

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de
la Historia en Educación Secundaria: diseño de una
propuesta didáctica con perspectiva de género.

Autor/a:

Laura Cánovas Hernández

https://youtu.be/yP_CD1_VJH8

Director/a:

Dr. José Antonio Ortí Martínez

Murcia, noviembre / mayo / julio de 2026

Agradecimientos

A mi madre, por impulsarme siempre a seguir mis sueños y enseñarme que lo más importante en esta vida es dedicarte a lo que te hace realmente feliz.

A mis alumnos de prácticas del Colegio Mirasierra, por confirmarme el deseo de dedicarme a la enseñanza toda mi vida.

A mi tutor de prácticas, por acompañarme en mis inicios como docente, darme la oportunidad de acercarme día a día a la profesión y reforzar mi vocación por la enseñanza.

A mis abuelos, mis tíos, mi hermano y mi padre, por apoyarme en todo y guiarme en cada paso del camino.

A Alma, por darle luz a mis días incluso antes de nacer.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	7
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1. Marco legal	12
2.2. La enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: situación actual y retos.	14
2.3. Metodologías aplicadas a la enseñanza de la Historia.	16
2.3.1. Gamificación.	18
2.3.2. Metodología AICLE.	20
3. OBJETIVOS	23
3.1. Objetivo General	23
3.2. Objetivos Específicos	23
4. METODOLOGÍA.	24
4.1. Principios metodológicos.	24
4.2. Planificación general del proyecto.	26
4.3. Actividades tipo.	27
4.3.1 Desarrollo de actividades concretas.	30
4.4. Contenidos.	34
5. EVALUACIÓN	37
5.1. Evaluación del aprendizaje del alumnado.	39
5.2. Evaluación de la propuesta didáctica.	40
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	42
7. REFERENCIAS	44
8. ANEXOS	47
8.1. Anexo 1. Actividades gamificadas.	47
8.2. Anexo 2. Materiales AICLE.	53
8.3. Anexo 3. Instrumentos de evaluación.	57

ÍNDICE DE ELEMENTOS GRÁFICOS

TABLA

Tabla 1. Evaluación del cumplimiento de los objetivos

25

RESUMEN

El presente trabajo de Fin de Máster propone el diseño y aplicación de una intervención didáctica centrada en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria Obligatoria a través de dos metodologías principales: la gamificación y el Aprendizaje integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE). La propuesta incorpora dinámicas gamificadas, resolución de retos y actividades de carácter cooperativo orientadas al desarrollo del alumnado, el cual investigará acontecimientos, analizará fuentes, recreará contextos históricos y resolverá problemas vinculados a distintas etapas de la Historia, favoreciendo la mayor comprensión de los contenidos y el desarrollo del pensamiento crítico. Esta propuesta busca demostrar que el uso combinado de la gamificación y la metodología AICLE favorece un aprendizaje más significativo, participativo y competencial, ofreciendo una propuesta metodológica con capacidad de transferirse al contexto educativo actual, así como aplicable a la enseñanza de los saberes básicos y competencias específicas solicitadas para los cursos de 1º, 3º y 4º de la ESO.

Palabras claves: gamificación, AICLE, Historia, aprendizaje.

ABSTRACT

This Master's Thesis proposes the design and implementation of a didactic intervention focused on the teaching of History in Compulsory Secondary Education through two main methodologies: gamification and Content and Language Integrated Learning (CLIL). Through the design of historical games, challenge-based activities, and cooperative tasks, students will investigate historical events, analyze sources, recreate historical contexts, and solve problems related to different historical periods, promoting critical thinking and content retention. This proposal aims to demonstrate that the combined use of gamification and CLIL fosters more meaningful, participatory, and competency-based learning, offering an innovative and applicable model for teaching the core knowledge and specific competencies required for the 1st, 3rd, and 4th years of Secondary Education.

Keywords: gamification, CLIL, History, learning.

1. JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la Historia en Educación Secundaria continúa enfrentándose a importantes dificultades relacionadas con la desmotivación del alumnado y la escasa retención de los contenidos. Tradicionalmente, esta materia ha estado vinculada a metodologías basadas en la memorización de datos, fechas y acontecimientos, lo que provoca que gran parte del alumnado perciba la asignatura como poco atractiva y alejada de su realidad. Esta situación se acentúa especialmente en los programas bilingües, donde la complejidad lingüística se suma a la dificultad conceptual de los contenidos históricos.

El presente trabajo surge con el objetivo de ofrecer una alternativa metodológica que permita transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia mediante la implementación de dos enfoques pedagógicos concretos: la gamificación y la metodología AICLE. La selección de estas metodologías responde a la necesidad de volver a generar interés y motivación en el alumnado a la hora de estudiar Geografía e Historia. Durante los últimos años se ha podido apreciar en esta asignatura un decrecimiento en el interés del alumnado, de hecho, no sorprende que encontremos esta asignatura dentro de las que menos atraen a los alumnos durante su etapa académica. Durante el período de prácticas, se pudieron observar diversas dificultades asociadas con la implicación del alumnado en lo que al aprendizaje de la Historia se refiere, pues los alumnos se limitaban a copiar y pegar los contenidos que recibían por parte del profesor, sin molestarse en aprender realmente lo que les estaban enseñando. Esta es la principal razón por la que surge la idea de generar un ambiente en clase de Geografía e Historia distinto, donde el alumnado pueda aprender y divertirse de manera simultánea, donde a través del juego y la observación sea capaz de recordar datos sin necesidad de memorizarlos.

Cada vez resulta más complicado poder llamar la atención del alumnado, en un contexto donde la obsesión por las redes y los dispositivos electrónicos es cada vez mayor, nos encontramos con una educación en la que los estudiantes no ven sus intereses y aspiraciones resueltas, siendo necesario

por lo tanto introducir elementos más adaptados a la sociedad actual, entrando en juego la gamificación (Bernardo, Gómez y Vergara, 2021, p. 2). De hecho, numerosos estudios han alertado de lo peligroso que puede resultar el uso excesivo de la tecnología en las aulas, debido a los efectos que esto puede ocasionar en la concentración, hasta el punto que en los últimos años encontramos medidas de limitación del uso de dispositivos electrónicos en los centros educativos. De aquí surge la necesidad de la creación de espacios de aprendizaje donde esté presente la reflexión y la interacción directa entre personas y con los contenidos (Madroñero, 2025, p.9). Laia Madroñero ha llevado a cabo un proyecto de introducción de gamificación en las aulas, demostrando que otra manera de enseñar es posible, así como también nos muestra otras maneras de poder conectar con los alumnos.

Una de las razones de la elección de este tipo de metodología está fundamentada en el éxito que ya ha tenido en otros proyectos aplicados por otros autores, reflejando que puede ser una solución a problemáticas que tenemos en la actualidad dentro de un aula (Bacelo y García-Lojo, 2024, p.82)

La gamificación se utilizará como herramienta para estructurar el aprendizaje a través de dinámicas basadas en retos, misiones, recompensas y juegos educativos. Mediante esta metodología, el alumnado participa en actividades como escape rooms históricos, juegos de resolución de enigmas, simulaciones y dinámicas de rol que les permitirán reconstruir acontecimientos históricos, analizar causas y consecuencias, así como trabajar de forma cooperativa. Estas actividades facilitarán la comprensión de los contenidos mediante la experimentación y la participación directa, favoreciendo la retención de la información y el desarrollo del pensamiento histórico.

La gamificación es una metodología que tiene como objetivo adquirir de manera más dinámica y entretenida durante el proceso de enseñanza de una lengua extranjera (2024, p.90). La falta de vocabulario es uno de los principales retos que enfrentamos actualmente en los centros escolares, algo que se ha podido ver con bastante claridad durante el período de prácticas. Debido a esta problemática empleamos la metodología AICLE y la gamificación, ya que tienen potencial para revolucionar el aprendizaje del lenguaje y hacerlo más llamativo

y efectivo para los estudiantes, de esta manera incorporamos elementos como la competición, las recompensas y los retos interactivos (Bazurto et al., 2024, p.90).

Por otro lado, la metodología AICLE permitirá integrar el aprendizaje de la Historia con el desarrollo de la competencia lingüística en lengua inglesa en los cursos bilingües de 3º y 4º de ESO. Esta metodología está estrechamente relacionada con la anterior, ya que el alumnado trabajará contenidos históricos mediante tareas comunicativas, análisis de fuentes adaptadas, debates, exposiciones orales y elaboración de proyectos en inglés. De esta forma, el alumnado no solo adquirirá conocimientos históricos, sino que desarrollará habilidades lingüísticas en contextos reales de comunicación, lo que favorece un aprendizaje interdisciplinar y competencial.

La problemática observada en relación a esta metodología es similar a la anteriormente citada, ya que los cursos bilingües donde la Historia se da en inglés, es necesario juntar ambas disciplinas para poder fomentar el interés y la motivación, ya que cuando el alumnado se encuentra con una segunda lengua en una asignatura con tanto vocabulario y contenido, resulta aún más complicado seguir el ritmo de la sesión. Por este motivo, lo que se pretende es que los alumnos lleven a cabo un aprendizaje basado en actividades dinámicas e interactivas que les permitan absorber el contenido en lengua inglesa sin necesidad de la realización de un estudio superficial. Durante el período de prácticas, se ha podido observar que a través de la unificación de estas metodologías, el alumnado se enfrenta a las sesión con una motivación distinta.

La conexión con la gamificación es una herramienta utilizada en el campo de la educación, sobre todo cuando nos encontramos en un contexto de aprendizaje y adquisición de lenguas extranjeras (Bazurto-Alcívar et al., 2024, p.92). Esta es una de las principales razones de unir esta metodología con AICLE, ya que la gamificación puede contribuir a mejorar gratamente la adquisición de vocabulario a través de ofrecer un ambiente mucho más dinámico donde encontramos repetición y refuerzo, promoviendo la

colaboración entre el alumnado y la integración de distintas metodologías destinadas al aprendizaje del inglés (Bazurto-Alcívar et al., 2024, p.93)

A raíz de esta información, es importante tener en cuenta proyectos donde se ha llevado a cabo la unificación de ambas metodologías. En primer lugar, debemos hablar de un proyecto de gamificación basado en la realización de un escape room, donde se presenta el hecho de que en aquellas aulas donde se lleva a cabo un aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras (AICLE), aparece la necesidad de emplear la gamificación, para que el alumnado esté completamente motivado a la hora de aprender los contenidos en lengua extranjera (Sempere, 2020, p. 5). Diversos estudios han demostrado que el uso de distintas estrategias a la hora del aprendizaje de una lengua extranjera ha tenido un impacto positivo, estrategias que permiten mejorar la recepción, percepción y almacenaje de la información por parte del alumnado. La metodología AICLE se centra en promover un aprendizaje donde se mezclan distintos métodos y estrategias para apoyar al alumno en su comprensión (Reynaert, 2024, p.226).

El proyecto se organiza mediante una temporalización semanal en la que se establecen actividades diferenciadas según el nivel educativo. En 1º de ESO se priorizará la gamificación como estrategia para introducir al alumnado en el aprendizaje histórico de forma motivadora y accesible. En 3º y 4º de ESO bilingüe, la gamificación se desarrollará en lengua inglesa, reforzando simultáneamente el aprendizaje de contenidos históricos y la competencia comunicativa.

Además, el proyecto incorpora la perspectiva de género como eje transversal, incluyendo actividades destinadas a analizar el papel de las mujeres en la Historia, ampliar los contenidos del currículo tradicional y fomentar valores de igualdad y respeto. Esta inclusión permite ofrecer una visión más completa y crítica del pasado, favoreciendo la formación de una ciudadanía más consciente y comprometida.

En este sentido, debemos tener en cuenta también un factor determinante, la perspectiva de género. La enseñanza de la Historia ha estado

centrada de manera tradicional en relatos que están protagonizados de manera mayoritaria por figuras masculinas, dejando en un plano secundario el papel desempeñado por las mujeres en las distintas etapas históricas. Esta visión fragmentada del pasado ha contribuido a transmitir una imagen bastante incompleta de la evolución que han tenido las sociedades y por lo tanto, se ha limitado la comprensión de las desigualdades históricas. En los últimos años, diversos estudios que tienen relación con la didáctica de las Ciencias Sociales han empezado a señalar la necesidad y la importancia de incorporar la perspectiva de género dentro de aula, teniendo el objetivo de construir una enseñanza que sea más inclusiva (Ortega-Sánchez y Pagès, 2016, p. 54)

Finalmente, esta propuesta tiene como finalidad convertir al alumnado en un sujeto activo a través de la combinación de ambas metodologías, de manera que pueda construir su conocimiento a través de la interacción con el entorno, esta idea está basada en los objetivos que presenta el constructivismo (Sempere, 2020, p.25). Encontramos diversos estudios que nos resaltan los beneficios que tienen las actividades gamificadas a la hora de enseñar lenguas extranjeras, sobre todo relacionado con el aumento de la capacidad de retención, así como la potenciación de habilidades clave como leer, escribir o escuchar (Camino-Morejón, 2024, p.2).

Destacamos el impacto positivo que presenta el uso de juegos a la hora de desarrollar competencias lingüísticas, evidenciando en otras investigaciones un aumento en el rendimiento académico presentado por parte de los estudiantes, así como una reducción de la ansiedad generada por las evaluaciones tradicionales. Este tipo de actividades generan emociones mayormente positivas (Maricruz, 2024, p. 5). Además, la aplicación de estas metodologías también se puede traducir en una mayor satisfacción, por lo que podríamos tener un aumento en la disposición del estudiante a la hora de participar e implicarse en el aprendizaje de una segunda lengua (Maricruz, 2024, p.5).

