



**Universitat**  
de les Illes Balears

## **TRABAJO DE FIN DE MÁSTER**

# **ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA CONQUISTA DE MALLORCA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN UNA PROPUESTA PARA 2º DE ESO**

**Silvia Núñez Díaz**

**Máster Universitario en Formación del Profesorado**

**(Especialidad/Itinerario *Geografía e Historia*)**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Año Académico 2020-21**

# **ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA CONQUISTA DE MALLORCA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN**

## **UNA PROPUESTA PARA 2º DE ESO**

**Silvia Núñez Díaz**

**Trabajo de Fin de Máster**

**Centro de Estudios de Postgrado**

**Universidad de las Illes Balears**

**Año Académico 2020-21**

Palabras clave del trabajo:

Educación, motivación, gamificación, Historia, itinerario didáctico.

*Nombre Tutor/Tutora del Trabajo: Gabriel Roig Bauzà*

## **Resumen**

En el presente trabajo de fin de máster se ha diseñado una propuesta didáctica. Esta engloba una enseñanza-aprendizaje basada en la gamificación de actividades educativas junto con una salida didáctica. La realización de la propuesta también incluye una experiencia vivencial, que al mismo tiempo se convierte en multicompetencial. Todo ello aplicado en la asignatura de Geografía e Historia, para explicar la historia de la conquista de Mallorca a alumnos de 2º de ESO. El objetivo final es conseguir que los estudiantes sientan un mayor interés y curiosidad por adquirir los conocimientos del temario, y en concreto por el tema de la conquista. Y, que aumentando su motivación se consiga una mejora en la adquisición de conocimientos.

### **Palabras clave:**

Educación, motivación, gamificación, Historia, itinerario didáctico.

## **Abstract**

In this master's thesis, a didactic proposal has been designed. This includes a teaching-learning based on the gamification of educational activities together with a didactic output. The realization of the proposal also includes an experiential experience, which at the same time becomes multicompetential. All this applied in the subject of Geograpgy and History, to explain the history of the conquest of Majorca to 2nd year ESO students. The ultimate goal is to get students to feel a greater interest and curiosity to acquire the knowledge of the syllabus, and in particular by the theme of the conquest. And, that by increasing their motivation, an improvement in the acquisition of knowledge is achieved.

### **Keywords:**

Education, motivation, gamification, History, didactic itinerary.

## Índice

1. <b>Objetivos</b> .....	5
2. <b>Estado de la cuestión</b> .....	6
2.1 La motivación en las aulas.....	6
2.2 Las competencias clave.....	10
2.3 La gamificación.....	12
2.3.1 La gamificación en la educación.....	12
2.3.2 La gamificación para los alumnos NEE y NESE.....	14
2.3.3 La gamificación en la asignatura de Historia.....	15
2.4 Las salidas o itinerarios didácticos.....	18
3. <b>Propuesta didáctica</b> .....	22
3.1 Itinerario didáctico.....	24
3.2 Actividades de gamificación.....	28
3.3 Evaluación.....	42
4. <b>Conclusiones</b> .....	47
5. <b>Referencias</b> .....	49
6. <b>Webgrafía</b> .....	51
7. <b>Anexos</b> .....	53
Anexo I – Actividades.....	53
Anexo II – Premio.....	77
Anexo III – Evaluación.....	79

## **1. Objetivos**

Los cambios que se han producido durante las últimas décadas en nuestra sociedad también han afectado al ámbito de la educación. El sistema educativo se ha ido adaptando a estos cambios para no quedarse obsoleto con las nuevas tecnologías, las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y las nuevas maneras de convivir. En la educación secundaria obligatoria, en ocasiones nos encontramos con adolescentes que se ven obligados a cursar los estudios hasta 4º de la ESO. En otros casos, los alumnos no se sienten obligados, sino que saben que es un deber que les beneficiará en su futuro.

Durante años se han dado casos de desmotivación en la educación, tanto por parte de los alumnos como por parte de los profesores. Pero ahora es cuando, sabiendo que esto sucede, hay que actuar para prevenir esa falta de motivación y de interés por los nuevos conocimientos. De esta manera, los objetivos del presente trabajo son:

- 1- Mostrar una serie de metodologías de enseñanza y aprendizaje que sean atractivas, para motivar al alumnado y al docente. Destacando que surja en los alumnos de 2º de ESO cierta curiosidad y ganas por aprender nuevos conocimientos de la asignatura de Geografía e Historia, en concreto con el tema de la conquista de Mallorca.
- 2- Trabajar diferentes competencias a través de las actividades lúdicas que se plantean, aplicando la gamificación.
- 3- Reforzar el trabajo en equipo y la autonomía de los alumnos en el proceso de aprendizaje, con el uso de la gamificación.
- 4- Aprender a valorar el patrimonio cultural y el patrimonio histórico-artístico, del entorno donde se vive, a través de una salida didáctica que provoque una experiencia vivencial.

## **2. Estado de la cuestión**

### **2.1 La motivación en las aulas**

Desde los orígenes de la escuela, el método de estudio se ha basado casi siempre en que los alumnos estudiaran los contenidos de manera memorística. De esta manera, el estudio se realiza descontextualizado de la realidad, además la participación de los estudiantes era limitada a contestar preguntas o preguntar dudas. El profesor o profesora llevaba una comunicación unidireccional, únicamente exponía los contenidos del temario. Pero con el tiempo se ha ido dudando de que esta metodología sea efectiva, al menos para la mayoría de los alumnos. De esta manera la metodología de enseñanza-aprendizaje tradicional, basada en memorizar los contenidos, se ha ido desmontando poco a poco con el paso del tiempo. (Cara, 2021: 44).

Es sobre todo durante las últimas décadas que se han ido incorporando diversos cambios en el sistema educativo. Con la reforma de la ley educativa de 2013, la Ley Orgánica 8/2013, se implementaron nuevas propuestas de mejora en este sentido:

“(…) La educación es la clave de esta transformación mediante la formación de personas activas con autoconfianza, curiosas, emprendedoras e innovadoras, deseosas de participar en la sociedad a la que pertenecen, de crear valor individual y colectivo, capaces de asumir como propio el valor del equilibrio entre el esfuerzo y la recompensa. El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de distintas cosas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a alumnos que han ido cambiando con la sociedad. Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación del cambio. La educación inicial es cada vez más determinante por cuanto hoy en día el proceso de aprendizaje no se termina en el sistema educativo, sino que se proyecta a lo largo de toda la vida de la persona.

Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje. Los alumnos actuales han cambiado radicalmente en relación con los de hace una generación. La globalización y el impacto de las nuevas tecnologías hacen que sea distinta su manera de aprender, de comunicarse, de concentrar su atención o de abordar una tarea.” (BOE, 2013: 5).

Con esta ley lo que se quería conseguir era una mejora de la calidad educativa, en la que se hiciera frente al abandono y el fracaso escolar, que se situaba en una situación preocupante. Para ello, además de centrarse en el currículum teórico de los contenidos del temario, se centra también en una enseñanza adaptada a la nueva sociedad. Se comienza a dar una mayor importancia a que los alumnos también aprendan competencias que les sirvan para aplicar en su vida diaria, no solo en el ámbito educativo.

El término *motivación* proviene del verbo latino *movere*, el cual significa “moverse”. La idea de movimiento suele estar presente cuando pensamos en la motivación, ya que hay algo que nos mueve para alcanzar nuestros objetivos y completar una tarea. Según los autores Pintrich y Schunk, la motivación es un proceso que nos lleva a alcanzar una actividad, que la incita y la mantiene. Por ello las personas siempre tienen una idea en su cabeza sobre algo que intentan lograr o evitar. (Pintrich, 2006: 5).

La motivación puede darse por motivos intrínsecos, en los que se implica una automotivación, o puede ser extrínseca en la cual se daría respuesta a factores externos. Esta también puede tener influencia por las conductas y hábitos que se introducen en las personas en su contexto social. Por lo que vemos que el entorno cultural y familiar es muy importante para los niños o adolescentes, y será fundamental en las conductas que se tengan hacia los estudios. (Broc, 2006: 381). Autores como Pintrich y Schunk aportan información útil sobre cómo aumentar la motivación intrínseca en los alumnos. Para ello se debe prestar especial atención a una serie de factores, como el desafío, la curiosidad, el control y la fantasía. Con el *desafío* se hace referencia a presentarles a los alumnos actividades o tareas de dificultad intermedia, con el objetivo que sientan

que tienen la capacidad de poder llevarlas a cabo; Con la *curiosidad* se intenta presentar a los alumnos contenidos o información sorprendente que les motive a seguir aprendiendo y ampliar sus conocimientos; El *control* es un factor en el que se le ofrecen a los alumnos posibilidades de opción y de que sientan que controlan los resultados de su aprendizaje; finalmente tenemos el factor de la *fantasía*, el cual implica que los alumnos se sumerjan en fantasías y ficciones a través de simulaciones y juegos. (Pintrich, 2006: 261).

Lo que está claro es que se necesita un cambio en la metodología que se aplica en las aulas, hay que romper con la metodología tradicional, y aquí los profesores tienen un papel relevante en el proceso de cambio. El profesor ha de ser un guía que les muestre a sus alumnos diferentes metodologías de estudio innovadoras, que se adapten a los alumnos, para que puedan comprender los contenidos del temario con mayor interés y participando en el proceso. Con ello, se intentará frenar el abandono y el fracaso escolar derivado de la desmotivación de los alumnos. (Broc, 2006: 407).

En este proceso de enseñanza-aprendizaje el alumno se convierte en el verdadero protagonista. El docente será el guía que le enseñe a identificar qué debe buscar, dónde y cómo encontrar recursos que le sirvan para su aprendizaje. Al igual que a aprender a trabajar diferentes competencias, como resolver problemas o trabajar en equipo.

Para ello, es muy importante tener en cuenta la formación que recibe el profesor, siempre debe ser una formación continua en la que se vaya formando y actualizando. Las nuevas tecnologías van progresando continuamente, así como van surgiendo nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que se adaptan a la sociedad. Todo está en continuo cambio, por lo que los docentes no deben quedarse atrás. Viendo la preparación que los docentes deben tener presente en todo momento, también hay que tener en cuenta que la motivación no es solo cosa de los alumnos, sino que es incluso más importante que exista en los docentes. Un profesor o profesora que no esté motivado con lo que hace no transmitirá ninguna motivación a sus alumnos. Por lo que se requiere de

docentes motivados y con ganas de formarse continuamente para poder contagiar esa motivación a los estudiantes. (Ortega, 2011: 325-326).

En este tema también interesa conocer los indicadores de motivación más comunes entre los estudiantes. Pintrich y Schunk indican que se puede reconocer la presencia de motivación en algunos casos gracias a una serie de indicadores del comportamiento. Uno de estos indicadores es la *elección* entre diferentes tareas, mostrando interés por una u otra. Aunque en muchas ocasiones, los estudiantes no tienen varias opciones a elegir por lo que la *elección* no es un indicador que pueda utilizarse siempre para identificar la motivación o los intereses del alumnado. Un segundo indicador de motivación sería el *esfuerzo*. Los estudiantes motivados por el aprendizaje se esfuerzan para conseguir los mejores resultados, se nota que hay un gran interés por aprender. En este caso podemos diferenciar el esfuerzo físico en las actividades motoras, y el esfuerzo cognitivo o mental en las actividades que implican habilidades de aprendizaje. (Pintrich, 2006: 14-15).

