor, Camila Magna, y Rómulo y Remo.

Cerca del palacio, en la **Iglesia de San Mateo**, está la capilla funeraria renacentista de los Riquelme.

## **PISTA 11**

*“Tras la visita a los Melgarejo, pasaron varias jornadas de auténtica zozobra. El Licenciado De Dueñas indagó entre los secretarios del Concejo datos de los caballeros, de los alcaides, jurados, veinticuátrías, y dichas investigaciones lo llevaron hasta el Tesorero de Su Majestad, D. Jácome Adorno, noble jerezano de origen genovés y emparentado con el dux de dicha ciudad lombarda.*

*El aristócrata Adorno le señaló que entre la nobleza local se preciaba la pertenencia a una orden de caballería. Si había en Jerez un personaje que tuviera prestigio y liderazgo, ése sería D. Juan Riquelme de Villavicencio. Además, le advertía de la peligrosidad que era adentrarse en los asuntos de esta ancestral estirpe.*

*En efecto, D. Juan Riquelme tenía uno de los más bellos palacios en la más noble plaza de la ciudad, en la del Mercado. Era el nieto del gran Hernán Riquel, capitán de los tercios de Su Majestad y caballero de la Orden de Calatrava. Osado, vehemente, duelista consumado, mecenas de las ampliaciones de la fábrica del templo de San Mateo; los otros nobles que tenían casa en su collación parecían simples advenedizos. Era aún joven, y siempre iba acompañado de veteranos soldados. Dos eran los hidalgos que constituían su escolta permanente: Carlos de Valera y Juan García de Cuenca.*

*De Dueñas tenía la sensación que llegaba al final del misterio, y en su mente daban vueltas las ideas del inapelable juez sagrado y los tres hombres piadosos y leales que hacían justicia: de nuevo la política y la Fe. Las investigaciones que hizo en el barrio le llevaban a esa inquietante conclusión.*

*Y varias semanas después de comenzar con sus pesquisas vio en la fachada del palacio de los Riquelme las respuestas que buscaba: el conjunto renacentista inexplicablemente inacabado con un buen número de símbolos paganos, como si sus dueños se hubieran arrepentido de esta iconografía casi herética, las cruces de hierro forjado de las esquinas del caserío de la plaza, cristianizándolo, y los dos Hércules con las dos mazas de madera, con las que el orden vencía a la bestia, al maligno y al caos.*

*Con estos datos acudió el letrado al Diputado del común, D. Bartolomé de Morales Maldonado. Tras estas indagaciones, el mutismo. Parece como si el dicho Diputado, por connivencia con los ediles o temor a una de las facciones, paralizara cualquier conclusión judicial.*

*De D. Diego de Dueñas nunca más se tuvieron noticias ciertas. Unos dijeron que marchó a Sevilla, otros que a Écija, y el enigma, con él, quedó entregado al olvido del tiempo. El silencio inundó a los hombres y la memoria; que sean los estudiosos del mañana los que descubran la verdad.”*

**TOMA NOTA DE TODOS LOS DATOS QUE TIENES. TRAS LA LECTURA Y EL ANÁLISIS DEL DOCUMENTO, TUS PROFESORES CONOCEN LAS RESPUESTAS.**

¿Sabrías contestar correctamente a todas las preguntas?: **¿Víctima? ¿Asesinos? ¿Instigador? ¿Cómo fue el asesinato? ¿Las armas? Y ¿El móvil del asesinato?**

## 8.2 ANEXO II – EJEMPLOS PREGUNTAS KAHOOT!



## 8.3 ANEXO III – FOTOGRAFÍAS GYMKHANA



Ilustración 1 Ejemplo de caracterización



Ilustración 2 Ejemplo de grupos durante la 1ª Pista

### 8.3 ANEXO IV – RÚBRICA

<b>RÚBRICA PARA EVALUAR LA GYMKHANA</b>				
<b>CATEGORÍA</b>	<b>Insuficiente (1)</b>	<b>Aprobado (2)</b>	<b>Notable (3)</b>	<b>Sobresaliente (4)</b>
<b>Participación</b>	No mostró interés por participar en la actividad.	Participó pero no de una manera activa y voluntaria	Mostró interés y participación de modo activo.	Se implicó completamente en la participación y ejecución del proyecto.
<b>Cooperación y Compañerismo</b>	Falta de coordinación entre los miembros del grupo y muestras de individualismos	Organización aceptable pero falta de compañerismo a la hora de tomar decisiones.	Buena organización y conexión entre los integrantes del grupo	Excelente organización, representante definido. Decisiones tomadas de modo consensuado
<b>Gestión de la información y contextualización en el medio</b>	Participación sin usar la información de modo crítico, sin razonar las respuestas.	Manejo aceptable de la información pero mostrando grandes carencias.	Buen manejo de la información pero con imprecisiones a la hora de contextualizarlo en el medio	Utilización completa de la información tanto de las pistas como las explicadas en el aula, añadiendo buenos razonamientos entre ambas.
<b>Orientación geográfica y cultural</b>	El grupo va perdido, sin saber qué camino tomar y sin mostrar capacidades orientativas	No tiene pleno conocimiento del medio pero desarrolla capacidades orientativas según las indicaciones de las pistas.	El grupo se orienta de modo notable por el centro de la ciudad aunque demostrando dudas esporádicas	El grupo se desenvuelve completamente por el centro de la ciudad, escogiendo la ruta más rápida para llegar a la siguiente pista
<b>Objetivos</b>	No se han logrado cumplir los objetivos marcados	Los objetivos se han cumplido pero en muchos casos con deficiencias notables.	Se han cumplido los objetivos	Se ha superado las expectativas marcadas para la actividad.