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco legal

El presente proyecto se fundamenta en el marco normativo vigente, de hecho, en el Decreto 235/2022, de 7 de diciembre (Gobierno de Región de Murcia, 2022), se establecen una serie de orientaciones metodológicas que podemos vincular ampliamente con las metodologías planteadas y con los recursos utilizados. En primer lugar, se establece la necesidad de promover la curiosidad, el interés hacia la historia y la geografía, la creatividad y el sentido crítico, a través de actividades y trabajos que permitan el desarrollo de saberes desde una perspectiva motivadora para el alumnado. En segundo lugar, se espera del docente de esta asignatura que favorezca la aplicación de estrategias metodológicas activas que ayuden a los alumnos a organizar su pensamiento fomentando en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora, a través de un proceso en el que cada uno de ellos asuma la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

Además, dentro de cada una de las actividades, se han tenido en cuenta las competencias específicas relacionadas con el temario correspondiente, para poder evaluar a los alumnos de acuerdo a los criterios recogidos por parte de la comunidad autónoma y conseguir completar las competencias específicas a través de una modalidad diferente de aprender y enseñar.

Por otro lado, si miramos en el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, también podemos vincular este proyecto a través de evaluar las competencias específicas recogidas para la asignatura de Geografía e Historia, dentro de las cuales encontraremos prioridad en la búsqueda y selección de información, la aplicación de contenidos a través del juego y la inclusión de la mujer dentro de la Historia. De esta manera, vemos en las distintas actividades realizadas, la aplicación de este tipo de competencias, por ejemplo, en la actividad de realizar mapas conceptuales con XMind, el alumnado desarrolla competencias como la CE1, ya que filtra fuentes relevantes e información justa necesaria para poder realizar un esquema. Así como también se desarrolla la CE3, al

organizar y representar esa información adquirida en formato visual, al mismo tiempo que se hace uso de una aplicación tecnológica poco conocida por el alumnado. Asimismo, es importante destacar que en múltiples actividades se lleva a cabo la consecución de la CE4, siendo esta relativa al papel de la mujer y a la comprensión del mismo en torno a contextos históricos, ya que el alumnado se enfrenta al análisis de desigualdades históricas y desarrolla una versión crítica sobre la evolución del papel de la mujer, pudiendo relacionar de esta forma el pasado con la situación actual.

Siguiendo con la aplicación de competencias específicas dentro de las actividades de la propuesta, en el caso del Dixit, estamos aplicando la competencia CE1 a través de la necesidad del alumnado de interpretar fuentes históricas visuales, así como también podemos mencionar la CE3, al tener que comunicar y justificar sus decisiones utilizando un lenguaje correcto, en muchos casos en lengua inglesa. Por otro lado, en dinámicas como la del Bingo, se trabaja la CE1 a través de la comprensión de definiciones en lengua inglesa y su respectiva relación con los contenidos históricos.

En el caso de la línea del tiempo de la Prehistoria, el alumnado desarrolla principalmente la CE2, al situar acontecimientos en el tiempo y comprender su evolución histórica. De este modo, podemos observar que las competencias específicas no están abordadas de manera aislada, sino que se integran de forma transversal dentro de cada una de las actividades propuestas.

Por último, debemos destacar los cambios más recientes realizados en torno a la enseñanza de la Historia y que también podemos vincular con las competencias que se pretenden conseguir durante la aplicación de este proyecto, en el nuevo currículo recientemente aprobado (LOMLOE, 2020), se nos habla de modificaciones tales como el estudio y respeto de otras culturas, atendiendo al conocimiento histórico y a conflictos que han atentado contra los derechos humanos, como pueden ser el Holocausto y la historia de la lucha por los derechos de las mujeres, aspectos que veremos ampliamente trabajados en las aulas durante la aplicación de las actividades.

En conclusión, podemos ver una gran vinculación entre la legislación actual vigente y el proyecto educativo presente en este documento, ya que se trata de implementar las metodologías necesarias para permitir un nuevo modelo de enseñanza en el que el alumnado consiga desarrollar plenamente sus competencias a través de una participación directa en su proceso de aprendizaje.

2.2. La enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: situación actual y retos.

Actualmente, sigue siendo habitual encontrar en las aulas una metodología didáctica enfocada en convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una simple transmisión de conocimientos, para que el alumnado posteriormente los plasme en un examen final. A pesar de esto, son numerosos los estudios donde se indica que este tipo de metodología aleja a los alumnos de poder construir su propio conocimiento (Torrecilla y Sánchez-Ibañez, 2022, p.107). Esta problemática comentado por Torrecilla y Sánchez-Ibañez se aborda en la propuesta a través del uso de actividades gamificadas como escape rooms o juegos de cartas tradicionales donde el alumnado tiene la capacidad de pasar de un papel pasivo a uno más activo, permitiendo una participación directamente relacionada con la construcción de pensamiento histórico. La aceleración en los avances tecnológicos y la alta exposición cada vez más temprana a la información ha hecho que se vaya perdiendo poco a poco la capacidad de análisis, una de las capacidades más importantes en el campo de las humanidades (Kolisnyk, 2025, p.5). Para responder a esta dificultad presentada por Kolisnyk, las actividades diseñadas tienen incorporados procesos donde el análisis juega un papel fundamental, como ocurre en el “Dixit de la II República” donde se debe prestar especial atención al análisis de fuentes históricas, o en la resolución de enigmas presentados en los distintos escapes rooms, en los cuales el alumnado debe seleccionar y cotejar la información más relevante y tomar decisiones con fundamento al respecto. La historia ha ido progresivamente perdiendo valor dentro de los planes de estudio, estando los modelos didácticos sometidos a una rutina escolar basada en la explicación del docente apoyado en el libro de

texto, así como a la realización de exámenes cuyos contenidos deben aplicarse a través de la memorización como principal herramienta, sin otro tipo de dimensión intelectual y social formativa (Duarte, 2022, p. 156). Para contrarrestar este modelo propuesto por Duarte, el proyecto plantea tareas y actividades en las que el alumno debe aplicar los contenidos aprendidos en clase en contextos de carácter práctico, como pueden ser el análisis de fuentes o la resolución de problemas y retos, evitando que la herramienta a utilizar sea la memorización mecánica.

Esas clases tradicionales donde los estudiantes solo se dedican a tomar apuntes dictados por el profesor, pueden parecer más directas que otro tipo de metodologías a priori más lentas, no obstante, las mencionadas en primer lugar, pueden llevar a la desmotivación del alumnado actual, en el cual encontramos intereses y necesidades diferentes a generaciones anteriores (López, 2023). Esto nos coloca a los docentes como clave esencial de la percepción que los alumnos tienen de la asignatura impartida, ya que tanto los aspectos positivos como los negativos que los alumnos relacionan con la Historia están ligados a su profesor. En este sentido, la memorización es la herramienta didáctica que los alumnos consideran más negativa, encontrando críticas como “se limitaba a exigir del alumno el memorizar conceptos y expulsarlos en el examen. Se priorizaba más el método clásico que la comprensión por parte del alumnado” (Molina, Ortuño, Sánchez, 2021, p. 81) En opiniones como esta podemos comprobar que los estudiantes se enfrentan de manera negativa a la metodología tradicional, por eso esta propuesta pretende sustituir esta concepción mediante la incorporación de metodologías activas.

De hecho, si observamos la realidad más cercana del alumnado nos encontramos con una gran dificultad a la hora de seleccionar, filtrar y procesar información en la que basarse para crear sus propias opiniones, esto supone una gran amenaza para el pensamiento crítico de los adolescentes (Kolisnyk, 2025, p.16). Actualmente, aunque los currículos están cada vez más enfocados a la nueva realidad, todavía seguimos viendo mucha implicación en el

seguimiento de recursos tradicionales, lo que debe hacernos plantearnos si se está innovando realmente en el enfoque y en las estrategias que se proporcionan dentro del aula (Kolisnyk, 2025, p.38). A través de poner en marcha aquellos aspectos propuestos por los proyectos innovadores como el trabajo en grupo, la consideración de las ideas de los alumnos o la investigación, se podrían abrir nuevas puertas en relación al proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia, lo que puede implicar un cambio en estos momentos de agotamiento (Duarte, 2022, p. 156).

Otro de los retos que se presentan en la actualidad en la enseñanza de la Historia es la escasa presencia de mujeres que encontramos dentro de los relatos históricos que se trabajan en el aula. Tradicionalmente, los contenidos que se trabajan en la materia de Historia han ido construyendo narrativas centradas en figuras masculinas, conflictos bélicos y acontecimientos políticos, dejando de esta manera relegadas las aportaciones sociales, culturales, científicas y de carácter político que han ido realizando las mujeres a lo largo de la Historia (García Luque, 2016, p. 147). De hecho, en algunas publicaciones como la realizada por Helena Rausell, se establece que entre las diversas aportaciones que ha realizado la historia de las mujeres a la enseñanza de la historia, podemos poner de relieve la contribución que esta aporta al pensamiento histórico, la necesidad de un enriquecimiento en torno a la reflexión sobre la complejidad que presentan las relaciones y las desigualdades sociales, etc (Rausell, 2020, p.187)

2.3. Metodologías aplicadas a la enseñanza de la Historia.

Existe un modelo de enseñanza centrado en el estudiante, muy distinto al modelo que conocemos de forma tradicional, donde la intención que tiene el profesor cuando llega al aula es la de poder aportar crecimiento al estudiante. El objetivo de enseñar adoptando el papel de guía y orientador es que el alumno pueda aprender los contenidos necesarios a través de cuestionarse y verse reflejados en ellos (Guerrero-Romera, Sánchez-Ibañez y Miralles-Martínez, 2022, p.2). Este enfoque establecido por Guerrero-Romera,

Sánchez-Ibañez y Miralles-Martínez, somos capaces de verlo a través del diseño de actividades cooperativas de las que consta este proyecto, en ellas, el

alumnado debe debatir, tomar decisiones y construir respuestas de manera grupal. Es de vital importancia que se produzca un cambio en la forma de enseñar ciencias sociales e historia basada en competencias que consigan implementar estrategias y adaptación de cara a la sociedad actual, aplicando metodologías activas como la gamificación y AICLE, las cuales ofrecen alternativas más dinámicas y modernas para la educación (López-García, 2023, p.2). Las metodologías activas son claves para que los alumnos sean capaces de desarrollar las habilidades esperadas en su currículo, la razón de la importancia otorgada a la metodología parte de proporcionar al alumno un papel activo y autónomo en el proceso de aprendizaje, pues normalmente la falta de motivación que presentan los estudiantes con la asignatura de Historia está relacionada con un papel pasivo y el papel protagonista del profesor (Reina, 2023, p.15). Por este motivo, en esta propuesta se le da al alumnado la posibilidad de formar parte activa del proceso de enseñanza, teniendo un papel principal dentro de cada sesión, siendo él mismo responsable de la toma de decisiones, de la resolución de retos y de avanzar en las dinámicas planteadas.

Un nuevo enfoque metodológico es esencial en la enseñanza, donde se debe promover una mayor interacción y desarrollo de las destrezas de los alumnos para que aprendan a debatir y a crear contenidos históricos dentro del aula, presentando desafíos, gamificación problemas a resolver, etc (Guerrero-Romera, Sánchez-Ibañez y Miralles-Martínez, 2022, p.8). Aplicar este tipo de metodologías es imprescindible para poder generar respuestas en los alumnos, con el objetivo de eliminar la pasividad con la que los estudiantes observan la historia, así como para producir un cambio y construir en ellos una nueva conciencia social y crítica (De la Guardia, 2022, p. 320).

La asignatura de Historia se ha ido convirtiendo en algo aburrido y con poca utilidad, según estudios donde se han analizado las opiniones de los estudiantes, siendo una de las principales razones la manera en la que se enfoca la enseñanza (Martínez-Hita, Miralles-Martínez y Gómez Carrasco,

2024, p.3). No obstante, una de las claves puede partir de encontrar la manera de motivar al alumnado, para lo que resulta imprescindible comprender que la motivación, muchas veces va de la mano con el contexto escolar (Reina, 2023, p.10). La adaptación y contextualización del currículum puede llegar a ser muy difícil de abordar, por lo que se vuelve imperativa la aplicación de metodologías que puedan asegurar la consecución de los objetivos de aprendizaje y, además, favorezcan un entorno inclusivo donde se puedan asimilar las distintas diferencias en el aula. De hecho, estas metodologías parten de manera principal de un aprendizaje que estará construido a partir de la interacción entre el alumnado (De la Guardia, 2022, p.328). Esta interacción se puede concretar en las actividades cooperativas propuestas, donde los alumnos tienen que compartir información, compartir ideas y construir respuestas junto a sus compañeros.

Si algo podemos extraer de los estudios realizados en torno a la enseñanza de la Historia, es que las metodologías activas son completamente necesarias a la hora de desarrollar un pensamiento crítico e histórico en los estudiantes, así como para aumentar la motivación y el rendimiento académico (Gaitan y de la Cruz, 2024, p.129). En este sentido, actividades como el análisis de determinadas fuentes históricas o el aprendizaje a través de un escape room están diseñadas con el objetivo de que los alumnos desarrollen el pensamiento histórico esperado a través de identificar causas, consecuencias y relaciones temporales. Aunque los investigadores no coinciden en la metodología a aplicar, sí que afirman que estas metodologías son completamente necesarias y que el cambio metodológico debe ser inminente si queremos que los alumnos terminen su recorrido académico con la formación correcta (Reina, 2023, p.21)

2.3.1. Gamificación.

La gamificación permite al docente establecer una sesión más dinámica, consiguiendo que el alumnado pueda evidenciar sus conocimientos de forma lúdica (Torrecilla y Sánchez-Ibañez, 2022, p. 109). En esta propuesta, la dimensión lúdica se pone en práctica a través de actividades como el trivial o el bingo histórico, donde el alumnado demuestra sus conocimientos a la misma vez que se divierte con juegos tradicionales y conectados con el ocio

extraescolar. La introducción de elementos lúdicos en el aula hace que sea posible crear un ambiente muy similar al de un juego, donde el alumnado se sienta completamente implicado en la realización de las tareas mientras disfruta de ellas, aportando diversión y emoción a los contenidos (Martínez-Hita, Miralles-Martínez y Gómez Carrasco, 2024, p. 4).