Un tercer indicador de la motivación sería el de *persistencia* o el tiempo que se le dedica a una tarea. Los estudiantes que sienten una mayor motivación por los contenidos del temario y el aprendizaje suelen persistir en la actividad. Una persistencia mayor conduce a mayores logros. Finalmente, tenemos otro indicador que serían los *logros* o los *resultados* de los estudiantes. Según los autores, muchos estudios han encontrado relaciones positivas entre los logros y los indicadores de motivación de elección, esfuerzo y persistencia. (Pintrich, 2006: 16).

Otro autor que escribe sobre la motivación en la educación es David P. Ausubel. Realiza una exhaustiva investigación sobre la adquisición y retención del conocimiento, en la que indica la importancia de la motivación en los alumnos para poder retener ciertos conocimientos. El autor nos habla de distintos tipos de retención de la información en los que a veces recordamos datos sin ningún tipo de esfuerzo. En cambio, a veces los recordamos sin haber prestado especial atención, tal vez porque nos despertó la curiosidad.

Ausubel menciona el aumento de la atención como un facilitador de la motivación. El hecho de llamar la atención de los alumnos hacia ciertos temas puede hacer que se favorezca el aprendizaje. Por esto la atención es una principal intermediaria en favorecer la motivación con el objetivo de que la retención de los conocimientos aumente en los alumnos. Al contrario, cuando una persona no presta atención no aprende lo que le están explicando ni se acuerda de ello. (Ausubel, 2002: 310).

## **2.2 Las competencias clave**

Muchos autores han escrito sobre las competencias clave o básicas en el campo educativo. Jaume Sarramona nos introduce en este tema explicando la actualidad de las competencias y en qué consisten dentro de la educación secundaria. Lo que el autor pretende explicar es la nueva temática relacionada con la impartición de una renovación curricular que se abre camino a nivel internacional. El concepto de competencia se ha ido introduciendo en el sistema educativo con gran rapidez, haciendo referencia a los logros que se deben exigir en la acción educativa y formativa. La formación educativa a partir del aprendizaje por competencias apuesta por la integración de aprendizajes procedentes de diversas fuentes. Esto se da para que sean más acordes con los conocimientos y habilidades que exige la vida diaria. (Sarramona, 2004: 2-3).

Las competencias se vinculan con capacidades y no solo con simples saberes, aquí el énfasis se pone en el “saber hacer”. De esta manera los objetivos curriculares se han de valorar por encima de los contenidos temáticos, pues las competencias son objetivos o logros que se han de conseguir al realizar la actividad curricular. (Sarramona, 2004: 13). Además del saber hacer, las competencias también implican un saber decir, de base conceptual, y también un saber ser. Ya que suponen la adquisición de determinados valores y actitudes para aplicar en la vida diaria. Con el aprendizaje competencial, las personas, al terminar la etapa académica, han de saber cómo aplicar esos conocimientos que han adquirido. Las competencias se han de desarrollar mediante un proceso de trabajo en el cual las personas van obteniendo un aumento progresivo en la

adquisición de las mismas. Estas no se aprenden en un único momento, sino que se van adquiriendo a partir de un trabajo progresivo. (BOE, 2015: 2-3).

Encontraremos un amplio abanico de competencias que se pueden aplicar en el ámbito académico, pero es importante limitar este gran abasto a un ámbito académico determinado. En 1996 se organizó un simposio por el Consejo de la Cooperación Cultural Europea en Berna para tratar el tema de las competencias clave para Europa. En esta reunión no se concluyó con la aceptación de unas competencias determinadas, pero sí se consultó a los jóvenes europeos qué competencias pensaban que eran las más importantes para la construcción de Europa. De esta manera se señalaron las siguientes competencias: cooperar, adaptarse, aprender, comunicar, investigar, emprender y pensar. (Sarramona, 2004: 18-19).

En 1998, la investigación se situó en Cataluña, por la FREREF, y se determinaron cinco ámbitos para clasificar las competencias básicas: matemático, social, científico-técnico, lenguaje y laboral. (Sarramona, 2004: 21).

Según indica Amparo Escamilla, las competencias suponen diversas ventajas, su riqueza reside en poder integrar conocimientos de distinta complejidad para contribuir a diferentes tipos de capacidad. Entre las ventajas menciona el estudio de diferentes contextos, superar un foco únicamente instrumental, añadir contenidos diferentes, orientar el trabajo educativo hacia elementos esenciales, promover y exigir el trabajo en equipo, favorecer la convergencia del trabajo educativo, contemplar la formación para afrontar nuevas tareas, y la vinculación al desarrollo de habilidades metacognitivas. (Escamilla, 2008: 37).

Aunque, la autora también señala que hay algunos riesgos y dificultades en el trabajo por competencias. Son posibles dificultades que hay que prever, sobre todo se centran en el mal empleo o interpretación que se les pueda dar. Algunos consejos que nos da serían: que la práctica siempre ha de fundamentarse en un conocimiento y en la comprensión; aplicar la práctica sin olvidar la teoría y la planificación organizada; falta de acuerdo entre profesores en relación con las prioridades en competencias y los medios para llevarlos a la práctica;

capacitación para desenvolverse en diferentes ámbitos; y, saber resumir los contenidos del currículum a competencias. (Escamilla, 2008: 37-43).

También encontramos información sobre las competencias identificadas como básicas, ya que el concepto de los currículos ahora incluye las competencias como elemento, refiriéndose a los niveles y ciclos regulados por ley. Son las siguientes: comunicación lingüística, matemática, competencia digital, aprender a aprender, competencias interpersonales y cívicas, espíritu emprendedor, y expresión cultural. (Escamilla, 2008: 43-44). La autora también nos informa sobre el Proyecto con el que estuvo trabajando la OCDE, el llamado proyecto DeSeCo, con el que definieron y seleccionaron las competencias que consideraron “esenciales para la vida de las personas y el buen funcionamiento de la sociedad”. Fue presentado en 2005 y busca definir las competencias consideradas esenciales, las llamadas *key competences* o competencias claves. Las cuales han de cumplir una serie de características: contribuir a producir resultados valorados por el individuo y la sociedad, ayudar a las personas a resolver problemas, y ser relevantes para todas las personas. (Escamilla, 2008: 46).

## **2.3 La gamificación**

La gamificación es un término que se utiliza para referirse al uso de juegos en contextos que aparentemente no son lúdicos. Lo que se hace es insertar metodologías lúdicas o juegos en estos espacios con el fin de obtener mejores resultados. La gamificación comenzó a utilizarse en el ámbito empresarial para aumentar la satisfacción y la productividad. Algunas empresas la utilizaban como estrategia de comercio, ofreciendo regalos, cupones, ofertas, etc., para atraer a nuevos clientes. (Gómez, 2019:365-366).

### **2.3.1 La gamificación en la educación**

Fue hacia la década de los años 80 cuando apareció en el ámbito educativo, haciendo referencia a la gamificación aplicada en el aprendizaje. A partir de aquí aparecen los primeros videojuegos educativos, que fueron evolucionando con el

paso de los años. Y con el tiempo se han ido creando más juegos con el fin de ser educativos y ayudar a los más jóvenes a adquirir mejor los conocimientos. (Gómez, 2019:365-366).

En educación, se utiliza la gamificación y los juegos educativos como herramientas para favorecer el aprendizaje, haciéndolo más motivador y atractivo para los alumnos. En ocasiones, en gamificación se utilizan medallas, puntos o insignias para premiar los objetivos conseguidos, lo que provoca un mayor interés en los niños o adolescentes, a veces llegando a competir entre ellos. Además de aplicar una metodología más motivadora con la gamificación en el aula, también es una herramienta muy útil para reforzar los contenidos del temario y trabajar diferentes competencias del currículum. (Cobos, 2018:262).

Sobre las recompensas o premios en las actividades en el aula o fuera de ella, también nos habla Ausubel. El autor trata el tema de cómo influyen las recompensas en el aprendizaje, diferenciándolo de tres maneras. La primera es que cuando hay un premio y se plantea un problema a resolver, los alumnos se organizan mejor con el objetivo de un resultado exitoso. En segundo lugar, las recompensas aumentan la motivación o los impulsos que hacen que se desee obtener esa recompensa o premio. Y, por tanto, se satisfacen unas necesidades específicas. Por último, las recompensas repetitivas en un largo tiempo pueden crear una sensibilización hacia esa motivación, haciendo que esta disminuya. (Ausubel, 2002: 319).

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son algo esencial hoy en día en el ámbito de la gamificación. Son, en muchos casos, herramientas estratégicas e innovadoras que están proliferando muy rápidamente. En la educación, las nuevas tecnologías se están estableciendo para ser un complemento importante en el proceso de la enseñanza-aprendizaje. El uso de plataformas virtuales e Internet en la educación ha cambiado, y está cambiando constantemente la metodología a la hora de adquirir los conocimientos. La educación virtual o digital es una herramienta importante para que los profesores puedan afrontar que el alumno se forme, y reciba una educación de una manera más flexible y personalizada, siempre dependiendo

de las necesidades de cada alumno. (Ortega, 2011:326). Como hemos visto en el apartado anterior, esta autora también señala la formación que ha de tener el docente en las TIC, una formación que ha de ser continua para estar siempre actualizado. El objetivo es poder aplicar en sus clases metodologías digitales actuales. Los conocimientos se encuentran a disposición de cualquiera que indague un poco por internet. Por ese motivo los profesores tienen la función de ayudar y guiar a los alumnos para que aprendan a buscar por internet información que sea segura. (Ortega, 2011:327).

Perrota, junto a otros autores también trata la gamificación en el aprendizaje. En su artículo explica diferentes procesos que se han ido siguiendo a través de varios estudios en los que se ha probado la enseñanza-aprendizaje con videojuegos o distintas tipologías de juegos. Los autores indican que la mayoría de las veces se obtienen resultados muy positivos con la aplicación de metodologías de estudio gamificadas. El aprendizaje basado en juegos impacta de tal manera en los estudiantes que haciendo que aumente su motivación por realizar las tareas. (Perrota, 2013: 16). Además, en este artículo también intentan tomar conciencia sobre la importancia de que se desarrollen investigaciones basadas en el potencial que pueden llegar a tener los videojuegos en la enseñanza de los centros educativos. (Perrota, 2013: 24).

### **2.3.2 La gamificación para alumnos NEE y NESE**

Algunos autores también inciden en que el uso de la gamificación en las aulas puede ser un gran beneficio. Incide principalmente en estudiantes que tengan dificultades de aprendizaje, como alumnos de PMAR, con TDAH o de absentismo escolar. Estos casos, son estudiantes que necesitan un refuerzo para poder comprender mejor los contenidos, algo que muchas veces puede ser desmotivador por el hecho de no llevar el mismo ritmo que la mayoría de los alumnos en una clase. Por este motivo la aplicación de actividades relacionadas con la gamificación educativa puede ser muy beneficiosa para motivar a los alumnos. Y si, además, se aprovecha la oportunidad que ofrecen las nuevas tecnologías, también podría mejorar el proceso de formación de los alumnos NEE y NESE. (Cobos, 2018:263).