A través de una serie de actividades de tipo lúdico y dinámicas creativas, como puede ser la presentación de desafíos para resolver en equipo, hace que se promueva una participación activa de los alumnos dentro de su proceso de aprendizaje. Cuando aplicamos esta serie de actividades, la Historia deja de ser para ellos solo una serie de datos y se convierte en algo más, en una serie de experiencias inmersivas que los obligan a desarrollar una serie de destrezas con más creatividad y les permite activar el sentido de pertenencia al grupo (Cedillo y Quezada, 2025, p.985). Esto se refleja mediante el uso de escape rooms y simulaciones, donde a los alumnos se les presenta una historia en un contexto histórico determinado y deben situarse dentro del mismo para poder actuar de manera correcta dentro de él.

De esta manera, no debemos pensar que la gamificación solamente implica digitalización, también pretende redescubrir a estos alumnos juegos tradicionales que pueden haber caído en el olvido, para demostrarles que sin dispositivos electrónicos también se puede relacionar diversión y aprendizaje, estos juegos ayudan a que se fomente el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos a los que se les presenta la actividad (Cedillo y Quezada, 2025, p.987). De hecho, en una época donde los adolescentes han crecido en un entorno con constantes estímulos e interacciones rápidas, es necesario buscar una alternativa para poder competir contra las redes sociales o los videojuegos a los que están acostumbrados (Madroñero, 2025, p.7). Dentro de esta línea, el proyecto prioriza actividades manipulativas y cooperativas en las que se fomenta la interacción directa de los alumnos, entre ellos y con el docente, frente al uso pasivo de dispositivos electrónicos.

Se debe tener en cuenta que la gamificación debe ser implementada con una planificación exhaustiva y con unos objetivos claramente marcados, pues de lo contrario podríamos obtener un resultado contrario al deseado. Una de las

cosas más importantes es que haya un equilibrio entre la forma de entretenimiento y lo académico, de manera que se pueda garantizar un aprendizaje atractivo para los estudiantes pero también significativo (Cedillo y Quezada, 2025, p.991).

En conclusión, se puede establecer que la gamificación contribuye positivamente a que los estudiantes y los docentes incrementen su motivación, interés y satisfacción en torno a las actividades realizadas. Además, permite generar un sistema de aprendizaje significativo y disciplinar debido al uso de dinámicas lúdicas (Coronado-Terrones y Vilchez-Marreros, 2024, p. 76)

2.3.2. Metodología AICLE.

El aprendizaje de la lengua inglesa dentro de los programas bilingües ha sido un tema de estudio fundamental a nivel mundial en los sistemas educativos, lo que se pretende es que los alumnos no aprenden solo el idioma, sino que también se produzca un aprendizaje de contenidos curriculares, de esta manera, AICLE tiene como propósito mejorar la competencia en la lengua extranjera de los estudiantes a través de sesiones más relajadas, colaborativas y empáticas (Mesas Jiménez, 2023, p.2). La metodología AICLE se ha convertido en el centro de atención de la enseñanza, ya que va más allá del aprendizaje de una lengua, sino que también permite al alumno desarrollar destrezas comunicativas, facilitando el aprendizaje (Vela, 2022, p.2). Una de las asignaturas que se enseñan comúnmente en una segunda lengua dentro de Europa es la historia, asignatura donde se espera del estudiante que haya una evolución donde el pensamiento histórico esté implícito, así como la capacidad de narrativa para explorar causas y efectos, siendo finalmente capaces de crear una opinión personal acerca del pasado, con sus propias ideas (Nashaat-Sobhy y Llinares, 2020, p.2). Este enfoque lo podemos ver reflejado en determinadas actividades de la propuesta, donde se analizan fuentes o se visualizan películas para que el alumnado interprete hechos históricos de manera visual y auditiva en lengua inglesa. Esta metodología es una oportunidad para que los profesores guíen a sus estudiantes en el proceso de aprender historia en una segunda lengua, de manera que no perciban el inglés como una dificultad añadida sino como un vehículo para acceder a

conocimiento y recursos extra (Vela, 2022, p.3). Esto que propone Vela, se pretende conseguir a través del uso de materiales, instrucciones y dinámicas presentadas en lengua inglesa dentro de los cursos bilingües. Los materiales considerados efectivos para llevar a cabo este tipo de enseñanza deben ofrecer a los alumnos un aporte esencial, animarlos a ofrecer distintos tipos de respuestas y alinearlos con los objetivos y estándares que presenta el currículum. Para esto, utilizar materiales como fichas, presentaciones o juegos preparados por parte del docente ofrece beneficios notables, ya que estimulan de forma cognitiva y motivan a los estudiantes a través de desafíos, los cuales ayudan a su aprendizaje tanto dentro como fuera del aula (Pimentel-Velázquez, 2025, p.3). Aplicar metodologías activas y aprendizaje cooperativo dentro de un grupo bilingüe resulta fundamental, ya que facilitan la comunicación y el uso de la lengua extranjera entre los estudiantes, así como también se logra una enseñanza más inclusiva y de mejor calidad (Mesas Jiménez, p. 3).

Una parte fundamental de esta metodología es el apoyo y la participación activa del profesor dentro del proceso de aprendizaje y de enseñanza, elevando el contenido y el idioma cuando sea necesario. Las actividades suelen estar pensadas para que los alumnos trabajen individualmente o por grupos pero sin la ayuda del profesor, ya que su figura será utilizada como mero controlador del entorno (Vela, 2022, p.18). Es decir, el docente se encarga de proporcionar las pautas para que los estudiantes vayan adquiriendo el conocimiento y puedan construir su aprendizaje a través de hacer uso de distintas estrategias de andamiaje (Mesas Jiménez, p.6). De esta manera, el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, intenta promover un aprendizaje en el que los estudiantes puedan enfrentarse a situaciones de la vida real, donde el objetivo no sea solo el dominio de la lengua (Consejo de Europa, 2021).

El profesor debe asegurarse de que los estudiantes consiguen alcanzar tres objetivos: aprender el contenido, adquirir el idioma y desarrollar capacidad de comprensión lectora (Pimentel-Velázquez, p.13). Esta metodología cuenta con varios aspectos positivos dentro del ámbito de las Ciencias Sociales, pues contribuye de manera activa a desarrollar competencias a nivel social y habilidades de pensamiento crítico y creativo para poder resolver problemas

sociales contemporáneos. Además, diversos estudios muestran un aumento de la motivación en el alumnado receptor de este tipo de enseñanza (Mesas Jiménez, p. 3). Además, algunos estudios revelan que la aplicación de la metodología AICLE hace que aspectos como la participación en el aula, la autonomía y la confianza aumenten y otros como la ansiedad se reduzcan (Ruiz Hidalgo y Ortega-Sánchez, 2023, p.927). Este aumento de la motivación se intenta conseguir mediante la combinación de la metodología AICLE y sus respectivas herramientas, integrando a su vez la gamificación, de manera que los alumnos tengan un entorno más accesible y participativo.

En este proyecto, se llevará a cabo una integración de vocabulario específico directamente relacionado con el temario correspondiente, de manera que se realizan distintos juegos y actividades en lengua extranjera que permitan al alumnado habituarse con el vocabulario histórico de cada tema. Gracias a esto, el alumnado va entrando en contacto con el inglés y los contenidos históricos de manera paulatina y no se ve cargado de información nueva y pesada, evitando una sobrecarga y por lo tanto una dejadez y falta de interés instantánea. El objetivo es compensar la complejidad lingüística que puede suponer una materia como Geografía e Historia en inglés a través de estrategias como pueden ser el uso de fichas adaptadas, apoyo visual, trabajo cooperativo y la repetición del vocabulario necesario dentro de distintas dinámicas gamificadas.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en la gamificación y la metodología AICLE para la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria, con el fin de mejorar la motivación, la participación y la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje, así como aumentar la satisfacción e interés presentada en torno a la materia.

3.2. Objetivos Específicos

1. Diseñar actividades gamificadas como el trivial, los escape room, las líneas del tiempo, el bingo, el dixit o las cartas de definiciones, con las que el alumno participe y se sienta implicado en el proceso de enseñanza.
2. Aplicar la metodología AICLE en los cursos bilingües para favorecer la adquisición de contenidos históricos en inglés por parte del alumnado.
3. Mejorar el rendimiento académico de los alumnos a través de implementar metodologías más dinámicas e interactivas, como los juegos de mesa, la visualización de fragmentos de películas o la realización en equipos de tipo test gamificados, donde el alumnado sea el protagonista.
4. Dar a conocer el papel de la mujer en todas las etapas a través de las actividades diseñadas para que los alumnos puedan tener una visión global y amplificada de la Historia.
5. Evaluar el impacto de la propuesta en la motivación y participación del alumnado a través de instrumentos de observación y evaluación competencial.

4. METODOLOGÍA.

4.1. Principios metodológicos.

La presente intervención didáctica se fundamenta en un enfoque metodológico activo, competencial y centrado en el alumnado, estructurado en torno a dos ejes principales: la gamificación, aplicada como elemento organizador del aprendizaje en todos los niveles, y la metodología AICLE, implementada específicamente en los cursos bilingües de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria.

La gamificación se emplea como estrategia para estructurar los contenidos históricos en forma de retos, dinámicas cooperativas, simulaciones y actividades lúdicas planificadas con objetivos curriculares concretos. No se concibe el juego como un fin en sí mismo, sino como un medio para favorecer la participación activa, la motivación y la construcción significativa del conocimiento histórico. De esta manera, en las actividades gamificadas, los alumnos se enfrentarán a diversos juegos conocidos y desconocidos para ellos, donde se fomentará la participación, la cooperación y la estrategia. Para llevar a cabo todo esto, se utilizarán diversos recursos que será necesario imprimir, plastificar y preparar de manera correcta para el uso de los estudiantes.

Por su parte, la metodología AICLE, permite integrar el aprendizaje de contenidos históricos con el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua inglesa, convirtiendo el idioma en una vehículo para el análisis, la reflexión y la producción de conocimiento histórico. En los cursos bilingües, ambas metodologías se combinan, de modo que las dinámicas gamificadas se desarrollan en inglés, incorporando apoyo lingüístico y tareas comunicativas ajustadas al nivel del alumnado. En los cursos donde se aplique esta metodología, los juegos llevados a cabo estarán en inglés, así como las actividades y los recursos audiovisuales presentados, a través de ellos podremos ofrecer al alumnado una herramienta distinta con la que trabajar y adquirir conocimientos. Además, se llevará a cabo la inclusión de plataformas digitales y audiovisuales con la finalidad de aportar distintas perspectivas en el aprendizaje diario.

Las actividades que se han diseñado para esta propuesta no sólo están limitadas a la participación lúdica del alumnado ya mencionada, aunque esta sea una parte importante del desarrollo de nuestros estudiantes, debemos tener en cuenta que también están orientadas a una activación cognitiva, donde cada dinámica gamificada implica que el alumnado debe enfrentarse a determinadas operaciones mentales que le permiten ir construyendo su propio conocimiento. De esta manera, nos encontramos con una consecución de habilidades cognitivas bastante amplia y significativa.

En primer lugar, el alumnado debe comprender la información que se le presenta, independientemente del juego o actividad que se vaya a realizar, lo fundamental es este primer paso, pues es fundamental entrar en el contexto de la actividad. Este primer nivel requiere identificar vocabulario clave, interpretar instrucciones y situar la información presentada dentro de un contexto histórico determinado.

En segundo lugar, entra en juego el proceso de análisis, donde los estudiantes deberán seleccionar información con relevancia para el reto presentado, esto lo hacen a través de la comparación de datos y el establecimiento de relaciones entre distintos elementos históricos. Por ejemplo, en actividades como el Escape Room “Los agentes secretos de Churchill”, el alumnado debe realizar un análisis de fuentes y pistas que resulten necesarias para comprender acontecimientos de la II Guerra Mundial, debiendo diferenciar causas, consecuencias y actores implicados.

En tercer lugar, los alumnos van a desarrollar procesos de inferencia y razonamiento, debido a que en muchas ocasiones, las actividades no ofrecerán respuestas directas, sino que van a requerir la deducción de información a partir de indicios obtenidos tras realizar un reto determinado. Este aspecto va a resultar clave en la construcción del pensamiento histórico, pues va a obligar al estudiante a formular hipótesis y tomar decisiones basadas en las evidencias presentadas.

Finalmente, las actividades incluyen momentos de evaluación y reflexión, en los que el alumnado tiene que revisar sus propias decisiones, contrastar respuestas con otros compañeros, confiar en las decisiones de otros

y tomar conciencia del proceso de aprendizaje que se está llevando a cabo. Este componente resulta muy importante para consolidar todo el conocimiento y mejorar de esta manera la autonomía del estudiante.

4.2. Planificación general del proyecto.

El proyecto contará con tres fases bien delimitadas, siendo la primera destinada a la preparación de los recursos necesarios, la segunda el período de puesta en práctica de las actividades y la tercera y última fase corresponderá a la evaluación y reflexión de los recursos propuestos. (Anexo cronograma).

La intervención directa de este proyecto se desarrolló durante los meses de enero, febrero y marzo, es decir, durante la 2º evaluación del curso escolar, período en el cual todos los cursos ya están dando historia y han dejado atrás el ámbito de la geografía. Todas las actividades se realizaron durante las horas destinadas a la asignatura de Geografía e Historia, siendo necesario el conocimiento previo de los alumnos de las mismas y de los contenidos correspondientes. Se han desarrollado en total 14 sesiones destinadas a las actividades y 2 sesiones destinadas a su evaluación por parte del alumnado.

Las sesiones serán realizadas durante las horas de Historia del tutor de prácticas, dedicando 1 sesión de 55 minutos a la semana para la realización de las actividades. De esta manera, en una semana se podrán llevar a cabo tres actividades distintas, una en cada curso impartido. La duración de las sesiones será la anteriormente citada, siendo esa la duración de las clases. Teniendo esto en cuenta, cada semana se realizará una actividad por curso, hasta que se hayan realizado todas las actividades propuestas. Cada vez que se finalice una actividad, se realizará una autoevaluación a los alumnos para comprobar el grado de satisfacción adquirido, de manera que podemos comparar los resultados de las metodologías utilizadas durante este proyecto con el modelo tradicional de enseñanza.

4.3. Actividades tipo.

Objetivo específico	Actividad concreta	Curso	Metodología aplicada	Duración estimada
Diseñar actividades gamificadas que fomenten la implicación activa del alumnado en el aprendizaje de contenidos históricos.	Escape Room “Escapa de la cueva” (Prehistoria)	1ºESO	Gamificación + Aprendizaje cooperativo	1 sesión de 55 minutos.
	Trivial	1ºESO	Gamificación	1 sesión de 55 minutos
	Bingo Revolución Industrial	3ºESO	Gamificación + AICLE	1 sesión de 55 minutos
	Dixit fuentes II República	4ºESO	Gamificación + AICLE	1 sesión de 55 minutos
	Línea del tiempo Prehistoria	1ºESO	Gamificación	1 sesión de 55 minutos
Aplicar la metodología AICLE en los cursos bilingües para favorecer la adquisición simultánea de contenidos históricos y competencia comunicativa en lengua inglesa.	Actividad mujer como arma de propaganda	4ºESO	AICLE	1 sesión de 30 minutos
	Visualización y análisis de “Made in Dagenham”	3ºESO	AICLE	2 sesiones de 50 minutos
	Mapa conceptual Totalitarismos (XMind)	4ºESO	AICLE	Trabajo para casa, 1 semana.
	Visualización y análisis películas II Guerra Mundial	4ºESO	AICLE	2 sesiones de 50 minutos.
Promover el desarrollo del pensamiento histórico mediante el	Dixit Fuentes II República	4ºESO	Gamificación + AICLE	1 sesión de 55 minutos.

análisis de fuentes, la resolución de retos y la recreación de contenidos históricos.	Escape Room Los agentes secretos de Churchill	4ºESO	Gamificación + AICLE	1 sesión de 55 minutos.
	Línea del tiempo Edades de la Historia	1ºESO	Gamificación	1 sesión de 55 minutos.
Incorporar la perspectiva de género en las actividades diseñadas, visibilizando el papel de las mujeres en los procesos históricos.	Juego Mujeres de Egipto	1ºESO	Gamificación	1 sesión de 55 minutos.
	Visualización y análisis de “Made in Dagenham”	3ºESO	AICLE	2 sesiones de 50 minutos.
	Dixit Fuentes II República	4ºESO	AICLE + Gamificación	1 sesión de 55 minutos.
	Actividad comparativa Mujer en la Revolución Francesa	3ºESO	AICLE	1 sesión de 55 minutos.
Evaluar el impacto de la propuesta en la motivación y participación del alumnado a través de instrumentos de observación y evaluación competencial.	Autoevaluaciones tras exámenes	Todos los cursos	Evaluación formativa	1 sesión de 55 minutos
	Rúbricas competenciales	Todos los cursos	Evaluación	Después de terminar cada sesión

Con el objetivo de explicar más detalladamente la tabla anteriormente presentada, se describe a continuación el desarrollo real de las actividades propuestas dentro del aula, detallando el proceso que ha seguido el alumnado y el papel que ha desarrollado el docente en cada fase.

En primer lugar, cada sesión inicia con la introducción del reto mediante una narrativa que explica en qué consiste el juego que se va a llevar a cabo y cuál es el contexto en el que nos encontramos. Por ejemplo, en el Escape

Room “Los agentes secretos de Churchill”, los estudiantes reciben una misión en la que tienen como objetivo colaborar como agentes para la resolución de enigmas relacionados con la II Guerra Mundial. Esta fase inicial tiene como objetivo la inmersión del alumnado en la actividad y la activación de la motivación.

A continuación, se presenta el contenido y el vocabulario clave necesarios para la consecución de las pruebas, esto resulta fundamental sobre todo en el caso de los cursos bilingües, mediante estrategias propias de la metodología AICLE. Este apoyo lingüístico incluye el uso de fichas visuales, glosarios, imágenes, ejemplos contextualizados y explicaciones adaptadas al nivel del alumnado. De este modo, se logra reducir la complejidad del aprendizaje que conlleva una segunda lengua y se facilita la comprensión de los contenidos históricos en lengua inglesa.

En una tercera fase, el alumnado va a trabajar de forma cooperativa en resolver el reto que se le presenta, se va a enfrentar a diferentes pruebas que implican el análisis de fuentes históricas, interpretar la información, tomar decisiones y resolver las dificultades presentadas a través de problemas. Durante este proceso es cuando los alumnos necesitarán aplicar conceptos previos dados en clase y seleccionando aquella información relevante que consideren necesaria. El papel del docente en esta fase consiste en servir como guía y facilitador de la información, mostrando apoyo cuando resulte necesario y los alumnos no puedan avanzar.

Finalmente, la sesión concluye con la puesta en común de los resultados obtenidos por cada uno de los alumnos, compartiendo respuestas, ideas y reflexiones con sus compañeros. Esta fase permite que se corrijan posibles errores, ayudando a que los estudiantes tomen conciencia del proceso de aprendizaje que van a llevar a cabo.

Muchas de las actividades citadas son de elaboración propia, a través del uso de distintas aplicaciones, entre las que debo destacar Bamboozle, una página para crear recursos en inglés y realizar distintos tipos de juegos

interactivos; Freenotes, una aplicación que facilita la creación de fichas elaboradas a mano para los alumnos y modificadas según el objetivo de la actividad. Asimismo, en los cursos bilingües han sido de gran utilidad los libros de texto de Oxford destinados a 3º y 4º de la ESO, donde se introducen proyectos y actividades relacionadas con la metodología CLIL.

Por último, el libro “Conectando con el pasado” de Laia Madroñero ha sido fundamental para la elaboración y traducción de determinados recursos, pues es una fuente destinada a proporcionar herramientas didácticas relacionadas con la gamificación y la enseñanza sin tecnología. Asimismo, el proyecto realizado por Enrique Javier Díaz Gutiérrez y Beatriz García Prieto llamado “La memoria histórica democrática de las mujeres”, donde se ofrecen diversas actividades para incluir el papel de la mujer y su historia dentro de distintas temáticas del currículo.

4.3.1 Desarrollo de actividades concretas.

- Escape Room “Escapa de la cueva”.

La actividad se desarrolla dentro del aula, estableciendo el docente grupos cooperativos de aproximadamente cinco o seis personas, dependiendo del volumen de la clase, intentando tener en cuenta que exista un equilibrio entre niveles académicos, participación y capacidad de cooperar. Para que el alumnado se encuentre cómodo dentro del aula y se pueda comunicar de manera correcta, lo más probable es que haga falta un cambio de disposición de algunas mesas y sillas, agrupandolas de manera que se facilite la transmisión de ideas entre los componentes del equipo.

La sesión comienza con la presentación de una narrativa leída por uno de los alumnos, en la cual van a empezar a situarse dentro de un contexto de la Prehistoria, debiendo escapar de una cueva a través de la resolución de distintas pruebas relacionadas con la vida en el Paleolítico y en el Neolítico. Esta introducción pretende generar motivación y situar al estudiante en un contexto concreto. Antes de comenzar, se introducen conceptos clave mediante apoyo visual (herramientas, tipos de homínidos, arte rupestre), para facilitar la comprensión del contenido, aunque ya habrá sido anteriormente tratado en el

aula. Posteriormente, el docente también deberá explicar las normas generales de la actividad, el funcionamiento de las pruebas y el tiempo del que disponen.

Cada uno de los grupos recibe un dossier compuesto por distintos materiales manipulativos, imágenes, pistas y pruebas que tengan relación con los contenidos trabajados previamente en clase. Las actividades propuestas exigen a los alumnos la capacidad de identificar herramientas prehistóricas, clasificación de imágenes, resolución de enigmas y organización cronológica de determinados acontecimientos.

El docente adopta un papel de guía, supervisando el trabajo en grupo y la cooperación que se da en el mismo, resolviendo dudas puntuales y ofreciendo apoyo sólo cuando el grupo no consiga avanzar con autonomía. Finalmente, se contabiliza el ritmo en el que cada grupo va terminando las pruebas y se establece la puntuación de la actividad en torno a la agilidad para resolver las pruebas, la rapidez y los conocimientos empleados.

- Trivial histórico.

Esta actividad, al igual que la anterior, coloca a los estudiantes en grupos de cinco o seis personas. En esta ocasión, las mesas deben colocarse formando un círculo para favorecer la visibilidad y la participación de todo el alumnado. En el centro del aula se sitúa el tablero del trivial junto con las distintas tarjetas de preguntas. Cada grupo debe seleccionar un portavoz diferente en cada ronda, de manera que todos puedan tener la oportunidad de salir a responder una pregunta y participen activamente durante la sesión. El docente será el encargado de extraer y realizar las preguntas relacionadas con los contenidos trabajados previamente, así como debe controlar el desarrollo de la dinámica.

El trivial se plantea como una actividad destinada al repaso de los contenidos explicados en clase, mediante este tipo de actividad, el alumnado debe responder a preguntas relacionadas con contenidos trabajados y que posteriormente serán examinados. Durante el juego, los estudiantes deben recuperar información, relacionar contenidos y justificar sus respuestas, esto

hace que se consolide de manera más potente el aprendizaje, ya que necesitan rescatar la información que han ido reteniendo durante las sesiones.

El docente interviene moderando los turnos, resolviendo los conflictos y explicando aquellas respuestas necesarias si aparecieran errores o dudas comunes o individuales. La actividad finaliza cuando un equipo ha conseguido todos los quesitos. La calificación girará en torno al número de preguntas contestadas de manera correcta y a los quesitos conseguidos.

- Bingo de la Revolución Industrial.

Esta actividad se desarrolla de manera individual, en tanto que cada alumno dispone de una cartilla propia. No obstante, los estudiantes pueden agruparse con sus compañeros para favorecer un ambiente dinámico y participativo, así como para ayudarse a reconocer las palabras que vayan saliendo y su definición. Antes de comenzar el bingo, el docente se encargará de repasar con los alumnos todo el vocabulario incluido en el bingo por si hay alguna duda.

Cada estudiante recibe un cartón de bingo con nueve conceptos históricos, así como una ficha con todo el vocabulario y sus definiciones. El profesor irá leyendo definiciones y el alumnado debe identificar de qué término se trata y localizar si se encuentra en su cartón.

Durante la actividad, el alumnado trabaja de manera principal la comprensión auditiva y la asociación de conceptos históricos con vocabulario en inglés. La sesión concluye con la corrección de manera conjunta de las definiciones y una pequeña explicación de aquellos términos que hayan resultado más confusos.

- Dixit: Fuentes II República.

La actividad se organiza mediante grupos de cinco o seis alumnos distribuidos alrededor de la clase, para no perder mucho tiempo sería recomendable que se pusieran juntos aquellos alumnos con mayor proximidad. Cada grupo recibe una serie de tarjetas con distintos tipos de fuentes primarias

relacionadas con la II República Española, es decir, carteles, fotografías, testimonios del bando republicano y del bando fascista, etc.

En una primera fase, el alumnado analiza en grupo las imágenes proporcionadas e intenta relacionarlas con lo trabajado en clase. Posteriormente, el docente elige un grupo para comenzar. Este grupo debe elegir una carta y mantenerla en secreto, pues sus compañeros deben seleccionar una carta que tenga relación con esa a través de una pista en forma de palabra.

Finalmente, se juntan todas las cartas elegidas por cada grupo y sale un representante de cada uno, estos portavoces deben señalar cuál creen que es la carta seleccionada de manera original por el primer grupo. A través de contabilizar aciertos y fallos se establecen las diferentes puntuaciones. El proceso implica interpretar fuentes, inferir significados y justificar elecciones, así como relacionar conceptos del temario con las fuentes proporcionadas. Además, al realizarse en inglés, los estudiantes deben expresar sus ideas usando vocabulario específico, integrando los contenidos y la lengua extranjera.

- Línea del tiempo.

La actividad se desarrolla en grupos de cinco o seis alumnos. Cada grupo recibe pequeñas tarjetas con distintas imágenes y acontecimientos de la historia. En primer lugar, los alumnos deben organizar cronológicamente estos acontecimientos en una línea del tiempo. Durante el proceso, los estudiantes irán debatiendo entre ellos la ubicación correcta de cada acontecimiento y tendrán que justificar sus decisiones.

En segundo lugar, se les facilita las mismas cartas pero en esta ocasión con las fechas incorporadas, de manera que tengan que corregir su línea del tiempo intentando colocar correctamente cada tarjeta en su lugar correspondiente. Este segundo paso les ayuda a darse cuenta de sus errores, a estar más pendientes de sus correcciones y a practicar los años a.C y d.C.

Esta actividad aporta una mejor estructura del conocimiento y una mayor comprensión en torno a los cambios históricos. El papel del docente va a estar

adherido a la supervisión del trabajo cooperativo y al planteamiento de preguntas que puedan ayudar a los alumnos a establecer de manera correcta las relaciones temporales y comprender los cambios históricos. Para evaluar esta actividad se tendrá en cuenta la precisión para realizar la línea del tiempo y los errores cometidos.

- Visualización y análisis de películas.

La actividad se realizará de forma principalmente individual, aunque se puede permitir la interacción de manera puntual entre compañeros para completar algunas fases del análisis. El docente habrá seleccionado previamente fragmentos de películas o series históricas relacionados con los contenidos que se hayan trabajado en clase y adaptar las preguntas al nivel del alumnado.

Antes de comenzar la visualización, se introduce brevemente el contexto histórico necesario para hacer más fácil la comprensión de la escena. Durante la proyección, el alumnado deberá completar una ficha con preguntas para analizar lo que están visualizando en la película o serie. Estas preguntas estarán relacionadas con aspectos del temario como puede ser la propaganda de guerra, el contexto social o el papel de determinados colectivos, especialmente el de las mujeres.