Los autores Gooch, Vasalou, Benton y Khaled tratan el tema del uso de la gamificación para motivar a estudiantes con dislexia. En su artículo indican que la gamificación puede aumentar la motivación de algunos estudiantes y mejorar los resultados de su aprendizaje. Y, en concreto esto podría ser especialmente positivo para estudiantes con dislexia que suelen tener una motivación limitada al encontrarse con dificultades de alfabetización. Actualmente, hay investigaciones que se interesan por los resultados de la aplicación de la gamificación en alumnos NEE y NESE. Además, indican que hay mecánicas de juego que podrían ser útiles en la aplicación con estudiantes autistas. (Gooch, 2016: 971).

### **2.3.3 La gamificación en la asignatura de Historia**

La asignatura de Geografía e Historia en Educación Secundaria da paso a entender la sociedad en la que nos encontramos actualmente y conocer el presente a partir de los hechos ocurridos en el pasado. El estudio de la asignatura de historia no puede reducirse únicamente a la memorización de datos y fechas. También debe conseguir que los alumnos vean la Historia desde una perspectiva crítica, fomentando el pensamiento y la reflexión a la hora de intervenir en la sociedad actual. (Colomo, 2020:234).

Al aplicar la gamificación en la asignatura de historia, podemos utilizar múltiples herramientas, metodologías y actividades que sirvan para poder evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos. Aun así, según la visión pedagógica compartida entre docentes de Geografía e Historia, en la mayoría de los centros de educación secundaria sigue existiendo una visión tradicional. Esto viene dado por el hecho de que siguen aplicando una evaluación continua que se evalúa con la realización de exámenes. Con ello se demuestra sobre todo la memorización que han hecho los alumnos de fechas, nombres y acontecimientos históricos. Ante esta situación, encontramos opiniones sobre el cambio que debería de realizarse, evaluando diferentes competencias como la reflexión y el pensamiento crítico, por encima de la memorización del temario. (Colomo, 2020: 234).

El área de las Ciencias Sociales tiene una gran ventaja, frente a otras áreas de estudio, al introducir la gamificación en la asignatura de Historia en educación secundaria. La asignatura de Historia permite un gran abanico de opciones para implementar cualquier hecho histórico en actividades lúdicas y didácticas, favoreciendo el entendimiento de estos hechos por parte de los alumnos. Puede haber muchas mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de la gamificación, ya que de manera general se han demostrado beneficios con algunos estudios. Beneficios como que los alumnos se motivan más, rinden mejor, optimizan mejor el tiempo de estudio, y, además, los docentes sienten una mayor satisfacción personal. (Colomo, 2020: 235).

Otra autora que escribe sobre la gamificación como recurso para la enseñanza y aprendizaje de la Historia es Isabel María Gómez. En su estudio intenta valorar los resultados que se obtienen con el uso de las nuevas tecnologías y la gamificación en la asignatura de Historia. Con los resultados finales, la autora concluye en la actitud positiva por parte de los alumnos a la hora de hacer actividades gamificadas y con el uso de las tecnologías. Aunque apuesta por las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, también señala la importancia de implementar diferentes opciones. Indica que debería haber un equilibrio en el que se compaginen las clases magistrales con las nuevas metodologías gamificadas y el uso de las tecnologías. Todo ello para conseguir que los alumnos sean más participativos en las clases de Historia. (Gómez, 2018).

Para el presente trabajo nos interesa la historia de la conquista de Mallorca y por este motivo es necesaria la búsqueda de fuentes sobre el tema. La obra de Jordi Company, Álvaro Santamaría y Jaime Salvá (1975) es muy interesante para conocer los hechos ocurridos durante la conquista cristiana de la isla y sobre el posterior reino privativo de Mallorca. Estos autores nos cuentan la historia de la conquista basándose en los escritos del “Llibre dels Feits”, crónica que escribió el rey Jaume I para dejar constancia de la gran empresa que se llevó a cabo.

Para conocer la historia de una forma más resumida, a rasgos generales, y desde los inicios de los primeros habitantes en Mallorca hasta la conquista de Jaume I, tenemos la fuente de J. Alzina y J. Sureda (1980). Una obra muy útil

para tener unas nociones básicas de la historia de Mallorca, diseñada para los docentes y los alumnos, ofreciendo una parte de temario y otra con actividades. Es una fuente bastante interesante para consultar a la hora de tener que diseñar una unidad didáctica, así como para la consulta por parte de los estudiantes.

En cambio, para un estudio más exhaustivo sobre los acontecimientos de la conquista podemos consultar la obra de Gabriel Ensenyat (2005). Es un libro en el que se analiza el “Llibre del fets”, crónica escrita por Jaume I, explica la historia de las conquistas tanto de Mallorca, Ibiza y Menorca.

Estas fuentes serán de utilidad para poder diseñar las actividades de la propuesta didáctica. Como ya hemos dicho, la asignatura de Geografía e Historia permite aplicar fácilmente la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de los distintos apartados del temario. Existen multitud de juegos que se podrían adaptar para la educación, algunos ya inventados u otros que se podrían inventar. Pero, hay algunas tipologías o metodologías de juego que pueden gamificar la enseñanza más fácilmente y con buenos resultados. Una de ellas sería la tipología de juegos de rol o storytelling. Según Andrew Stott y Carman Neustaedter, estos juegos pueden llegar a impactar de manera positiva en el aprendizaje de los alumnos a partir del uso de la narrativa. Todos los juegos de rol o storytelling cuentan una historia, y aquí es donde el docente debe saber cómo insertar la historia con la que los alumnos aprenderán nuevos conocimientos. (Stott, 2013: 2-3).

En concreto, en los juegos de rol los estudiantes han de interpretar nuevos roles, metiéndose en la piel de un personaje, a veces, incluso, llegando a disfrazarse. Trabajando con esta temática los jóvenes se sienten protagonistas y sienten que pueden aplicar de manera práctica los conceptos y conocimientos adquiridos. Además, los autores señalan que las personas aprenden mejor los hechos cuando estos se cuentan a través de una historia. (Stott, 2013: 2-3).

Estos autores también hacen hincapié en el trabajo colaborativo entre los alumnos para realizar actividades de gamificación. Los estudiantes participan en grupo para lograr unos objetivos o misiones, por lo que es de gran ayuda la colaboración entre ellos, a veces rivalizando con otros grupos. También indican

que los grupos que se forman deberían ser siempre los mismos, siempre que los alumnos se sientan cómodos con esa organización. De esta manera aprenden a organizarse y conocerse mejor entre ellos. (Stott, 2013: 3).

## **2.5 Las salidas o itinerarios didácticos**

Hay una serie de autores que han escrito a cerca de los itinerarios didácticos en la educación y sobre los resultados obtenidos después de ponerlos en práctica. Según muestran Francisco López de Haro y José Antonio Segura Serrano, los itinerarios didácticos pueden ser una gran herramienta integradora, que guíe el currículum, motivadora y muy útil para poder trabajar con diferentes competencias. También es un instrumento que ayuda a desarrollar los contenidos del temario, como un complemento para terminar de consolidar los conocimientos. Las salidas didácticas son un recurso muy interesante porque aumentan el conocimiento del entorno en el que viven, tanto a los alumnos como a los profesores. Además, sirven para motivar, como un complemento en la programación de la unidad didáctica, en definitiva, son muy positivas. (López, 2013).

Otros autores asocian las salidas didácticas de los centros educativos con un aprendizaje experiencial en el que los niños o adolescentes tienen la oportunidad de conectar la teoría con la práctica. Esto, junto al creciente interés que está surgiendo por aplicar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje con nuevas metodologías, que promuevan el desarrollo de múltiples competencias, hace que se vea favorecedora la idea de realizar salidas didácticas fuera del aula. (Romero, 2010:90).

Otro dato interesante que nos aporta esta autora es conocer las principales características de una salida didáctica que hacen que sea efectivo el aprendizaje fuera del aula. Las salidas didácticas no se componen únicamente por ser actividades que estimulen el interés en los alumnos y su curiosidad por los acontecimientos históricos. Sino también por ser favorables en construir una visión más clara y contextualizada sobre aquello que se estudia, le da un nuevo

enfoque a la perspectiva del alumno. Uno de los primeros puntos para tener en cuenta sería el lugar que se elige para llevar a cabo la salida, debe ser un lugar en consonancia con los objetivos que se persiguen.

Otra característica para tener en cuenta en las salidas fuera del aula sería saber para quiénes irán dirigidas. Esto se debe a que las salidas didácticas y las actividades que se realicen deberán adaptarse al nivel de los alumnos, para poder adaptar el itinerario a sus intereses. Al mismo tiempo, también se destaca la importancia de preparar la salida en el aula antes de realizarla. Los alumnos, al tener información sobre el temario o lo que realizarán en la salida, puede ser que muestren una mayor motivación e interés hacia lo que se van a encontrar. (Romero, 2010: 94-95).

Romero también menciona *El Manifiesto por el Aprendizaje Fuera del Aula* publicado por el Departamento de Educación de la Universidad de Nottingham (Department for Education and Skills), del año 2006. En el manifiesto se recogen los datos de estudios realizados a alumnos durante excursiones, exponiendo una larga lista de beneficios que se asocian al aprendizaje durante las salidas didácticas, fuera del aula. Algunos de estos beneficios serían: despertar la motivación de los alumnos durante el aprendizaje, mejorar su actitud y conducta, favorecer la integración, disminuir el absentismo escolar, mejorar el aprendizaje a partir del juego, estimular la creatividad y la curiosidad, etc. Considerando todos los beneficios en el aprendizaje de los alumnos durante las salidas didácticas, el manifiesto encamina todo esto a alcanzar una serie de objetivos. Entre estos objetivos encontramos el de aportar nuevas experiencias a los alumnos, difundir el valor que tiene el aprendizaje que no se realiza dentro del aula, ofrecer salidas de alta calidad y bien planificadas, una buena formación educativa y de seguridad para los docentes, y llamar la atención de toda la comunidad educativa para que participen y se involucren en las actividades que se realicen fuera del aula. (Romero, 2010: 96-100).

Otro punto para tener en cuenta en las salidas fuera del aula es el valor didáctico que se le da al patrimonio. Jesús Estepa trata este tema en la revista *Íber*, con una serie de propuestas para su tratamiento en el aula y fuera de ella. En las

salidas fuera del aula tenemos la ventaja de poder potenciar muchos elementos patrimoniales propios del lugar que se visita. Al visitar un lugar y tener contacto directo con él, los estudiantes pueden valorar mucho mejor la riqueza patrimonial que les rodea y que forma parte de nuestra cultura. Y no únicamente el patrimonio monumental, sino también el histórico, artístico, documental, el paisaje urbano, el mobiliario, los pequeños edificios, etc. Al valorar el patrimonio en vivo se motiva a los alumnos a valorar su conservación y protección. Aquí, los autores también enfatizan sobre la formación que recibe el profesorado, dando importancia a la formación en la didáctica del patrimonio. (Estepa, 2001: 2-3).