Tras la visualización, se realizará una corrección de manera colectiva para que los estudiantes puedan debatir y compartir sus interpretaciones y reflexiones. Este proceso va a requerir a los estudiantes comprender, interpretar y reflexionar de manera crítica sobre los hechos históricos representados. Asimismo, permite conectar los contenidos con contextos más cercanos y visuales. El docente se encargará de guiar el debate y hacer hincapié en la relación de las escenas analizadas con los contenidos trabajados.

4.4. Contenidos.

La propuesta didáctica realizada se desarrolla en el marco de la asignatura de Geografía e Historia en los cursos de 1º, 3º y 4º de Educación

Secundaria Obligatoria, atendiendo a los saberes básicos establecidos en el currículo vigente en la Región de Murcia (Decreto 235/2022).

Los contenidos trabajados se organizan de la siguiente manera:

1ºESO.

- Las Edades de la Historia y la organización del tiempo histórico.
- La Prehistoria: hominización, arte rupestre, megalitismo y formas de vida.
- La Prehistoria en la Península Ibérica.
- Las civilizaciones fluviales: Egipto y Mesopotamia.
- Escritura cuneiforme.
- Papel de la mujer en el Antiguo Egipto.
- Organización social en la Antigua Grecia

En este nivel se prioriza la adquisición de nociones básicas de cronología.

3ºESO Bilingüe.

- Revolución Industrial.
- Movimiento obrero.
- Revolución francesa.
- El papel de la mujer en los procesos revolucionarios.
- Transformaciones sociales del siglo XIX.

En este curso los contenidos se trabajan en lengua inglesa, integrando saber histórico y competencia lingüística.

4ºESO Bilingüe.

- II República Española.
- Guerra Civil Española.
- Totalitarismos.
- II Guerra Mundial.
- Propaganda política.
- El papel de la mujer durante los conflictos del siglo XX.

En este nivel se enfatiza el análisis crítico de fuentes históricas, propaganda y representaciones sociales desde una perspectiva histórica y de género. De hecho, en todos los cursos se integra de manera transversal la perspectiva de género, promoviendo una visión más inclusiva y plural de la Historia.

5. EVALUACIÓN

La evaluación de la propuesta didáctica planteada se plantea desde un enfoque que presenta coherencia con las metodologías empleadas. Al tratarse de una propuesta no aplicada en su totalidad, este apartado se centra en el diseño de instrumentos y estrategias que permitirían hacer una valoración del aprendizaje del alumnado y también la eficacia de la propuesta en sí dentro de un contexto real de aplicación de la misma.

A continuación se plantea una tabla donde se establecen los objetivos específicos redactados y las actividades e instrumentos de evaluación con las que se pretende conseguir su consecución:

Tabla 1. Evaluación del cumplimiento de los objetivos

Objetivo específico	Actividad concreta	Curso	Metodología aplicada	Competencias trabajadas	Instrumento de evaluación
OE 1	Escape Room “Escapa de la cueva” y “Los agentes secretos de Churchill”	1º y 4º ESO.	Gamificación y AICLE	CE1. Localizar, seleccionar y organizar información histórica.	Rúbricas
	Trivial	1ºESO		CE2. Comprender procesos históricos y cambios en el tiempo.	
	Bingo RI y movimiento obrero	3ºESO		CE3. Analizar características de sociedades del pasado.	
	Dixit	4ºESO		CE5. Interpretar manifestaciones culturales y artísticas.	
	Líneas del tiempo	1ºESO		CE7. Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de problemas.	

OE 2	<i>Mujer como arma de propaganda</i>	4ºESO	<i>AICLE</i>	<i>CE1. Buscar, seleccionar y analizar información histórica.</i> <i>CE2. Analizar procesos y transformaciones históricas del mundo contemporáneo, identificando causas, características y consecuencias.</i> <i>CE3. Comunicar y representar conocimientos históricos utilizando distintos lenguajes, incluyendo soportes digitales.</i> <i>CE7. Participar en debates con actitud crítica y respetuosa.</i>	<i>Rúbricas</i>
	<i>Visualización y análisis de “Made in Dagenham”</i>	3ºESO			
	<i>Mapa conceptual Totalitarismos</i>	4ºESO			
	<i>Visualización y análisis películas II Guerra Mundial</i>	4ºESO			
OE 3	<i>Dixit</i>		<i>Gamificación + AICLE</i>	<i>CE1. Buscar, seleccionar, interpretar y contrastar fuentes históricas.</i> <i>CE2. Analizar procesos y conflictos históricos utilizando relaciones causa-consecuencia.</i> <i>CE3. Comprender y establecer relaciones temporales y cambios históricos.</i> <i>CE7. Desarrollar habilidades de debate, cooperación y pensamiento crítico.</i>	<i>Rúbricas</i>
	<i>Escape Room “Los agentes secretos de Churchill”</i>	4ºESO			
	<i>Línea del tiempo Edades de la Historia</i>	1ºESO			
OE 4	<i>Mujeres Egipto</i>	1ºESO	<i>Gamificación + AICLE</i>	<i>CE4. Valorar el papel de las mujeres en la historia y desarrollar pensamiento crítico sobre la igualdad.</i> <i>CE5. Analizar desigualdades sociales y de género.</i>	<i>Rúbricas</i>
	<i>Visualización y análisis de “Made in Dagenham”</i>	3ºESO			
	<i>Dixit</i>	4ºESO			

	<i>Bamboozle "Mujeres en las Revoluciones liberales"</i>	<i>3ºESO</i>			
OE 5	<i>Autoevaluaciones y rúbricas</i>	<i>1º, 3º y 4º de la ESO</i>	<i>Evaluación</i>	-	<i>Autoevaluaciones de satisfacción y rúbricas con competencias específicas.</i>

Nota. Esta tabla muestra la relación entre objetivos, actividades, metodología y evaluación.

Fuente: Elaboración propia.

5.1. Evaluación del aprendizaje del alumnado.

La evaluación del alumnado está concebida como un proceso que va más allá de la calificación final, sino que está más centrado en las competencias específicas de la materia.

Para esto, se proponen una serie de instrumentos:

Rúbricas de evaluación, las cuales estarán diseñadas específicamente para cada actividad, que permitirán hacer una valoración y comprensión de contenidos históricos, analizar las fuentes, participar en dinámicas de grupo y la capacidad de comunicarse, sobre todo en lengua inglesa en los cursos bilingües.

Observación directa del docente, a través de la cual se va a poder registrar el grado de implicación que tiene el alumnado, así como su participación activa, la cooperación con sus compañeros y la resolución de problemáticas y retos planteados en las actividades de gamificación.

Productos finales del alumnado, es decir, proyectos y actividades que se les presenten durante las sesiones, como por ejemplo la elaboración de líneas del tiempo o mapas conceptuales, así como las respuestas que ofrecen a retos o fuentes históricas, que podrán evidenciar cuál ha sido el proceso de aprendizaje llevado a cabo.

Autoevaluación del alumnado, a través de un cuestionario final donde los alumnos tendrán la oportunidad de reflexionar sobre el aprendizaje que han llevado a cabo, la implicación que han tenido durante el proyecto educativo y las dificultades que han ido encontrando.

5.2. Evaluación de la propuesta didáctica.

Además de la evaluación del alumnado, se plantean herramientas más específicas que permitan valorar la eficacia de la propuesta en el caso de ser aplicada.

En este sentido, se diseñan los siguientes instrumentos:

Encuestas de satisfacción del alumnado, las cuales van a permitir recopilar información relativa a la percepción que los estudiantes tienen en cuanto a la motivación, el interés, la comprensión de los contenidos explicados y la utilidad que han tenido las metodologías utilizadas. Estas encuestas van a estar compuestas de preguntas cerradas y abiertas, gracias a las cuales podremos obtener resultados donde, mediante gráficos, obtendremos una representación visual de la satisfacción del proyecto, con el objetivo de facilitar su análisis.

Análisis de los resultados académicos, ya que en un contexto real, una comparación entre los resultados académicos anteriores y posteriores a la aplicación de la propuesta nos pueden dar una perspectiva bastante clara de la relación que existe entre motivación, interés y rendimiento académico.

Es importante destacar que estas herramientas están planteadas como instrumentos de recogida de información para la posibilidad de ser implementadas en un futuro, por lo que no se presentan resultados en este trabajo.

La finalidad de la evaluación en esta propuesta tiene como objetivo principal conseguir una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La información que se recoge a través de los instrumentos creados permite introducir cambios dentro de la propuesta, así como adaptarla a las

necesidades que presente el alumnado y optimizar la aplicación que se hace de ella dentro del aula. De este modo, la evaluación está concebida como un proceso con continuidad de retroalimentación que contribuye a la mejora de la práctica docente.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Esta propuesta didáctica está configurada como un proyecto innovador docente orientado en torno a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia dentro del contexto de la Educación Secundaria a través de la aplicación de una serie de metodologías activas como la gamificación y la metodología AICLE.

En cuanto a los objetivos planteados, el diseño de la propuesta muestra una coherencia bastante clara entre los principios metodológicos, las actividades llevadas a cabo y los instrumentos de evaluación que se han propuesto. La combinación que se lleva a cabo de ambas metodologías permite el planteamiento de un modelo de enseñanza con más dinamismo, participación y mayormente centrado en el alumnado, lo que favorece el desarrollo de competencias clave como son el pensamiento crítico, el trabajo en grupo o la capacidad de análisis histórico.

Aunque esta propuesta no haya sido implementada como proyecto sistemático, durante el período de prácticas se han podido comenzar a dar pinceladas en torno a las metodologías presentadas, siendo posible observar cuál es la dinámica que se puede llegar a conseguir. En este sentido, sí que podemos afirmar que se ha percibido un aumento de la motivación, la participación y la implicación del alumnado cuando introducimos actividades lúdicas, cooperativas y contextualizadas, en línea con las opiniones recogidas por parte del alumnado.

Asimismo, la realización de las encuestas de satisfacción diseñadas, que se plantean representar mediante gráficas, permitirán que en una futura implementación se pueda analizar de manera más precisa la percepción del alumnado en relación con la propuesta, sobre todo en cuanto a comprensión de contenidos y valoración de las actividades realizadas.

Por otro lado, la propuesta presenta algunas limitaciones, como la necesidad de elaborar una planificación detallada por parte del docente, la inversión de tiempo que se debe realizar para la elaboración de materiales y la complejidad en la gestión del aula mientras se realizan las actividades

dinámicas. No obstante, este tipo de dificultades se ven recompensadas posteriormente por el potencial educativo de las metodologías empleadas.

En conclusión, este trabajo pone de manifiesto el potencial que presenta la gamificación y la metodología AICLE de cara a mejorar las herramientas utilizadas para la enseñanza de la Historia, ofreciendo de esta manera una alternativa al modelo tradicional, permitiendo a los estudiantes tener un papel activo en cuanto a participación y en torno a la construcción de su propio conocimiento.

7. REFERENCIAS

- Bacelo, A. y García-Lojo, M. (2024). Gamificación en matemáticas: una experiencia en una clase de secundaria. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación*, 24, 77-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10041422>
- Bazurto-Alcívar, S.N., Chavarría-Mendoza, L.A, Intriago-Cobena, M.C., Kaicer-Pinagorte, A.M y Reyes-Ávila, R.M. (2024). Gamification in the acquisition of vocabulary in the English Language in upper secondary education students of a rural school. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 5 (10), 89-99. <https://sloap.org/journals/index.php/ijllc/issue/view/163>
- Camino-Morejón, V.M. (2024). Plataformas de gamificación educativa para la enseñanza de segundas y terceras lenguas. *Social & Education Lens*, 1, 1-8. <https://edutem.org/journal/index.php/sel/article/view/7>
- Cedillo, M. y Quezada, L. (2025). Uso de la gamificación en la enseñanza de la Historia. Hacia la identidad cultural local. *593 Digital Publisher CEIT*, 3 (10), 981-998. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10287433>
- Consejo de Europa. (2021). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Estrasburgo. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa. <https://bitly.ws/37fre>
- Coronado-Terrones, M.M y Vilchez-Marreros, Y. (2024). La Gamificación en el Desarrollo de la Competencia Histórica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17 (1), 66-78. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/417>
- García Luque, A. (2016). Incorporar la perspectiva de género en la enseñanza-aprendizaje de la historia: un desafío didáctico y formativo. *Revistaph*, 89, 147-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5671812>
- De la Guardia, G. (2022). Acción e interacción: metodologías activas en la enseñanza de la Historia en Secundaria. *Clío. History and History Teaching*, 48, 320-339. <https://orcid.org/0000-0002-6815-9013>
- Duarte, O.M. (2022). La enseñanza de la historia en educación secundaria: el cambio educativo a través de proyectos innovadores. *Panta Rei*, 16, 137-161. <https://doi.org/10.6018/pantarei.510591>

- Guerrero-Romera, C., Sánchez-Ibañez, R. y Miralles-Martínez, P. (2022). Approaches to History Teaching according to a structural equation model. *Frontiers in education*, (7), 1-11. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/educ.2022.842977/full>
- Kolisnyk, M. (2025). Análisis de retos y soluciones de la enseñanza en Historia en Educación Secundaria. *Universidad de Zaragoza*, 5-39. <https://zaguan.unizar.es/record/152325/files/?ln=es>
- LOMLOE. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *BOE* de 30-12-2020, 340 pp, 122868-122953. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264
- López Carvajal, J.M. (13 de febrero de 2023). La didáctica de la Historia en las aulas de secundaria. *Didactia*. <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-26/la-didactica-de-la-historia-en-las-aulas-de-secundaria>
- López-García, A. (2023). Effectiveness of teaching methodology based on the theory of historical thinking through active methods and digital resources in Spanish adolescents. *Frontiers in education*, (8), 1-12. <https://riuma.uma.es/rest/api/core/bitstreams/df074f29-95c1-414e-818f-a8be157acd4f8/content>
- Madroñero, L. (2025). Conectando con el pasado. Saralejandría.
- Martínez-Hita, M., Miralles-Martínez, P. y Gómez Carrasco, C. (2024). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 26, 1-18. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/4616>
- Mesas Jiménez, R. (2023). AICLE: Metodologías activas para el éxito de la inclusión educativa. *Cuadernos de Literatura. Revista de estudios lingüísticos y literarios*, 22, 1-18. https://www.researchgate.net/publication/376966587_AICLE_Metodologias_para_el_exito_de_la_inclusion_educativa
- Molina, S., Ortuño, J. y Sánchez, M. (2021). Nuevas leyes, mismos problemas: la enseñanza de la Historia de España a partir de los recuerdos de los futuros profesores de educación secundaria. *El futuro del pasado*, 12, 61-89. <https://doi.org/10.14201/fdp2021126189>.
- Ortega-Sánchez, D. y Pérez González, C. (2016). Representaciones de género y conciencia histórica en las narrativas de maestros y maestras de ciencias sociales en formación. *Facultad de Ciencias de la Educación*,

52-54.