Jesús Estepa, junto con Consuelo Domínguez y José María Cuenca también destacan la enseñanza de valores a través del patrimonio. Los autores plantean desarrollar desde una didáctica de las ciencias sociales, un pensamiento crítico en el alumnado, así como los valores de empatía, solidaridad y cooperación. A partir del estudio del patrimonio, los alumnos pueden reconstruir la historia de la comunidad en la que viven, algo que los autores ponen en gran valor.

Los itinerarios didácticos destacan en el estudio del paisaje y la geografía, por lo que son muy buenos aliados complementando la formación educativa en las asignaturas de Geografía e Historia. Las salidas didácticas introducen al observador dentro del paisaje, por lo que deja de ser un mero espectador para formar parte del lugar. Para los alumnos, esto puede suponer una educación que se base en observar, describir, leer, y comprender mejor los factores humanos y naturales que forman el paisaje, formado a partir de los diferentes acontecimientos históricos del pasado. (Liceras, 2018:69-70). Del mismo modo, según el autor, las salidas didácticas aportan nuevas experiencias a las que se realizan dentro de un aula, por lo que mejoran la curiosidad, la motivación y el interés de los alumnos por el aprendizaje. Esto lleva a que también se favorezca la práctica de diferentes competencias: conceptuales, procedimentales, en comunicación lingüística, sociales y cívicas, y/o actitudinales. (Liceras, 2018:70-71).

Liceras también escribe acerca de las fases que debe tener un itinerario didáctico para que puedan producir los beneficios educativos adecuados. La primera fase

o etapa consiste en la fase de preparación o planificación del itinerario. Fase en la que se deben fijar el número de alumnos que asistirán, el lugar al que se realizará la salida, el medio de transporte, la duración de la salida...; además, si la salida se hace a un museo, edificio o lugar en el que haya que solicitar entrada o hacer algún trámite administrativo, es importante hacerlo con tiempo para conocer los horarios, el coste de la visita, etc.; también habrá que preparar el material para los alumnos (si lo hay), en el caso de que se programen actividades.

Junto a todo esto se decidirán los puntos a visitar y las paradas, realizando un itinerario del recorrido y de las actividades que se desarrollarán. Si el lugar no se conoce lo suficientemente bien, es recomendable que se realice una visita previa para poder conocer mejor la ruta. (Liceras, 2018:72-73).

La siguiente fase es la de realización o desarrollo *in situ*, el cual sería la fase en la que se pasa a la práctica y a ejecutar el itinerario didáctico que se ha diseñado previamente. En un primer momento los alumnos observarán el paisaje para analizar los elementos, es una etapa vivencial en la que se utilizan casi todos los sentidos. En algunos casos también se incluye la actividad física con caminatas al tener que realizar desplazamientos, algo que también es muy beneficioso para los niños o adolescentes. También se destaca la capacidad imaginativa que tenga cada espectador al observar el paisaje o lugar. Además, en esta fase se pueden llevar a cabo diferentes actividades, en el orden que se requiera, como actividades de localización u orientación, para entender mejor el paisaje o el lugar, de investigación, reflexión, etc. (Liceras, 2018:73-77).

Por último, nos habla de la fase de interpretación, fase final que suele realizarse en el aula. Es una fase en la que el profesor y los alumnos hacen una recapitulación de la salida didáctica, para reflexionar de lo que se ha aprendido. (Liceras, 2018:78).

Sobre las salidas didácticas en Palma, tenemos un artículo muy interesante de Carlos García en torno a la evolución y permanencia de su centro histórico. Es un artículo de 1976, pero sigue siendo de gran utilidad por los datos que aporta acerca del casco antiguo de Palma. Es un artículo que trata la trama urbanística

de la ciudad de Palma desde sus orígenes romanos, hasta el plan de ampliación del ensanche en el siglo XX. Por lo que para las materias de Geografía e Historia resulta bastante interesante.

### **3. Propuesta didáctica**

Para esta propuesta didáctica se ha escogido el curso de 2º de ESO y la asignatura de Geografía e Historia, en concreto el tema de la conquista de Mallorca. Esta elección viene dada por el interés hacia el tema de la conquista y por el sistema de enseñanza-aprendizaje que se suele aplicar en las aulas al estudiarlo. La conquista de Mallorca dentro del temario de historia en la educación secundaria se da normalmente a rasgos muy generales. Profundizando un poco en la historia, podríamos decir que este hecho histórico, del siglo XIII, fue fundamental para asentar las bases de lo que son actualmente las Islas Baleares. El currículum muestra un elevado volumen de temas a estudiar en la asignatura de Historia de 2º de la ESO. En el bloque 3, el tema que nos interesa aparece dentro del punto “L’emirat i el califat de Còrdova, els regnes de Castella i d’Aragó (conquesta i repoblació). El Regne de Mallorca.” Podemos apreciar que el tema de la conquista de Mallorca se engloba dentro de otra serie de acontecimientos, también importantes, pero por este motivo, se muestran en conjunto. Por lo que no se profundiza demasiado en el conocimiento sobre la propia conquista.

De esta manera los objetivos que se pretenden conseguir con esta propuesta didáctica son:

- 1-** El de ofrecer al alumnado un aprendizaje más exhaustivo sobre los acontecimientos y las consecuencias de la conquista de Mallorca, a través de una salida didáctica y aplicando una metodología de gamificación, con un diseño universal.
- 2-** Crear una mayor motivación, curiosidad e interés, tanto en los alumnos como en el docente, con una metodología de enseñanza-aprendizaje más innovadora.

- 3- Hacer que los alumnos trabajen múltiples competencias al mismo tiempo que experimentan nuevas maneras de aprender en un entorno vivencial.

La propuesta consiste en realizar un itinerario didáctico en el que se visitará el Palacio de la Almudaina y su entorno más próximo (El Borne, la Seu, el Parc de la Mar). Además, de llevar a cabo una serie de actividades colaborativas, por grupos, en las que los alumnos podrán profundizar en los conocimientos sobre la conquista de Mallorca. Unas actividades que serán lúdicas, siguiendo una metodología de gamificación, para que sean más motivadoras y divertidas para el alumnado. Con la gamificación del temario se quiere conseguir un mayor interés en los acontecimientos históricos del pasado por parte de los adolescentes.

Como señala Romero en su artículo, las salidas didácticas suelen asociarse a un aprendizaje experiencial en el que los alumnos tienen la oportunidad de conectar la teoría con la práctica. Esto, junto al creciente interés por aplicar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, con nuevas metodologías que promuevan un desarrollo multicompetencial, hace que se vea muy positiva la idea de realizar salidas didácticas fuera del aula. (Romero, 2010:90).

Además, se tiene muy en cuenta al alumnado NEE y NESE, por lo que la propuesta didáctica se basa en un diseño universal con el que todos los alumnos puedan participar y aprender con un mismo contenido. Como indican Cobos y Gooch, las actividades gamificadas en la educación pueden ser muy favorecedoras en el aprendizaje de los alumnos NEE y NESE. La gamificación hace que sea más fácil y motivador el proceso de aprendizaje para aquellos alumnos que llegan a sentir cierta desmotivación al encontrarse con algunas dificultades en la adquisición de nuevos conocimientos. (Cobos, 2018: 263; Gooch, 2016: 971). Junto a esto, trabajar múltiples competencias clave y realizar una salida didáctica hace que los alumnos sientan nuevas experiencias vivenciales, que pueden llegar a ser muy positivas en su aprendizaje académico y personal.

### **3.1 Itinerario didáctico**

Antes de realizar el itinerario didáctico en Palma, se introducirá el tema de la conquista de Mallorca en el aula, en la sesión anterior a la salida. En esta sesión los alumnos realizarán una actividad en la que visualizarán un video interactivo sobre la conquista. Tras completarlo, tendrán acceso a un enlace para contestar a un cuestionario sobre la actividad que acaban de hacer. Esta sesión se emplea como un preparatorio a la posterior salida. Autores como Romero creen que es un refuerzo hacia lo que se hará en la próxima sesión, preparar la salida anteriormente en el aula puede hacer que los alumnos sientan un mayor interés y motivación por el temario y por las actividades que llevarán a cabo durante la salida. (Romero, 2010: 94-95). La sesión previa introducirá a los alumnos en el temario de la conquista para que reúnan información sobre lo que verán y realizarán en la excursión. De esta manera también irán más preparados y con unos conocimientos básicos para realizar las actividades. Con el video interactivo comenzarán a practicar una serie de conocimientos que servirán de introducción para el itinerario que se hará fuera del aula.

El itinerario didáctico previsto para realizar fuera del aula se localiza en un emplazamiento que va estrechamente relacionado con el temario del currículum que se enseñará. En este caso, el tema se centra en la conquista de Mallorca, por ello el Palacio de la Almudaina y sus alrededores son un lugar clave y emblemático para que los alumnos se sumerjan en la Historia. Se trata de llevar a cabo un método de enseñanza-aprendizaje vivencial, en un contexto donde realmente tuvo lugar la conquista de Mallorca en el año 1229.

Además de recorrer una variedad de puntos históricos en esta ubicación, también se complementará la excursión con la realización de actividades didácticas y lúdicas que consigan aumentar el interés de los alumnos por la historia de las Islas Baleares. El objetivo final de la propuesta es que durante la salida los alumnos comprendan mejor los acontecimientos que tuvieron lugar con la conquista de Mallorca, al mismo tiempo que trabajan una variedad de competencias a partir de la experiencia vivencial y la gamificación educativa.

Después de que se les haya introducido el tema a los alumnos dentro del aula, en la siguiente sesión se llevará a cabo el itinerario didáctico por Palma. La primera parada será en el Borne, lugar de fácil acceso en el caso de desplazarse en autobús, desde aquí el grupo se dirigirá hacia el Palacio de la Almudaina para proceder a su visita. En primer lugar, se opta por la visita a la Almudaina porque se organizará una visita a primera hora de su apertura (10:00 h), para poder aprovechar el resto de la mañana en la realización de diversas actividades, tiempo de descanso y merienda.

Tras visitar la Almudaina, el grupo hará una parada frente al Portal del Mirador de la Catedral para merendar y descansar. Se aprovechará este mismo lugar, junto a la Catedral y la Almudaina, para que realicen el juego sobre averiguar los diferentes estilos artísticos de cada época.

Una vez terminada la actividad, el grupo se dirigirá hacia el parque del Mar, concretamente hacia la zona con césped, para llevar a cabo las dos últimas actividades. En este lugar los alumnos pueden ponerse más cómodos, en grupo, sentados en el césped, junto a la antigua muralla de Palma. La primera actividad que se realizará en esta localidad será el juego sobre rol en la Edad Media, los grupos interactuarán entre sí de una manera divertida y dejando volar su imaginación. En esta misma localización, los grupos también realizarán la última actividad sobre cartografía, en la que tendrán que encontrar las diferencias entre tres mapas de épocas distintas, pero todos de la ciudad de Palma.

Una vez terminada la última actividad, el grupo se dirigirá hacia el Borne, para finalizar la salida didáctica.

Para esta salida fuera del aula se deben de tener presentes diferentes aspectos importantes para que la salida pueda llevarse a cabo de manera correcta. Un factor que influirá directamente será el tiempo, es necesario que la salida se programe para un día en el que haga buen tiempo y no llueva, ya que las actividades se realizarán al aire libre. En el caso de que el día previsto para la salida llueva, tendrá que posponerse para otro día que haga mejor tiempo. El docente que organice la salida también ha de tener un planning o guion donde se especifique el itinerario que se realizará durante toda una mañana, en el

horario lectivo. Además de organizar el itinerario y pautar el tiempo para cada actividad, las visitas y los descansos, el docente tendrá que contactar con el Palacio de la Almudaina para informarse sobre las tarifas de entrada para grupos de estudiantes y del horario de visita.

El docente o docentes que organicen la salida también tendrán que portar todo el material necesario para que las actividades puedan llevarse a cabo. En este caso, el material es fácil de transportar y accesible para todos los docentes que quieran poner en marcha la presente propuesta. Se trata de diferentes fichas impresas para entregárselas a los alumnos antes de realizar las actividades, las cuales tendrán que volver a entregar rellenas una vez finalicen la actividad. Algunas de las fichas se imprimirán solo cuatro veces porque será una por grupo, teniendo en cuenta que los alumnos se dividirán en grupos de seis personas. Otras fichas podrán imprimirse a color o sacar fotocopias para cada alumno, por lo que, al ser una clase de 24 alumnos, deberían fotocopiar 24 copias. La mayoría de las fichas consistirán en folios completos, pero habrá otras en las que aparezcan cartas que el docente deberá recortar antes de llevarlas a la salida, y así tenerlas preparadas para la actividad. (Ver fichas en Anexo 1).

La propuesta está pensada para realizarla en una clase de 24 alumnos, pero también podría aplicarse de la misma manera en el caso de que a la excursión asistieran dos o más grupos de 2º de ESO de 24 alumnos. Actualmente, por motivos del Covid-19 habrá casos en los que encontramos aulas formadas por 24 alumnos, pero también hay casos en los que el grupo se ha dividido en dos semigrupos, con una asistencia semipresencial. En este último caso, la salida podría realizarse uniendo a los dos semigrupos porque es una excursión al aire libre, con una visita a un monumento, con estancias amplias, en el que es seguro poder dejar ciertas distancias de seguridad. Además, las actividades se realizarán en exteriores por lo que se garantiza un entorno seguro para llevar adelante la propuesta.

A continuación, se muestra una tabla en la que se resume el itinerario a seguir, numerado por orden y con un horario orientativo:

<b>ITINERARIO</b>		
<b>Orden</b>	<b>Actividad</b>	<b>Horario</b>
1	(En el aula) Actividad: La conquista de Mallorca en vivo!	Hora de clase
2	Llegada al Borne y salida hacia la Almudaina	09:30h
3	Entrada al Palacio de la Almudaina con gincana fotográfica	10:00h
4	Salida de la Almudaina y tiempo de descanso	11:00h – 11:30h
5	Actividad: Averigua los estilos artísticos de cada época	11:30h – 11:50h
6	Salida hacia el Parc de la Mar (zona césped)	11:50h – 12:05h
7	Actividad: Rol en la Edad Media	12:15h – 12:45h
8	Actividad: Encuentra las diferencias	12:50h – 13:20h
9	Salida hacia el Borne	13:30h

### **3.2 Actividades de gamificación**

Las actividades se llevarán a cabo durante la salida, fuera del aula, pero habrá una actividad que se realizará dentro del aula. El vídeo interactivo *La conquista de Mallorca en vivo!* Será visualizado por los alumnos en la clase previa a la excursión, para que de esta manera puedan introducirse en la historia de la conquista y en las actividades que se harán durante la salida.

Durante la salida didáctica se realizarán una serie de actividades a partir de cuatro grupos de seis alumnos cada uno, organizados por el docente. Después de una serie de explicaciones sobre la conquista de Mallorca en el lugar donde tuvieron lugar los acontecimientos del pasado, se propone que, con diversas actividades, los alumnos trabajen múltiples competencias, aprendan a coordinarse en equipo y, al mismo tiempo aprendan y consoliden conocimientos sobre el tema de la conquista.

El tiempo para llevar a cabo cada actividad será de unos 20-30 minutos aproximadamente, teniendo en cuenta también el tiempo previo en el que el docente explicaría las pautas a seguir. Además, para conseguir una mayor motivación en los alumnos, cada actividad será puntuada de manera que el grupo que haya obtenido una mayor puntuación al finalizar todas las actividades será el ganador del premio final. El premio consistirá en un diploma oficial que acredite haber superado todas las pruebas para ser unos expertos en los acontecimientos históricos que tuvieron lugar con la conquista de Mallorca, en el que tendrán que firmar para validarlo.

Las actividades gamificadas que los alumnos tendrían que realizar son las siguientes:

#### **1. La conquista de Mallorca en vivo!**

Se trata de un vídeo interactivo y didáctico sobre la conquista de Mallorca. Al poner este vídeo interactivo los alumnos escogerán diferentes opciones de respuesta, obteniendo un resultado u otro. En el vídeo se explicará la conquista de Mallorca a través de ilustraciones, texto y sonido para mostrar un formato educativo que sea más fácil de comprender e interesante para los estudiantes.

Será una actividad que cada alumno completará de manera individual, después, a través de un enlace insertado al final del vídeo, se dirigirán a un cuestionario en el que tendrán que contestar preguntas referentes al vídeo que acaban de ver.

Es un vídeo interactivo con animaciones creadas y diseñadas con el programa adobe animate, e ilustraciones que he realizado con adobe illustrator. Estos programas permiten hacer dibujos o ilustraciones digitales. Personalmente, el tener conocimientos sobre el uso de adobe illustrator ha sido de gran utilidad para crear ilustraciones personalizadas de la conquista de Mallorca. En cambio, los conocimientos sobre el uso del programa adobe animate han partido desde cero, pero con la práctica y el visionado de videotutoriales para crear vídeos animados con interactividad he podido llegar a crear este vídeo.

El hecho de hacer un video con interactividad, sin el uso de programas que ya crean videos o animaciones de manera rápida y fácil, viene dado por el objetivo de hacer un vídeo personalizado sobre la conquista de Mallorca. Además, también se parte de la idea de que los docentes han de tener determinados conocimientos en las nuevas tecnologías e ir actualizándose diariamente para innovar en las aulas.

Otro de los objetivos del vídeo es el querer hacer un “vídeojuego” o una historia con interactividad con el que los alumnos se sientan protagonistas, se diviertan, se sientan atraídos visualmente por las ilustraciones y por la historia que se va narrando, y que, por consiguiente, aumente su curiosidad por el tema de la conquista de Mallorca. Sobre todo, se busca motivar a los alumnos con metodologías de gamificación con las que se sientan atraídos.

En el vídeo interactivo se unen hechos históricos reales junto a otros ficticios con tal de llamar aún más la atención del alumnado. La historia se basa en una introducción en la que el individuo que esté visionando el vídeo debe seleccionar la primera isla de las Baleares que fue conquistada por Jaume I y su ejército. En este caso, han de seleccionar la isla de Mallorca para acertar, pero si se selecciona la isla de Menorca o Ibiza aparecerá un aviso informando que no es la correcta y el año en el que fueron conquistadas.

Al acertar la isla, la historia prosigue explicando que se ha desbloqueado la máquina del tiempo y por lo tanto se puede viajar al pasado para conocer mejor los acontecimientos durante la conquista. Al viajar al pasado, el usuario se encuentra una flota de barcos, es el rey Jaume I con su ejército dirigiéndose hacia Mallorca. Aquí se intenta dar protagonismo al usuario diciéndole que ahora forma parte del ejército del rey y debe cumplir la misión de ayudar en la conquista para que no se alteren los acontecimientos del pasado.

A partir de aquí irán apareciendo escenas en las que se deberá elegir entre dos opciones, una de ellas será la acertada, pero la otra será un fracaso en la misión. Al pulsar sobre la opción errónea, será un fracaso, y, por lo tanto, el usuario podrá regresar hacia atrás para elegir la opción correcta y proseguir con su misión. A lo largo de las diferentes escenas y opciones a elegir también se aportan datos verídicos sobre la historia de la conquista de Mallorca. Algunos datos son el nombre del rey aragonés y del rey sarraceno de Mallorca, la llegada de los aragoneses en grandes navíos, la traición de un habitante musulmán que ayudó al ejército aragonés, la construcción del Castillo de Bellver, la Batalla de Porto Pi, la lucha por entrar en la ciudad de Madina Mayurqa, la Almudaina, y los títulos que poseía el rey Jaume I.

Finalmente, tras conseguir cumplir la misión de ayudar a Jaume I en la conquista para no alterar los acontecimientos del pasado, aparece la máquina del tiempo para viajar de vuelta al siglo XXI. En esta última parte aparece un botón que dirige al usuario directamente hacia un cuestionario realizado con la aplicación de formularios de Google. Este cuestionario consiste en una valoración sobre el vídeo interactivo para conocer si los alumnos han aprendido algunos datos reales que se proporcionan en el vídeo, así como la opinión que tienen sobre aplicar este tipo de actividades en la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Historia.

Tras responder al cuestionario, la aplicación de Google envía un mensaje al correo del docente para informar de que un usuario ha contestado al cuestionario. Además, también dispone de una hoja de cálculo de Excel en el que quedan registradas todas las respuestas.

En la actividad es importante que los alumnos tengan acceso a internet o red wifi en el aula para poder acceder al enlace del vídeo y a la encuesta posterior. Por otro lado, en el caso que los alumnos no tengan un teléfono móvil, una tableta o un ordenador con el que acceder, podrán utilizar un Chromebook prestado por el centro.

Las principales competencias que se trabajarán con esta actividad serán la competencia lingüística, competencia digital, competencia en aprender a aprender, competencia social y cívica y la competencia en conciencia y expresiones culturales. La lingüística hace referencia al vocabulario que se trabajará con el texto del vídeo interactivo; la digital se refiere al uso de las nuevas tecnologías, interactuando en un vídeo con lenguaje textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.

Por otro lado, con la competencia de aprender a aprender se profundiza en consolidar los conocimientos sobre la explicación anterior que hizo el docente acerca de la conquista de Mallorca. También se trabajan las estrategias de evaluación del resultado y del proceso de interacción con la encuesta que responderán al final del vídeo. Además, esta competencia también hace hincapié en la motivación para aprender que sienten los alumnos al salir del formato habitual de estudio y usar las nuevas tecnologías, aumentando su curiosidad y sintiéndose protagonista del proceso de aprendizaje.

En referencia a la competencia social y cívica, en esta actividad se trabaja observando cómo era la sociedad y la cultura de la época de la conquista de Mallorca, conociendo también a los diferentes grupos étnicos o culturales que existían. Así, finalmente, la competencia en conciencia y expresiones culturales se trabaja en lo referente al patrimonio cultural de un momento concreto de la historia, el patrimonio histórico-artístico y el patrimonio medioambiental.