<https://rua.ua.es/entities/publication/28e407e1-f2cb-447e-aef1-93c44709571b>

Pimentel-Velázquez, C. (2025). CLIL and materials for learning: a rubric for analysis. *European Public and social innovation review*, 10, 1-19.
<https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/1564>

Reina, J. (2023). Problemas y retos para el profesorado en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria: Historia. *Universidad de Zaragoza*, 3-31. *PantaRei*, 185-203.

Rausell, H. (2020). ¿Qué aporta el género a la formación de docentes de historia? La valoración de la perspectiva de género entre los estudiantes del Máster de Profesor/Profesora en Educación Secundaria.

Reynaert, B. (2024). Effect of language learning strategies on vocabulary development in CLIL. *Porta Lingarium*, 41, 225-240.

Ruiz Hidalgo, D. y Ortega-Sánchez, D. (2023). CLIL (Content and Language Integrated Learning) Methodological Approach in the Bilingual Classroom: A Systematic Review. *International Journal of Instruction*, 16 (3), 915-934.

Torrecilla, J.R y Sánchez-Ibañez, R. (2022). Gamificación y competencias de pensamiento histórico. Percepciones del alumnado tras la implementación de una unidad didáctica para enseñar la Guerra Fría en Bachillerato. *Clío. History and History Teaching*, 48, 106-144.
<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/clio/en/article/view/7287/7365>

Vela, A.A. (2022). CLIL for the teaching of History and English in secondary education: how to complete existing materiales. *Language value*, 1 (25).

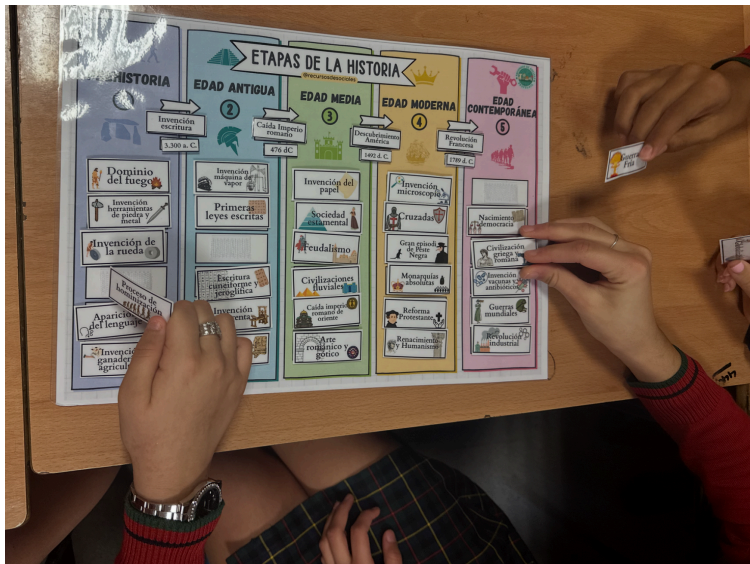
Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

8. ANEXOS

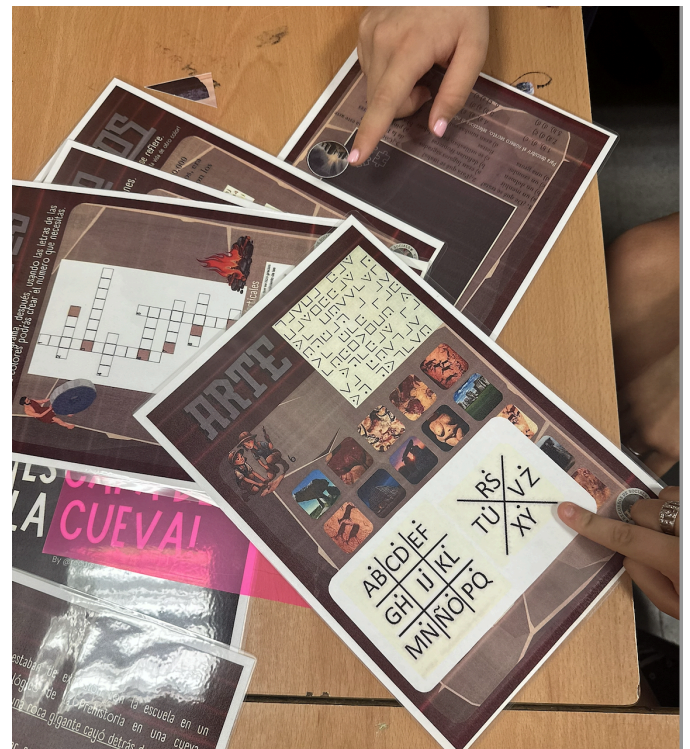
8.1. Anexo 1. Actividades gamificadas.

1ºESO

- Línea del tiempo: Edades de la Historia.



- Escape Room: Escapa de la cueva.



Anexos

- Mapa de yacimientos arqueológicos de la Península Ibérica.

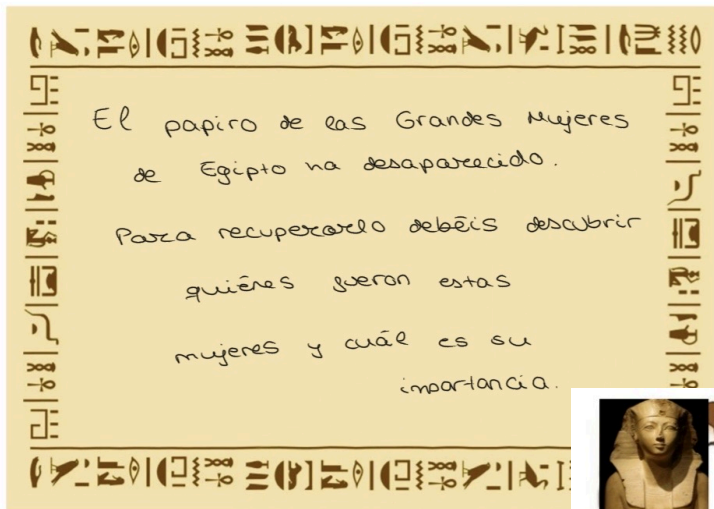


- Línea del tiempo: Prehistoria.



Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Juego Mujeres Egipto.



HATSHEPSUT

Época: Imperio Nuevo (S. XV a.C.)
Cargo: Faraona.

¿Quién fue?

Fue una de las pocas mujeres que gobernó Egipto como faraón; el cargo más importante. Gobernó durante muchos años y su época fue de paz y prosperidad.

¿Por qué es importante?

- Gobernó como la nación era hombre
- Mandó construir grandes templos
- Impulsó el comercio y la riqueza

• DATO CURIOSO → Se hizo representar con barba postiza y ropa masculina para que la aceptaran como faraón.



NEFERTITI

Época: Imperio Nuevo (S. XIV a.C.)
Cargo: Reina.

¿Quién fue?

Fue la esposa del faraón Akhenatón. Participó en un gran cambio religioso, promoviendo el culto a un solo dios.

¿Por qué es importante?

- Tuvo poder político
- Aparece en esculturas oficiales junto al faraón
- Representa el ideal de belleza egipcio

• DATO CURIOSO → Su busto es una de las obras más famosas del mundo.



AHHOTEP

Época: Imperio Nuevo (S. XVI a.C.)
Cargo: Reina y regente.

¿Quién fue?

Gobernó mientras su hijo era menor de edad. Ayudó a mantener el país unido en un momento de guerra.

¿Por qué es importante?

- Ostentó el poder político
- Apoyo al ejército
- Fue clave para la estabilidad del reino

• DATO CURIOSO → Fue enterrada con armas y decoraciones militares.



NEFERUSOBEK

Época: Imperio Medio (S. XVII a.C.)
Cargo: Faraona.

¿Quién fue?

Fue la primera mujer faraón documentada en la historia de Egipto.

¿Por qué es importante?

- Gobernó oficialmente como faraón
- Demostró que una mujer podía tener el poder
- Conservó las tradiciones del reino

• DATO CURIOSO → Su nombre está relacionado con el dios creador Sobek.

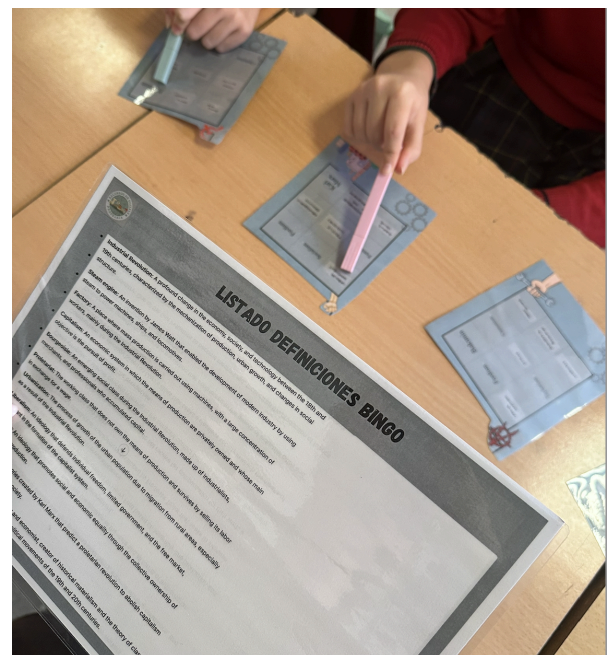
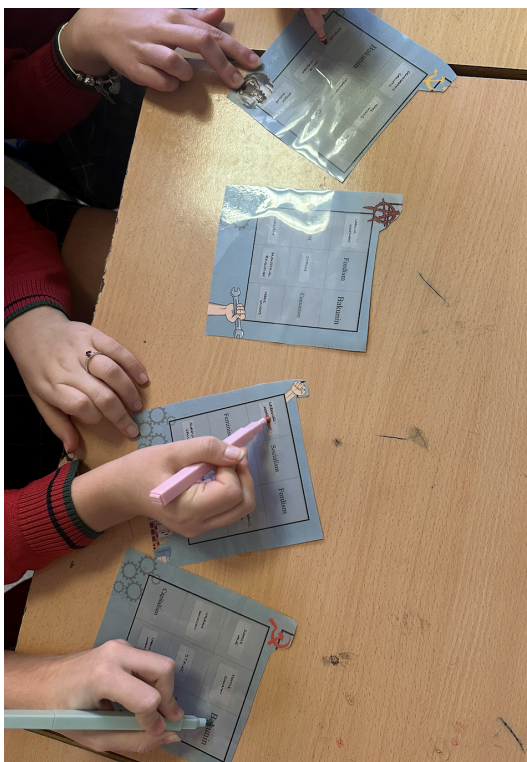
Anexos

- Trivial repaso Prehistoria, Egipto y Mesopotamia + introducción a Grecia y Roma.



3ºESO

- Bingo: Revolución Industrial y Movimiento obrero.



Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Bamboozle Industrial Revolution and labour movement + Women in liberal revolutions.

Game Code: 4172826

English
17
Public

Review for the exam

Hide

Play

Study

Slideshow

Share

1 month ago

2

Write the characteristics you recall of the First Industrial Revolution.

20

Which were the three most important women during the French and liberal revolutions?

15

Which was the home of the Industrial Revolution?

5

One of the reasons for the development of domestic trade was the bad conditions of the roads. True or false?

15

Which was the main advance during the Industrial Revolution?

10

Who defend the fact that all humans were born free and believed that women's rights were directly related to workers rights.

15

Who developed the steam engine?

10

One of the main reasons of the foreign trade develop was the expansion across the Atlantic Ocean. True or false?

5

Who was against capitalist industrialism based on the exploitation of the working class?

10

What do we celebrate the 1st of May?

15

Which criticized the terrible working conditions created by industrialization?

15

Which was the women's situation in the industrial society?

15

What was the objective of the Declaration of Sentiments of Seneca Falls?

15

Which were the social classes that we found when the labour movement was originated?

15

Write the main revolutionary groups and organizations of women during the French and liberal revolutions

15

One of the reasons for the development of domestic trade was the bad conditions of the roads. True or false?

False. The better conditions of the roads improve the domestic trade.

☒ X Oops ☐ ✓ Okay

Anexos

4º ESO

- Dixit: Fuentes II República Española.