## **2. Gincana fotográfica en la Almudaina**

Durante la visita al Palacio de la Almudaina se propondrá a los alumnos una gincana fotográfica, introduciendo la gamificación, con el objetivo de crear un mayor interés por conocer este monumento. La gincana fotográfica es una actividad que pondrá a los alumnos en movimiento durante el descubrimiento de las diferentes estancias del palacio. A diferencia de otras salidas en las que únicamente se realiza una visita al lugar y se explica su función y su historia, ahora se propone que además de eso también se incluya la gamificación. De esta manera crecerá en los alumnos una mayor motivación por la salida didáctica y la visita a la Almudaina, evitando así una salida en la que los alumnos sean meros espectadores pasivos.

La gincana la realizarán en grupos previamente asignados por el docente, por lo que es una actividad para trabajar en equipo, colaborando entre todos para conseguir el objetivo. Dicho objetivo consistirá en conseguir fotografiar todos los lugares, rincones u objetos específicos que el profesor o profesora les mostrará en una ficha. En total se mostrarán seis fotografías de estos lugares u objetos que los alumnos tendrán que buscar durante la visita a la Almudaina, una vez localizados tendrán que sacar una foto. El primer grupo que consiga hacer todas las fotografías será quien obtendrá el mayor número de puntos, y así sucesivamente con el segundo, el tercer y el cuarto grupo, el último será el que menos puntos obtenga. Las imágenes muestran el portal de la Capilla de Santa Ana, las grandes chimeneas de la sala de las chimeneas, la Sala Mayor o "Tinell", los restos de los baños árabes, los arcos exteriores de los miradores de la Almudaina, y uno de los leones que decora el patio de la entrada al Palacio.

La puntuación de cada grupo será anotada por el docente en una ficha específica. Esta puntuación se tendrá en cuenta al final de la salida didáctica, junto con la puntuación de las siguientes actividades, obteniendo un resultado final en el que el equipo con más puntos será el ganador.

Las competencias que se trabajarán con esta gincana serán la competencia lingüística, la competencia digital, la competencia en aprender a aprender, la

social y cívica, la de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y la competencia en conciencia y expresiones culturales.

La competencia lingüística, así como la social y cívica se trabajarán por el hecho de ser una actividad colaborativa en la que todos los integrantes del grupo deben buscar los lugares u objetos para fotografiarlos. En esa colaboración los alumnos trabajarán la comunicación en equipo para ayudarse entre ellos. Además, también se trabaja la competencia digital haciendo referencia al uso del teléfono móvil o cámaras fotográficas para fotografiar esos lugares u objetos de la Almudaina.

La competencia en aprender a aprender se trabajará a partir de las explicaciones teóricas que el docente o el guía impartirá a los alumnos durante la visita al palacio. Por lo que los alumnos aprenderán nuevos conocimientos sobre la antigua alcazaba convertida en el actual palacio tras la conquista por Jaume I. La competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor hace referencia a la iniciativa que se despertará en los alumnos por descubrir los rincones de la Almudaina para conseguir hacer todas las fotografías antes que los demás grupos. Y, por último, también se trabajará la competencia en conciencia y expresiones culturales porque a partir de la visita y la actividad se podrá tomar conciencia del gran valor del patrimonio local que tenemos.

### **3. Averigua los estilos artísticos de cada época**

En esta actividad se le entregará al grupo de alumnos una hoja en la que aparecerán una serie de casillas, a modo de tablero, haciendo un recorrido desde Madina Mayurqa, pasando por la conquista, hasta el Reino de Mallorca. Habrá también una serie de fichas en las que aparezcan objetos, pinturas o monumentos, con el objetivo de identificar a qué estilo artístico corresponden y colocarlos en las casillas correspondientes. Se trata de que los alumnos averigüen a qué momento histórico pertenecen, siguiendo un orden cronológico. El recorrido es como si se tratara de una línea del tiempo, pero en este caso de temática artística y aplicando la gamificación.

Para facilitar la tarea, unas fichas serán de color azul y otras rojas, colores que tendrán que corresponderse con los mismos colores en el tablero. De esta manera cuando los alumnos vean los colores podrán hacer coincidir de una manera más fácil el orden correcto de las obras. Las obras que se han seleccionado para insertar en el juego son algunas características del Museo de Mallorca, la tabla pintada de justas (siglo XIV) y la lámpara o “llàntia” califal (siglos X-XI). También los monumentos más representativos de Palma, como son la Seu (siglo XIII), el Castillo de Bellver (siglo XIV) y el Palacio de la Almudaina, aunque este último incidiendo en su origen almorávide (siglos XI-XII).

El grupo que ordene las fichas correctamente, o, que más se aproxime al resultado correcto, será el que obtenga una mayor puntuación en el sistema de puntos para obtener el premio final.

Es una actividad multicompetencial en la que se trabajará la competencia en comunicación lingüística, la competencia en aprender a aprender, la social y cívica, la de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y la competencia en conciencia y expresiones culturales.

En referencia a la competencia en comunicación lingüística, en esta actividad podrán trabajar la diversidad del lenguaje, como el lenguaje textual, el visual, y el estético. También se trabaja el vocabulario, en este caso enfocado hacia el arte del siglo XIII. La expresión oral también se trabaja ya que los alumnos se comunican con sus compañeros de grupo para resolver el objetivo del juego, dialogando entre ellos de una manera crítica y constructiva.

La competencia en aprender a aprender también se trabaja y aporta un conocimiento sobre lo que uno ya sabe y desconoce del arte medieval. Además, es una actividad en la que el grupo debe planificar cómo resolver la tarea para obtener un buen resultado. También trabajan la autoevaluación y la evaluación de grupo cooperativa, evaluando el proceso y resultado de la actividad. Al ser una actividad en grupo también ayuda a la motivación de los alumnos por aprender.

Por otro lado, tenemos la competencia social y cívica, que como hemos mencionado en la lingüística, los alumnos trabajan la comunicación de una manera constructiva en un entorno concreto y con un objetivo común entre todos los miembros del grupo. De esta manera también aprenden a mostrar tolerancia y solidaridad por las diferentes opiniones de cada uno y a manifestar interés por resolver problemas. Junto a esto, en referencia a la competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, trabajan la capacidad de planificación y organización, deben saber gestionar sus decisiones y saber comunicarlas al resto de compañeros. Al mismo tiempo, trabajan la autoevaluación y coevaluación, a tener iniciativa, interés y proactividad.

En esta actividad se pretende trabajar el arte de época medieval en Mallorca, por ello también se trabaja la competencia en conciencia y expresiones culturales. Se hace referencia a la herencia cultural, a los diferentes géneros y estilos de las bellas artes (pintura, escultura y arquitectura), manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana. Además, los alumnos tendrán que aplicar diferentes habilidades de pensamiento y sentido estético, comparando las obras artísticas y relacionándolas con su contexto y momento histórico. Con el juego desarrollarán su iniciativa, así como también aprenderán a valorar, respetar, apreciar, y disfrutar de las obras artísticas y culturales.

#### **4. Rol en la Edad Media**

Actividad que consiste en un juego de cartas con el que los alumnos tendrán que interpretar diferentes personajes de época medieval, dependiendo del personaje y la situación que les toque en las cartas.

El contexto elegido para la trama del juego es la repoblación de Mallorca porque durante el momento de la repoblación la isla estaba más asentada, ya se podían encontrar personajes diversos en la ciudad, en el campo o en los pueblos. De esta manera, en la situación de la repoblación, el juego consistirá en crear grupos de seis personas, en el que las situaciones de diálogo se dividirán de tres en tres. Es decir, la partida de rol comenzará con el diálogo improvisado entre tres

personajes, los cuales tendrán que comunicarse en torno a un suceso. El suceso dependerá de las dos cartas de interacción, carta en la que también se indicará quienes serán los 3 personajes que entrarán en escena. Además de tener en cuenta el suceso, problema o circunstancia, los alumnos deberán de tener en cuenta el personaje que les ha tocado interpretar.

Cada carta de personaje irá acompañada de una breve descripción, del nombre del personaje y de una ilustración para identificarlo. Las cartas de interacción también darán la información necesaria para dar paso a que los alumnos tengan un tema con el que entablar una conversación.

En el sistema de puntos, todos los grupos obtendrán 3 puntos solo con participar en esta actividad. Los puntos se sumarán al resultado final para poder optar por el premio final.

Los 6 personajes que podrán interpretar los alumnos serán los siguientes:

- **Caballero:** Gracias a su apoyo en la lucha por la conquista de la ciudad musulmana Madina Mayurqa, se le otorgan privilegios a los caballeros y un hogar para repoblar la ciudad. Su nombre es conocido por mucha gente por ser un gran guerrero y por su humildad, teniendo siempre presente los valores cristianos.
- **Habitante musulmán:** Joven musulmán que perdió a su familia en la batalla por la conquista, ahora se ve doblegado bajo el dominio cristiano de los conquistadores aragoneses. Se ha convertido al cristianismo para no ser un esclavo, viendo como derriban las viviendas y templos de su vida pasada.
- **Cura:** Viene de la península para convertir a los musulmanes que aún habitan en la isla, todos se han de convertir al cristianismo, además lleva a cabo mandar a construir un gran número de iglesias en la repoblación, por diferentes puntos de Mallorca.
- **Campesina aragonesa:** Esta campesina ha venido desde Aragón con su familia, su marido y sus cuatro hijos, para repoblar la nueva ciudad, se les ha cedido un terreno para que puedan cultivar y criar ganado para su posterior venta en el mercado, se sienten afortunados.

- **Mercader (navegante):** Hombre de mundo que ha pasado más tiempo en el mar que en tierra y ahora ve un mundo de oportunidades de negocio en la nueva situación de Mallorca, conquistada. Se trata de un señor genovés, conocido por no ser de fiar, pero con buen olfato para los negocios.
- **Noble (hombre o mujer):** Amigo del rey Jaume I que ayudó con su ejército en la conquista de Mallorca, por ello se le concedieron grandes privilegios y varias propiedades en la nueva ciudad. Es una persona a la que le encanta el lujo, engreída y presumida, hará todo lo posible para demostrar su nueva posición de poder.

### **Cartas de interacción:**

Una vez que cada alumno del grupo tenga su carta de personaje, el grupo elegirá una de las dos cartas de interacción aleatoriamente. Cada carta de interacción mostrará una situación con 3 personajes, por lo que los alumnos que tengan a los personajes que aparecen en la carta serán los que tendrán que interpretar la escena. Al ser tres alumnos los que interactuarán entre ellos para poner solución a un problema, los otros tres alumnos del grupo tendrán que interpretar la escena de la segunda carta de interacción cuando terminen sus compañeros con la primera. La actividad se plantea para que la duración de cada carta de interacción dure aproximadamente 10-15 minutos. Mientras los primeros tres alumnos interactúan, los otros tres del mismo grupo escucharán a sus compañeros.

Las dos situaciones que se presentan en las cartas de interacción son las siguientes:

- **El mercado:** (campesina, mercader y caballero) El mercader se dirige hacia el mercado que se monta cada sábado en la plaza de Sant Andreu (Cort), con el objetivo de venderle a la campesina unas manzanas procedentes de Italia para que las venda en su puesto del mercado. El caballero observa la escena y sospecha que algo no anda bien, ya que conoce la fama de estafador que tiene el mercader.

- **La acusación:** (cura, musulmán, noble) El noble acude por la mañana a una pequeña iglesia cerca de su residencia. Una vez allí busca al cura para acusar al joven musulmán, que se convirtió al cristianismo, de seguir practicando su antigua religión. El noble afirma que le escuchó rezar en lengua árabe.

El objetivo de esta actividad también es que sea multicompetencial, siendo muy completa por los contenidos y las competencias que se trabajan. Las competencias a trabajar son la de comunicación lingüística, aprender a aprender, social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y competencia en conciencia y expresiones culturales.

La competencia en comunicación lingüística destaca en esta actividad ya que cada alumno tendrá que interpretar a un personaje, como en un juego de rol. Los juegos de rol son una gran ayuda a la hora de desarrollar y mejorar ciertas habilidades como la capacidad comunicativa, favoreciendo la comunicación con los demás. También favorece la gesticulación, hablar en público, soltarse a la hora de expresarse, debatir, dialogar, perder la vergüenza al hablar con los demás y ponerse en la piel de un personaje ficticio o real, empatizando con los personajes. Además, es una actividad con la que se pone en marcha la imaginación, potenciando que los adolescentes exploren realidades diferentes y se expresen libremente.

En comunicación también se trabajará la diversidad del lenguaje y del vocabulario en relación con el contexto de la Edad Media. Se expresarán de manera oral en múltiples situaciones comunicativas, así como también se trabaja la escucha activa hacia los compañeros, o los otros personajes. Por lo que se da pie a un diálogo continuo, crítico, empático y constructivo con todos los miembros del grupo.

Los alumnos también trabajarán la competencia aprender a aprender en referencia al conocimiento específico del tema de la actividad, en concreto la repoblación de Mallorca, sus habitantes y su contexto histórico, artístico y cultural. También se trabaja la planificación y organización en la resolución de problemas, conflictos o situaciones a las que se le tenga que encontrar una

solución o cumplir un objetivo. Es una actividad con la que cada uno se sentirá protagonista, ganando confianza en sí mismos, además de aprender que también necesitan a los integrantes del grupo para poder llevarla a cabo de la mejor manera posible.

La competencia social y cívica también se trabaja con este juego de rol, y cabe destacar el trabajo de la empatía, ya que los personajes empatizan con los sucesos del juego y de los demás personajes. En referencia a esta competencia, los alumnos también trabajan los códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos, comprenden los conceptos de igualdad, no discriminación entre hombres y mujeres, diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura; comprender los conceptos de igualdad, ciudadanía y derechos humanos (debido a los temas y situaciones que aparecen en las cartas del juego). También aprenden a mostrar tolerancia e interés por resolver problemas al mismo tiempo que toman decisiones en el contexto de la época.

Otra competencia que trabajan los alumnos es la del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Es una competencia que hace hincapié en la capacidad de análisis, planificación, organización y gestión que han de emplear los estudiantes para llevar la partida adelante. También se corresponde con la habilidad de saber adaptarse a los cambios, ser flexible para resolver problemas. Al igual que hemos indicado en la competencia lingüística, en esta también se hace referencia a la capacidad de saber comunicar en voz alta, en público, representar y negociar, así como hacer autocrítica de la actuación de uno mismo y de los demás miembros del equipo (autoevaluación y coevaluación). Para que sea aún más completa esta competencia, es una actividad que también trabaja la actuación de forma creativa e imaginativa, aumenta la autoestima, el interés, la proactividad y la innovación con la representación de personajes.

Finalmente, con esta actividad de rol, los alumnos también trabajan la competencia en conciencia y expresiones culturales. La manera de trabajarla será a partir del conocimiento de la herencia cultura de la isla, de las manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana que se muestren a partir del texto de las cartas y de las ilustraciones (vivienda, vestido, gastronomía, artes

aplicadas, folklores, fiestas...). También podrán trabajar diferentes habilidades de pensamiento, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad, además de valorar y respetar la diversidad cultural y el diálogo entre culturas y sociedades.

## 5. Encuentra las diferencias

Actividad sobre cartografía, inspirada por el artículo de Carlos García (1976), en la que se le entregará al grupo tres mapas. Uno de la antigua ciudad de Madina Mayurqa, anterior a la conquista del año 1229, otro mapa de la ciudad de Palma en el año 1644 (Antoni Garau), y un mapa de la ciudad de Palma en la actualidad. Los alumnos tendrán que ayudarse para identificar las diferencias que hay entre los tres mapas y apuntar cuáles creen que han sido los cambios que se han producido en la trama urbana de Palma desde la ciudad musulmana de Madina Mayurqa hasta la actualidad.

La actividad es colaborativa entre los alumnos y además de entregarles los tres mapas, también se les entregará una ficha para que apunten las diferencias, las similitudes y los principales cambios que se aprecian en la trama urbana de Palma. El grupo que más diferencias y similitudes acierte será el que obtenga una puntuación más alta con el objetivo de ganar el premio final.

En esta ocasión también se les entregará una ficha de autoevaluación y otra de coevaluación para que las rellenen y las entreguen.

Mapas que se mostrarán:



Mapa Madina Mayurqa



Mapa Palma, Antoni Garau (1644)



Mapa Palma, vista aérea actual

También se trata de una actividad multicompetencial en la que los alumnos trabajaran la competencia en comunicación lingüística, aprender a aprender, competencia social y cívica, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y competencia en conciencia y expresiones culturales.

Al trabajar en equipos, los alumnos tendrán que trabajar la competencia en comunicación, comunicándose entre ellos para llegar a un acuerdo sobre cuáles son las principales diferencias que se observan entre los tres mapas. También trabajarán un vocabulario específico de la asignatura, de la trama urbana, de historia y de geografía.

Por otro lado, se trabaja la competencia de aprender a aprender en lo referente al conocimiento que adquirirán los alumnos con la actividad. La actividad ayudará a conocer el cambio que ha sufrido la trama urbana de la ciudad de Palma a lo largo de los siglos, podrán aprender la evolución urbanística que se ha dado, comparando los tres mapas y siendo conscientes de cada etapa o época, deduciendo por qué se han dado los principales cambios. También se trabajará la resolución de una tarea, así como la evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo. La actividad también ayuda a motivarse para aprender a través del trabajo en grupo y sintiéndose protagonista del proceso de su aprendizaje.

Con el trabajo en equipo se trabaja también la competencia social y cívica, así como ocurre con la comunicación constructiva, mostrando interés por resolver problemas, participar de manera constructiva en las actividades colectivas, tomar decisiones en equipo y respetar la opinión de los demás. La organización, planificación y gestión de las decisiones también hace que se trabaje la competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Esta competencia también se trabaja con la autoevaluación de los alumnos y la coevaluación del trabajo en equipo.

Finalmente se ha de tener en cuenta el conocimiento y la conciencia cultural que aprenderán los alumnos con esta actividad. Al conocer mejor el patrimonio cultural, histórico-artístico, cartográfico, medioambiental, y el entramado

urbanístico de Palma, también se trabajará la competencia en conciencia y expresiones culturales.

### **3.3 Evaluación**

La evaluación de la propuesta engloba todas las actividades que realizarán los alumnos desde la clase introductoria dentro del aula, hasta la última actividad que se lleve a cabo en la salida didáctica. El conjunto de la propuesta será evaluado dentro del temario a la que corresponde el tema de la conquista de Mallorca. Por ello, la nota final de todas las actividades que se realicen en la salida posteriormente hará media con todas aquellas actividades y actuaciones evaluables que se han ido haciendo dentro del aula.

La primera actividad será la que se realice dentro del aula, sirviendo de introducción a las siguientes actividades. Esta actividad será evaluada a través de un cuestionario online que los alumnos completarán al acabar la misma. A diferencia de las actividades de la salida didáctica, esta actividad será individual, por lo que la evaluación también. El porcentaje evaluable de la actividad contará un 10%.

El día de la salida didáctica, los alumnos, a parte de la visita al Palacio de la Almudaina, realizarán cuatro actividades en grupo. Después de acabar tres de ellas, cada alumno tendrá una ficha de autoevaluación y otra de coevaluación. Cada uno deberá rellenar la ficha de autoevaluación, puntuándose según como crea que ha trabajado en la actividad, y también la ficha de coevaluación en la que puntuará el trabajo y la actitud de todos los miembros de su equipo. De esta manera, al final el docente tendrá que evaluar tanto la autoevaluación de cada alumno como la coevaluación de los integrantes de cada equipo. Aun así, el docente también ha de tener en cuenta la evaluación a partir de su propia observación a los alumnos a lo largo de la realización de las actividades, así como alguna anotación que haya podido apuntar mientras se llevaban a cabo.

En las fichas de autoevaluación los alumnos rellenarán las casillas a modo de formulario para evaluarse ellos mismos, indicando del 1 al 5 la calificación que

crean correcta según el trabajo que han realizado (siendo 5 muy bien y 1 muy poco). En esta ficha también puede aparecer una pequeña actividad en relación con la actividad en grupo que acaban de hacer, para evaluar si realmente la han comprendido bien.

En las fichas de coevaluación, los alumnos evaluarán a sus compañeros de equipo, por lo que, al ser equipos o grupos de seis personas, en la ficha aparecerán cinco espacios a evaluar. El alumno tendrá que indicar en cada recuadro el nombre del compañero que evalúa y a continuación rellenar las casillas, indicando del 1 al 5 la calificación que crean correcta. Los cuatro factores que se evaluarán aquí serán: la participación, la colaboración, el respeto hacia los demás, y una pregunta que esté en relación con el contenido de la actividad.

El docente, a la hora de evaluar a cada alumno, tendrá en cuenta el trabajo individual y el trabajo en grupo, para ello se ayudará de una rúbrica (ver en el Anexo 3). Para poner la nota de cada alumno se consultarán las fichas individuales y de coevaluación que han rellenado al terminar las actividades, los cuestionarios que realizaron con la primera actividad, la ficha de puntuación de grupos del docente y las observaciones que ha podido anotar este durante la salida.

En la rúbrica se tendrán en cuenta los contenidos del temario, evaluando el nivel en el que cada alumno parece haber comprendido los acontecimientos ocurridos con la conquista de Mallorca; también la participación tanto individual como en equipos hacia las diferentes actividades realizadas y con el equipo docente; la colaboración con los compañeros de grupo para poder completar de manera satisfactoria las actividades gamificadas; y por último, la entrega del material, para comprobar si todos los alumnos han entregado las fichas que debían rellenar después de las actividades, así como el cuestionario online.

A la hora de aplicar los criterios de evaluación, el libro de José Ángel del Pozo (2012) ha sido de gran utilidad, sobre todo para consultar las distintas maneras de evaluar los trabajos en grupo. Así como para consultar algunos de los ítems

para aplicar en la rúbrica de evaluación final, en la que se tiene en cuenta el trabajo individual y colaborativo de los estudiantes.