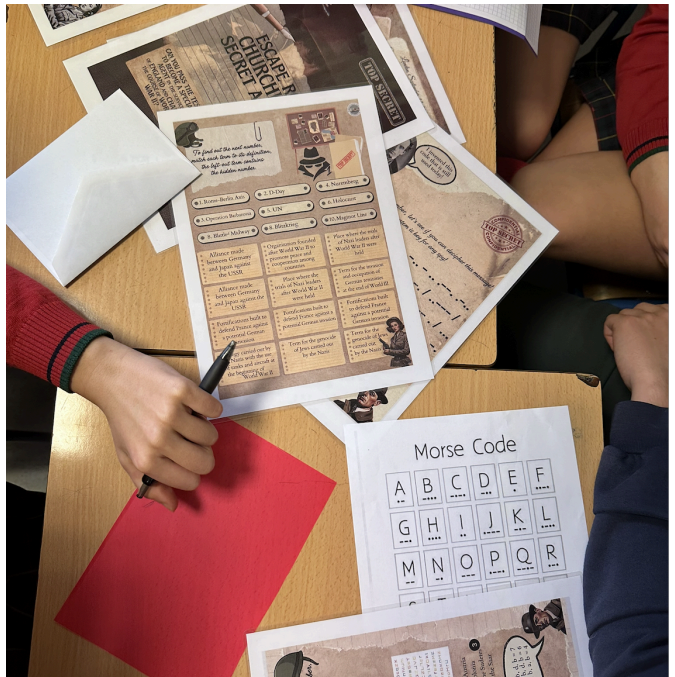
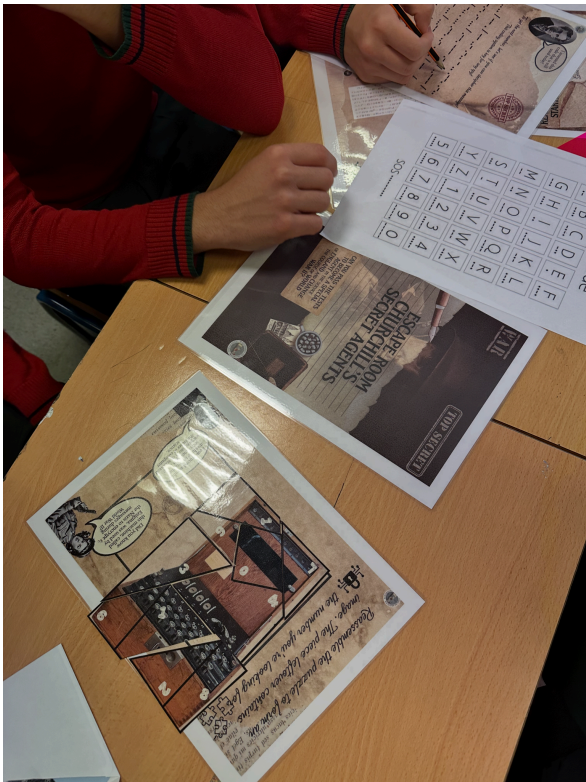


- Cartas definiciones II Guerra Mundial.



Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Escape room: Los agentes secretos de Churchill.



Anexos

8.2. Anexo 2. Materiales AICLE.

3º ESO

- Ficha “The race of Industrialisation”

Activity: “The race of the Industrialisation”

“You are 18th-century societies that want to modernize. You will have to overcome challenges about the Industrial Revolution in order to progress.”

Each team starts with 0 points.

Challenge 1. True or False

All teams answer on a sheet of paper. +1 point for each correct answer.

The Industrial Revolution began in France.

The steam engine was key to industrialization.

Most workers worked less than 6 hours a day.

Cities grew significantly during this period.

Factories partly replaced artisan work.

Most of the population worked in factories before industrialization.

Coal was a fundamental source of energy.

The Industrial Revolution only affected Europe.

Luddism was a movement against machines.

The Industrial Revolution caused social inequalities.

Women worked in factories during industrialization.

Challenge 2. Historical Decisions

Your society has money. What do you decide?

- A) Invest in factories
- B) Continue living from agriculture
- C) Build railways

Why?

There is a shortage of workers.

- A) Hire women and children
- B) Increase wages
- C) Reduce working hours

Why?

Your city is growing quickly.

- A) Build workers' housing
- B) Expand factories
- C) Do nothing

Why?

A new machine is available.

- A) Buy the machine
- B) Keep manual work
- C) Wait for improvements

Why?

Challenge 3. Guess the Invention

Give clues little by little.

The team that guesses it first wins.

Invention 1

- Runs on coal
- Allowed trains and machines to move
- Was improved by James Watt

Invention 2

- Allowed goods to be transported quickly by land
- Boosted trade and the growth of cities

Challenge 4. Find the Intruder

Identify which one is the intruder and explain why.

Group 1

- Steam engine
- Railway
- Mechanical loom
- Roman plow

Group 2

- Factory
- Mass production
- Artisan work
- Division of labor

Group 3

- Coal
- Steam
- Electricity
- Water

Group 4

- Rural-to-urban migration
- Urban growth
- Increase in the peasant population
- Emergence of working-class neighborhoods

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Ficha “Film Made in Dagenham”



Colegio Concertado Mirasierra
Ed. Infantil, Primaria, Secundaria y Bachiller
Curso 2025/2026



Reflection Worksheet – Film “Made in Dagenham”

Name:

Grade:

Date:

Answer this questions about the film:

- What type of work do women do?
- What are their working conditions like?
- How do male characters treat women during the film? What’s the difference between them?
- Do you think all women are aware of the inequality at that moment? Why?

Anexos

4º ESO

- Ficha “Women as a propaganda weapon”

Activity: The image of women as a propaganda weapon

Name:.....

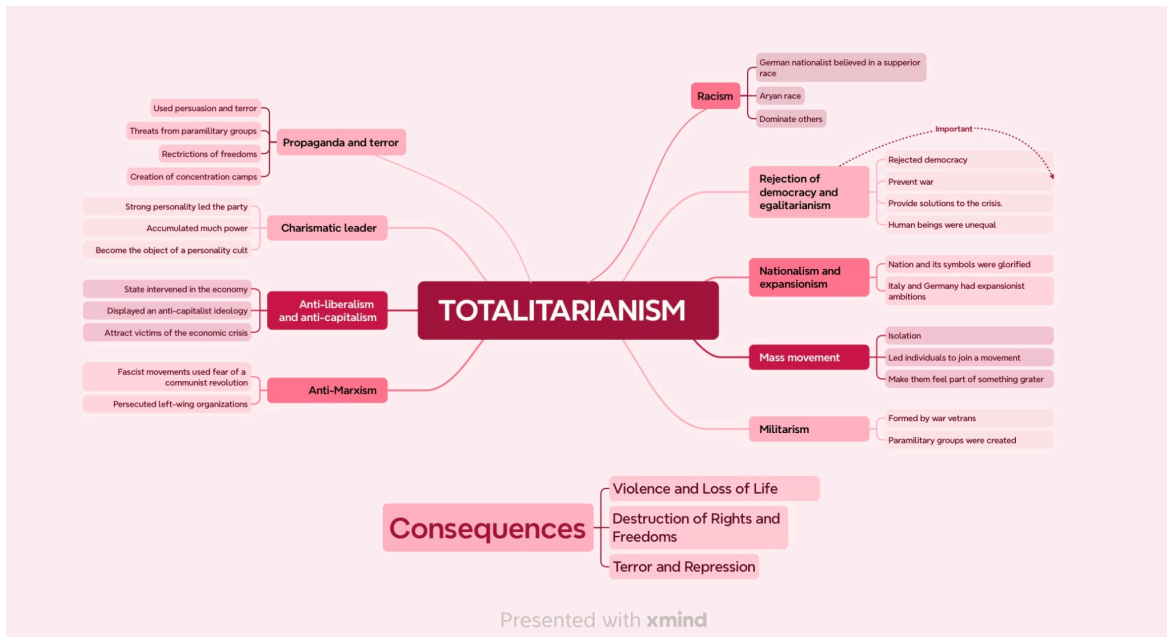
Grade:.....



WORD OR PHRASE THAT DESCRIBE THE IMAGE	CHARACTERISTICS ATTRIBUTED TO WOMEN IN THE SIGN

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Trabajo con XMind “Totalitarianism Mind Map”



- Ficha “II World War Reflection Film”

Audiovisual Sessions Worksheet - World War II.

Cinema and Historical Memory

Películas:

The boy in the striped pijamas.

Lee Miller

Saving Private Ryan

Film 1 - Concentration Camps.

The boy in the striped pijamas.

1. Propaganda and Education

→ What ideas does the teacher convey about Jewish people?

→ Write a sentence that shows manipulation.

→ Why is education key in totalitarian regimes?

2. Segregation and Dehumanisation

→ What does the fence symbolise?

→ Why does Bruno not understand what is happening?

→ What visual differences do you observe between Bruno and Shmuel?

3. Choose an option and justify:

- ☐ Hate is something natural
- ☐ Hate is something you learn
- ☐ Hate is something impose

Justification:

Film 2 - Women's role during World War II

Lee Miller.

1. Women and War

→ What obstacles does Lee Miller face for being a woman?

→ Does she break traditional roles? Explain.

→ What does a female perspective contribute to war?

Anexos

8.3. Anexo 3. Instrumentos de evaluación.

1º ESO

- Rúbrica Edades de la Historia.

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Ordena correctamente las etapas históricas y reconoce sus cambios principales	CE2: Comprender y establecer relaciones temporales y cambios históricos.	Ordena todas las etapas y explica claramente las transiciones históricas	Ordena correctamente e casi todas las etapas	Ordena las etapas principales con alguna duda	Reconoce varias etapas con ayuda	Empieza a reconocer las etapas con apoyo
Identifica acontecimientos y elementos característicos de cada etapa	CE1: Buscar, seleccionar, organizar y utilizar información histórica. CE3: Analizar y explicar procesos históricos usando vocabulario específico.	Identifica y relaciona todos los elementos con precisión y vocabulario adecuado	Identifica la mayoría de elementos históricos	Identifica los elementos principales	Reconoce algunos elementos con ayuda	Identifica elementos básicos con apoyo
Aplica vocabulario histórico básico	CE3: Analizar y explicar procesos históricos usando vocabulario específico.	Utiliza vocabulario histórico correctamente y con seguridad	Utiliza vocabulario adecuado en la mayoría de ocasiones	Usa vocabulario básico correctamente	Usa algunos términos con ayuda	Empieza a usar vocabulario histórico

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

Participa activamente en la actividad	CE7: Desarrollar trabajo cooperativo y participación responsable.	Participa constantemente aportando ideas	Participa activamente la mayor parte del tiempo	Participa en varios momentos	Participa de forma puntual	Participa con guía directa
Trabaja de forma autónoma y organizada	CE7: Desarrollar trabajo cooperativo y participación responsable.	Organiza el material y toma decisiones autónomas	Trabaja con autonomía con apoyo puntual	Necesita orientación en algunos momentos	Sigue indicaciones frecuentes	Trabaja con guía paso a paso

- Rúbrica Escape Room.

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Identifica tipos de homínidos y sus características	CE1: Localizar, seleccionar y organizar información histórica. CE3: Analizar características de sociedades del pasado.	Reconoce y explica correctamente e los homínidos y su evolución	Identifica la mayoría de homínidos	Reconoce los principales con alguna duda	Identifica algunos con ayuda	Empieza a reconocerlos con apoyo
Reconoce y comprende el megalitismo	CE2: Comprender procesos históricos y cambios en el tiempo. CE3: Analizar características de sociedades del pasado.	Relaciona correctamente e construcciones megalíticas y su función	Identifica correctamente e los principales monumentos	Reconoce elementos básicos del megalitismo	Identifica algunos con ayuda	Empieza a reconocer construcciones megalíticas
Comprende el modo de vida del Paleolítico	CE2: Comprender procesos históricos y cambios en el tiempo.	Explica claramente características económicas, sociales y culturales	Reconoce correctamente e la mayoría de características	Reconoce aspectos principales	Identifica algunos aspectos con ayuda	Empieza a reconocer el modo de vida paleolítico

Anexos

	CE3: Analizar características de sociedades del pasado.					
Resuelve pruebas aplicando estrategias	CE1: Localizar, seleccionar y organizar información histórica. CE7: Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de problemas.	Aplica estrategias, revisa y propone soluciones eficaces	Resuelve pruebas con seguridad	Resuelve pruebas principales con ayuda puntual	Resuelve algunas pruebas con apoyo	Participa con guía paso a paso
Participa y coopera en el equipo	CE7: Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de problemas.	Coopera, reparte tareas y favorece el avance del grupo	Mantiene buena colaboración	Colabora en varias tareas	Participa con apoyo docente	Se integra con orientación
Gestiona el tiempo y la organización del trabajo	CE7: Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de problemas.	Organiza el trabajo manteniendo ritmo constante	Mantiene buen ritmo general	Completa pruebas con ayuda puntual	Avanza con seguimiento docente	Trabaja siguiendo instrucciones paso a paso

- Rúbrica Mapa de yacimientos arqueológicos de la PI.

Criterios de evaluación	Competencia específica trabajada	5	4	3	2	1
Localización geográfica de los yacimientos	CE2: Localizar acontecimientos y procesos históricos en el espacio.	Localiza todos los yacimientos correctamente y con gran precisión espacial.	Localiza casi todos los yacimientos con pequeños errores	Localiza la mayoría de los yacimientos con algunos errores.	Localiza sólo parte de los yacimientos y presenta varios errores.	Localiza pocos yacimientos, aunque demuestra comprensión básica del mapa.
Identificación y relación con etapas de la Prehistoria	CE5: Comprender los procesos de cambio y permanencia en la Prehistoria.	Relaciona correctamente todos los yacimientos con su periodo	Relaciona la mayoría de los yacimientos correctamente	Relaciona algunos yacimientos con su etapa, con errores	Presenta bastantes errores en la relación cronológica.	Reconoce al menos una relación básica entre yacimiento y periodo.

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

		prehistórico y lo demuestra con seguridad.		puntuales.		
Uso de información y contenidos trabajados	CE1: Buscar, seleccionar e interpretar información histórica y geográfica.	Utiliza correctamente e toda la información trabajada y demuestra comprensión profunda.	Usa bien la información con leves imprecisiones.	Usa información básica suficiente.	Usa información incompleta o poco precisa	Usa información mínima pero suficiente para realizar la tarea
Uso de vocabulario histórico y presentación del trabajo	CE3: Utilizar vocabulario y conceptos históricos básicos.	Emplea vocabulario histórico correctamente y el mapa está claro.	Usa vocabulario adecuado con pequeños fallos y presenta el mapa ordenado.	Usa vocabulario básico y el mapa es comprensible.	Usa poco vocabulario específico y la presentación es mejorable.	Presenta el trabajo de forma básica pero comprensible

- Rúbrica Línea del tiempo Prehistoria.

Criterios de evaluación	Competencia específica trabajada	5	4	3	2	1
Orden cronológico de las etapas de la Prehistoria	CE2: Identificar y situar procesos históricos en el tiempo. CE5: Comprender los cambios y permanencias en la evolución de las sociedades prehistóricas.	Ordena correctamente todas las etapas mostrando dominio total de la secuencia temporal.	Ordena casi todas las etapas con algún error leve.	Ordena la mayoría de las etapas, aunque presenta algunos errores.	Ordena solo algunas etapas y muestra dificultades en la secuencia temporal.	Ordena mínimamente las etapas principales, mostrando comprensión básica.
Identificación de características de cada etapa	CE1: Buscar, seleccionar e interpretar información histórica.	Relaciona correctamente cada etapa con sus características principales.	Relaciona la mayoría de etapas con sus características correctamente	Relaciona algunas etapas con características básicas.	Presenta relaciones incompletas o con errores frecuentes	Reconoce alguna característica básica de las etapas.
Uso de la información y contenidos trabajados	CE1: Buscar, seleccionar e interpretar información histórica.	Utiliza con precisión toda la información trabajada y demuestra gran	Utiliza adecuadamente la información con pequeñas	Utiliza información básica suficiente.	Utiliza información incompleta o poco clara.	Utiliza información mínima pero válida para realizar la

Anexos

		comprensión.	imprecisiones.			tarea.
Presentación y uso del vocabulario histórico	CE3: Utilizar conceptos históricos básicos.	Presenta la línea del tiempo de forma muy clara, ordenada y emplea correctamente el vocabulario histórico.	Presentación clara y vocabulario adecuado con pequeños fallos.	Presentación comprensible y vocabulario básico.	Presentación poco ordenada y escaso vocabulario histórico.	Presentación básica pero comprensible.

- Rúbrica Mujeres de Egipto.

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Búsqueda y selección de información	CE1: Buscar, seleccionar y organizar información histórica procedente de diferentes fuentes.	Localiza información variada y fiable sobre las mujeres en el Antiguo Egipto. Selecciona datos relevantes y los organiza correctamente.	Localiza información adecuada y mayoritariamente relevante, con buena organización.	Localiza información básica sobre el tema, aunque con poca variedad o profundidad.	Encuentra poca información o presenta datos poco relevantes.	Apenas busca información o utiliza datos incorrectos o muy incompletos.
Comprensión y contenido histórico	CE2: Comprender y explicar procesos históricos utilizando vocabulario específico.	Explica con claridad el papel social, político o económico de las mujeres egipcias, utilizando vocabulario histórico adecuado y ejemplos.	Explica correctamente el papel de las mujeres, usando vocabulario histórico con pocos errores.	Describe aspectos básicos del papel de las mujeres, con vocabulario sencillo.	Presenta información superficial o con errores de comprensión histórica.	Muestra grandes dificultades para comprender el contenido histórico.
Producción y comunicación del trabajo	CE3: Elaborar producciones orales, escritas o digitales para comunicar conocimientos históricos.	Presenta el trabajo con excelente organización, claridad y creatividad. Cumple totalmente la extensión	Presenta el trabajo bien organizado y claro, cumpliendo casi totalmente la extensión solicitada.	Presenta el trabajo de forma comprensible, aunque con organización o desarrollo mejorables.	Presenta el trabajo con organización limitada o extensión insuficiente.	Presenta el trabajo incompleto, poco claro o muy breve.

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

		solicitada y comunica ideas con precisión.				
Reflexión y valoración del papel de la mujer	CE4: Valorar el papel de las mujeres en la historia y desarrollar pensamiento crítico sobre la igualdad.	Reflexiona de forma crítica sobre la importancia de las mujeres en el Antiguo Egipto y establece relaciones con la igualdad en la actualidad.	Valora adecuadamente el papel de las mujeres y realiza alguna relación con la sociedad actual	Reconoce el papel de las mujeres, aunque con reflexión limitada.	Muestra una valoración simple y poco argumentada.	No reflexiona sobre el papel histórico de las mujeres.

- Rúbrica Trivial repaso Prehistoria, Egipto y Mesopotamia + introducción a Grecia y Roma.

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Conocimiento de las civilizaciones estudiadas	CE2: Localizar y reconocer hechos y procesos históricos en el tiempo y el espacio	Identifica con precisión la mayoría de contenidos sobre Prehistoria y civilizaciones antiguas.	Reconoce correctamente muchos contenidos históricos.	Reconoce algunos contenidos básicos.	Presenta varias confusiones o errores.	Tiene grandes dificultades para reconocer los contenidos.
Comprensión y relación de hechos históricos	CE3: Explicar y relacionar procesos históricos.	Relaciona hechos, etapas y civilizaciones justificando las respuestas.	Establece algunas relaciones entre hechos históricos.	Comprende la información básica sin establecer muchas relaciones.	Comprensión limitada de los procesos históricos.	No comprende ni relaciona los hechos históricos.
Uso de información histórica en las respuestas	CE1: Buscar y utilizar información histórica.	Utiliza con seguridad la información aprendida para argumentar las respuestas.	Utiliza información histórica de forma bastante correcta.	Utiliza información básica.	Utiliza información muy limitada o poco precisa.	No utiliza información histórica relevante.
Participación en el juego	CE7: Participar en actividades cooperativas respetando normas.	Participa activamente durante toda la actividad.	Participa con frecuencia en el juego.	Participa en algunos momentos.	Participa muy poco.	No participa.

Anexos

Trabajo cooperativo y respeto de normas	CE7: Participar en actividades cooperativas respetando normas.	Coopera plenamente, respeta turnos y favorece el trabajo del grupo.	Colabora y respeta las normas del juego.	Colabora de forma básica con el grupo.	Coopera poco o necesita recordatorios.	No coopera o dificulta la actividad.
---	--	---	--	--	--	--------------------------------------

3º ESO

- Rúbrica Bingo RI y movimiento obrero.

Criterio de evaluación LOMLOE	Competencia específica asociada	5	4	3	2	1
Reconocimiento de conceptos históricos	CE2	Identifica correctamente casi todos los conceptos a partir de las definiciones en inglés.	Identifica correctamente muchos conceptos.	Reconoce varios conceptos básicos.	Reconoce pocos conceptos o comete errores frecuentes.	Tiene grandes dificultades para identificar los conceptos.
Comprensión de las definiciones en inglés	CE1	Comprende con claridad las definiciones y relaciona rápidamente concepto y significado.	Comprende la mayoría de las definiciones.	Comprende las definiciones más sencillas.	Comprensión limitada de las definiciones.	Apenas comprende las definiciones en inglés.
Atención y seguimiento de la actividad	CE3	Mantiene la atención durante toda la actividad y sigue correctamente el desarrollo del juego.	Mantiene la atención en la mayor parte del juego.	A veces pierde la atención.	Se distrae con frecuencia.	No sigue la actividad
Participación en el juego	CE7	Participa activamente y muestra interés durante todo el bingo.	Participa con frecuencia.	Participa en algunos momentos.	Participa muy poco	No participa
Respeto de normas y actitud	CE7	Respeto totalmente las normas del juego y mantiene una actitud muy positiva.	Respeto las normas y mantiene buena actitud.	Generalmente respeta las normas.	A veces necesita recordatorios.	No respeta las normas o muestra desinterés.

4ºESO

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

- Rúbrica Dixit Fuentes II República.

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Interpreta fuentes históricas relacionadas con la Segunda República	CE1: Buscar, seleccionar, interpretar y contrastar fuentes históricas.	Analiza las fuentes identificando intención, contexto, mensaje y significado histórico con profundidad	Interpreta correctamente la mayoría de las fuentes y su contexto	Comprende el significado general de las fuentes	Reconoce información básica con apoyo puntual	Identifica elementos evidentes de las fuentes con orientación
Establece relaciones entre fuentes y conceptos históricos	CE1 – CE2: Analizar procesos y conflictos históricos utilizando relaciones causa-consecuencia. CE5: Interpretar manifestaciones culturales y simbólicas del pasado.	Relaciona tarjetas mediante conexiones complejas y bien argumentadas	Relaciona correctamente la mayoría de tarjetas	Establece relaciones claras entre tarjetas principales	Relaciona algunas tarjetas con ayuda	Participa en la relación de tarjetas siguiendo indicaciones
Analiza el papel de la mujer durante la Segunda República	CE3: Explicar los cambios sociales, políticos y culturales de la Edad Contemporánea.	Explica el papel de la mujer desde distintas perspectivas sociales y políticas	Describe correctamente avances y cambios en la situación femenina	Reconoce funciones y cambios principales del papel de la mujer	Identifica aspectos básicos con ayuda	Empieza a reconocer la presencia femenina en el periodo
Diferencia características del bando republicano y nacional	CE2 – CE3	Analiza diferencias ideológicas, sociales y políticas con claridad	Diferencia correctamente características principales de ambos bandos	Reconoce rasgos básicos de cada bando	Identifica diferencias generales con ayuda	Empieza a reconocer ambos bandos con orientación
Participa y coopera en el desarrollo del juego	CE7: Desarrollar habilidades de debate, cooperación y pensamiento crítico.	Coopera activamente, escucha, negocia interpretaciones y favorece el trabajo grupal	Mantiene colaboración constante y actitud respetuosa	Colabora en varias fases del juego	Participa con apoyo o mediación	Se integra en el grupo cuando recibe orientación

- Rúbrica Trabajo X Mind.

Anexos

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Uso de XMind y competencia digital	CE1: Buscar, seleccionar, organizar y analizar información histórica utilizando fuentes diversas y herramientas digitales.	Utiliza XMind con dominio avanzado, integrando correctamente recursos visuales, jerarquías y herramientas digitales.	Usa XMind correctamente, con buen manejo general de sus funciones.	Utiliza XMind de forma adecuada, aunque con aprovechamiento limitado de sus recursos.	Maneja la aplicación con dificultad, con errores de organización digital.	Uso muy limitado o incorrecto de la herramienta.
Organización y estructura del mapa mental	CE1: Buscar, seleccionar, organizar y analizar información histórica utilizando fuentes diversas y herramientas digitales.	Presenta estructura perfectamente jerarquizada, lógica y facilita totalmente la comprensión.	La información está bien organizada y jerarquizada con pequeñas mejoras posibles.	Presenta organización adecuada aunque mejorable.	La organización es poco clara y dificulta parcialmente la comprensión.	La información aparece desordenada o sin estructura clara.
Claridad y comunicación de la información	CE3: Comunicar y representar conocimientos históricos utilizando distintos lenguajes, incluyendo soportes digitales.	Expone ideas con gran claridad, precisión y excelente presentación visual.	Expone la información de forma clara y comprensible	Presenta claridad general con algunos aspectos confusos.	La comunicación resulta poco clara en varios	Presenta información confusa o difícil de comprender.
Contenido histórico sobre los totalitarismos	CE2: Analizar procesos y transformaciones históricas del mundo contemporáneo, identificando causas, características y consecuencias.	Incluye todas las características esenciales del totalitarismo, analiza sus causas, desarrollo y consecuencias, y establece relaciones históricas.	Incluye la mayoría de características y demuestra buena comprensión del fenómeno	Incluye características básicas con comprensión general.	Contenido limitado o incompleto	Contenido incorrecto o muy insuficiente.

Gamificación y metodología AICLE en la enseñanza de la Historia en Educación Secundaria: una propuesta didáctica con perspectiva de género.

Explicación y relación entre ideas históricas	CE2: Analizar procesos y transformaciones históricas del mundo contemporáneo, identificando causas, características y consecuencias.	Relaciona conceptos históricos de forma coherente, mostrando análisis crítico del periodo de entreguerras.	Relaciona correctamente e la mayoría de ideas históricas.	Presenta relaciones básicas entre conceptos.	Relaciona ideas de forma limitada.	No establece relaciones entre conceptos históricos
---	--	--	---	--	------------------------------------	--

- Rúbrica Escape Room Los agentes secretos de Churchill

Criterio de evaluación LOMLOE	CE asociada	5	4	3	2	1
Interpreta fuentes históricas relacionadas con la II Guerra Mundial	CE1: Buscar, seleccionar, interpretar y contrastar fuentes históricas	Analiza las fuentes identificando intención, contexto, mensaje y relevancia histórica con profundidad	Interpreta correctamente la mayoría de las fuentes y su contexto	Comprende el significado general de las fuentes	Reconoce información básica con ayuda	Identifica elementos evidentes con orientación
Establece relaciones causa-consecuencia entre acontecimientos históricos	CE2: Analizar procesos y conflictos históricos utilizando relaciones causa-consecuencia	Relaciona acontecimientos de forma compleja, explicando causas y consecuencias con precisión	Establece correctamente relaciones causa-consecuencia principales	Identifica algunas relaciones básicas	Reconoce relaciones con ayuda	Tiene dificultades para establecer relaciones
Resuelve problemas aplicando información histórica	CE1 – CE3: Aplicar conocimientos históricos y comunicar resultados	Aplica conocimientos con autonomía, resolviendo pruebas de forma eficaz y justificando sus decisiones	Resuelve correctamente la mayoría de pruebas	Resuelve pruebas básicas con alguna ayuda	Resuelve parcialmente con apoyo constante	No logra aplicar los conocimientos

Anexos

Utiliza vocabulario histórico en lengua inglesa (AICLE)	CE3: Comunicar conocimientos históricos utilizando lenguaje específico	Utiliza vocabulario histórico en inglés con precisión y seguridad durante toda la actividad	Utiliza correctamente la mayoría del vocabulario	Usa vocabulario básico de forma comprensible	Usa vocabulario con dificultad o errores frecuentes	Apenas utiliza vocabulario específico
Trabaja de forma cooperativa y participa en la resolución del reto	CE7: Desarrollar habilidades de cooperación y resolución de problemas	Coopera activamente, organiza el trabajo y contribuye al avance del grupo	Participa y colabora de forma constante	Participa en varios momentos	Participa de forma puntual con ayuda	No participa o dificulta el trabajo grupal