La primera actividad de la salida será dentro del Palacio de la Almudaina, y consistirá en una gincana fotográfica, la cual se evaluará teniendo en cuenta la participación y colaboración en equipo, contando un 10% de la nota. La segunda actividad será la de averiguar los estilos artísticos de cada época, y a diferencia de la primera actividad, se evaluará la autoevaluación y la coevaluación de cada alumno, contando un 20% de la nota. La tercera actividad será la llamada "Rol en la Edad Media", también se evaluará la autoevaluación y la coevaluación, pero en este caso contará un 30% de la nota porque es una actividad muy completa con la que los alumnos trabajarán múltiples competencias. Y finalmente, la última actividad será la de encontrar las diferencias en tres mapas, también se evaluará la autoevaluación y la coevaluación, contando un 20% de la nota.

El 10% restante será la nota de la participación y la asistencia de los alumnos. Por lo que podemos ver que el resultado final en la evaluación de esta propuesta didáctica quedaría con un 90% de la nota de las actividades y un 10% de la participación y asistencia. Después, la nota resultante de la propuesta hará media junto a todas aquellas actividades del temario que se han ido haciendo dentro del aula, formando parte de la evaluación formativa.

A continuación, se muestra una tabla resumiendo la organización de la evaluación.

<b>Evaluación Formativa</b>	
<b>Tema: La conquista de Mallorca</b>	
<b>Propuesta Salida Didáctica</b>	
<b>Actividad</b>	<b>% Evaluación</b>
Participación y asistencia	10%
Actividad en el aula (vídeo y cuestionario)	10%
Gincana fotográfica (Almudaina)	10%
Averiguar los estilos artísticos de cada época	20%
Rol en la Edad Media	30%
Encuentra las diferencias	20%

## **El sistema de puntos en las actividades**

Durante la salida didáctica los alumnos llevarán a cabo una serie de actividades gamificadas realizadas en equipo. Serán cuatro las actividades con las que cada grupo competirá por conseguir el máximo de puntos posible con el objetivo de lograr ser el grupo ganador y recibir el premio final.

El sistema de puntos consistirá en establecer de 1 a 4 puntos a cada grupo dependiendo de los resultados de su trabajo colaborativo en cada actividad gamificada. Al ser cuatro grupos, se otorga un máximo de 4 puntos al equipo o equipos que obtengan los mejores resultados en cada actividad. El grupo que no tenga tan buenos resultados obtendrá 3 puntos, 2 puntos si los resultados no son tan certeros como los anteriores, y un 1 si el grupo no ha trabajado lo suficiente o sus resultados no son acertados.

Las actividades con las que se concederán estos puntos serán la gincana fotográfica, la de averiguar los estilos artísticos de cada época y la actividad de encontrar las diferencias en los mapas. En cambio, con la actividad de Rol en la Edad Media todos los grupos recibirán 3 puntos únicamente por participar.

El docente tendrá una ficha en la que anotará las puntuaciones que ha obtenido cada grupo en las actividades (ver Anexo 3) y al final de la salida se sumarán los puntos de cada grupo para ver cuál es el resultado final. El grupo ganador será premiado con el diploma oficial que acredite haber superado todas las actividades (ver Anexo 2).

#### **4. Conclusiones**

A partir del estado de la cuestión y del propio interés por encontrar posibles soluciones a la desmotivación educativa, la propuesta didáctica se muestra como un conjunto de actividades que intentan evitar o disminuir esa falta de motivación. En este caso nos centramos en alumnos de 2º de ESO, y por ello todas las actividades se han creado pensando en los jóvenes de entre trece y catorce años. Es una edad en la que actualmente la mayoría de los jóvenes se sienten atraídos por los videojuegos, las nuevas tecnologías y todo aquello que les estimule de manera innovadora. A partir de aquí se propone una propuesta didáctica, en la asignatura de Geografía e Historia, para explicar la Conquista de Mallorca de una manera que sea motivadora e innovadora. Para ello se hace uso de la gamificación en las actividades educativas y de una salida didáctica al centro histórico de Palma.

Aunque, no únicamente nos anclamos en la comprensión de los conocimientos teóricos de los acontecimientos del pasado, sino que con esta propuesta también se trabajan múltiples competencias. La adquisición de las competencias clave es algo primordial para que los alumnos aprendan los valores básicos y fundamentales para su vida diaria. A través de las cinco actividades gamificadas que se proponen, se busca que los alumnos trabajen progresivamente gran parte de las competencias clave. Sobre todo, se hace hincapié en la comunicación y el trabajo en equipo, ya que cuatro de las actividades se han diseñado para que los alumnos trabajen en grupos, de manera colaborativa. De esta manera, los jóvenes también pueden llegar a sentir una mayor motivación por realizar las diversas actividades, ya que pueden ayudarse entre ellos, al mismo tiempo que se divierten.

Otra forma en la que se ha querido incrementar esa motivación e interés de los alumnos ha sido a través de un premio final. El conocimiento de un premio final puede llegar a ser muy motivador, además ayuda a que los grupos intenten coordinarse mejor entre ellos para completar con éxito las actividades. Ciertamente es que a veces un premio puede hacer que los grupos rivalicen entre ellos, pero esto no tiene por qué verse como algo negativo. Al contrario, puede ser positivo

para que los alumnos sientan un empujón motivacional. Además, a veces el objetivo no es conseguir ganar a los otros grupos, sino superarse a uno mismo por conseguir un logro que dé como recompensa una satisfacción personal.

Llevar a cabo las actividades durante una salida didáctica hace que se complete el aprendizaje con una experiencia vivencial. El hecho de poder acceder fácilmente al lugar donde ocurrieron parte de los acontecimientos de la conquista de Mallorca es algo que no debe pasarse por alto y se ha de aprovechar. Salir de las aulas de vez en cuando y del entorno monótono del centro educativo hace que los alumnos sientan una mayor motivación. Con la salida, los alumnos también pueden observar en vivo el patrimonio cultural y el patrimonio histórico-artístico que forma parte de nuestra isla. Es algo clave para poder valorar nuestro patrimonio y comprender mucho mejor lo importante que es su conservación y preservación con el paso del tiempo.

En conclusión, con esta propuesta didáctica se intenta que los alumnos se sientan los protagonistas de su aprendizaje. El foco se pone directamente sobre los alumnos, aplicando una propuesta con diseño universal e innovadora para que sea accesible para todos los alumnos por igual, siendo inclusiva. Pero, también hay que enfocar sobre el docente, ya que este es el encargado de diseñar unos contenidos y actividades que se adapten a las nuevas generaciones de estudiantes. Por lo que vemos la gran importancia que hay en la motivación y la continua actualización que deben de tener los profesores hoy en día. Únicamente con profesores motivados se podrá conseguir que los alumnos se motiven y sientan curiosidad por aprender sobre diversos temas.

## 5. Referencias

Alzina, J. y Sureda, J. (1980). *La nostra història dels inicis fins a Jaume I*. Artà: Institut de ciències de l'educació. Ciutat de Mallorca.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.

«BOE» Ley Orgánica 8/2013. núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. páginas 97858 a 97921 (64 págs.)

«BOE» núm. 25, de 29 de enero de 2015, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. páginas 1-18.

[en línea]<https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-738-consolidado.pdf>  
(Consulta: 12/07/2021).

Broc, M.A. (2006) “Motivación y rendimiento académico en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato LOGSE”. *Revista de Educación*. 340, 379-414.

Cara, J.F., Cara, M.M., García, F. y Martínez, J.A. (2021). “La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. *Logia, educación y deporte*. 1(2), 43-52.

Cobos, D., Martín, A.H., Jaén, A., Molina, L., López, E. (2018) *Experiencias pedagógicas e innovación educativa: aportaciones desde la praxis docente e investigadora*. Barcelona: Octaedro.

Colomo, E., Ruiz, J., Sánchez, E., Sánchez, R. (2020). “Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria”. *Información Tecnológica*. Vol. 31(4), 233-242.

Company, J., Santamaría, A. y Salvá, J. (1975). *Conquista de Mallorca. Reino de Mallorca (1229-1349)*. Palma de Mallorca.

Del Pozo, J. A. (2012). *Herramientas de evaluación: el portafolios, la rúbrica y las pruebas situacionales*. Madrid: Narcea.

Ensenyat, G. (2005). *Llibre dels fets: Conquestes de Mallorca i Eivissa i submissió de Menorca*. Palma de Mallorca: Hora Nova S.A.

Escamilla, A. (2010). *Las competencias básicas: claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona: Graó.

Estepa, J. (2001). El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: obstáculos y propuestas para su tratamiento en el aula. *Revista Íber*. N. 30, 1-7.

Estepa, J., Domínguez, C., y Cuenca, J. M. La enseñanza de valores a través del patrimonio.

García, C. (1976). "Evolución y permanencia del centro histórico". *Ciutat de Mallorca*. 6-24.

Gómez, A.I., Mezquita, J.M., Vergara, D. (2019). "Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta quizizz". *Profesorado*. Vol.23, Nº3, 363-387.

Gómez, I. M. (2018). "Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia". *Educação & Formação*. V.3, n. 8, 3-18.

Gooch, D., Vasalou, A., Benton & L., Khaled, R. (2016). Using gamification to motivate students with dyslexia. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on human factors in computing systems*. 969-980.

López, F., y Segura, J.A. (2013). "Los itinerarios didácticos: un recurso interdisciplinar y vertebrador del currículum". *Revista Digital del Centro del Profesorado Cuevas-Olula (Almería)*. Vol. 6, Nº12, 16-31.

Liceras, A. (2018). "Los itinerarios didácticos en la enseñanza de la geografía. Reflexiones y propuestas acerca de su eficacia en educación". *UNES*. Nº5, 66-81.

Ortega, M. C. (2011). "Las nuevas tecnologías como instrumentos innovadores de la educación a lo largo de la vida". *Revista española de pedagogía*. Nº249, 323-338.

Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., Houghton, E. (2013). *Game-based learning: latest evidence and future directions*. (NFER Research Programme: Innovation in Education). Slough: NFER.

Pintrich, P. R. & Schunk, D. H. (2006). *Motivación en contextos educativos: Teoría, investigación y aplicaciones*. Madrid: Pearson Educación.

Romero, M. (2010). "El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas". *Revista de Antropología Experimental*. Nº10, 89-102.

Sarramona, J. (2004). *Las competencias básicas en la educación obligatoria*. Barcelona: Ediciones Ceac.

Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). Analysis of gamification in education. *Surrey, BC, Canada*, 8, 36.

## 6. Webgrafía

- *Ministerio de Educación y Formación Profesional*. Currículo (Competencias Clave). [en línea]

<https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/competencias-clave.html> (Consulta: 12/07/2021).

- *Museu de Mallorca*. Col·leccions (Obres destacades). GOIB.

[en línea] <http://www.caib.es/sites/museudemallorca/ca/inici-55133/?campa=yes> (Consulta: 12/07/2021).

### Imágenes:

- Moreno, C. (18/04/2021). *Mi viaje* (7 curiosidades de la Catedral de Mallorca). [en línea] <https://miviaje.com/curiosidades-catedral-mallorca/> (Consulta: 12/07/2021).

- (13/10/2020). *Caracol viajero* (Palacio Real de la Almudaina en Palma). [en línea] <https://www.caracolviajero.com.es/blog/palacio-real-de-la-almudaina/> (Consulta: 13/07/2021).

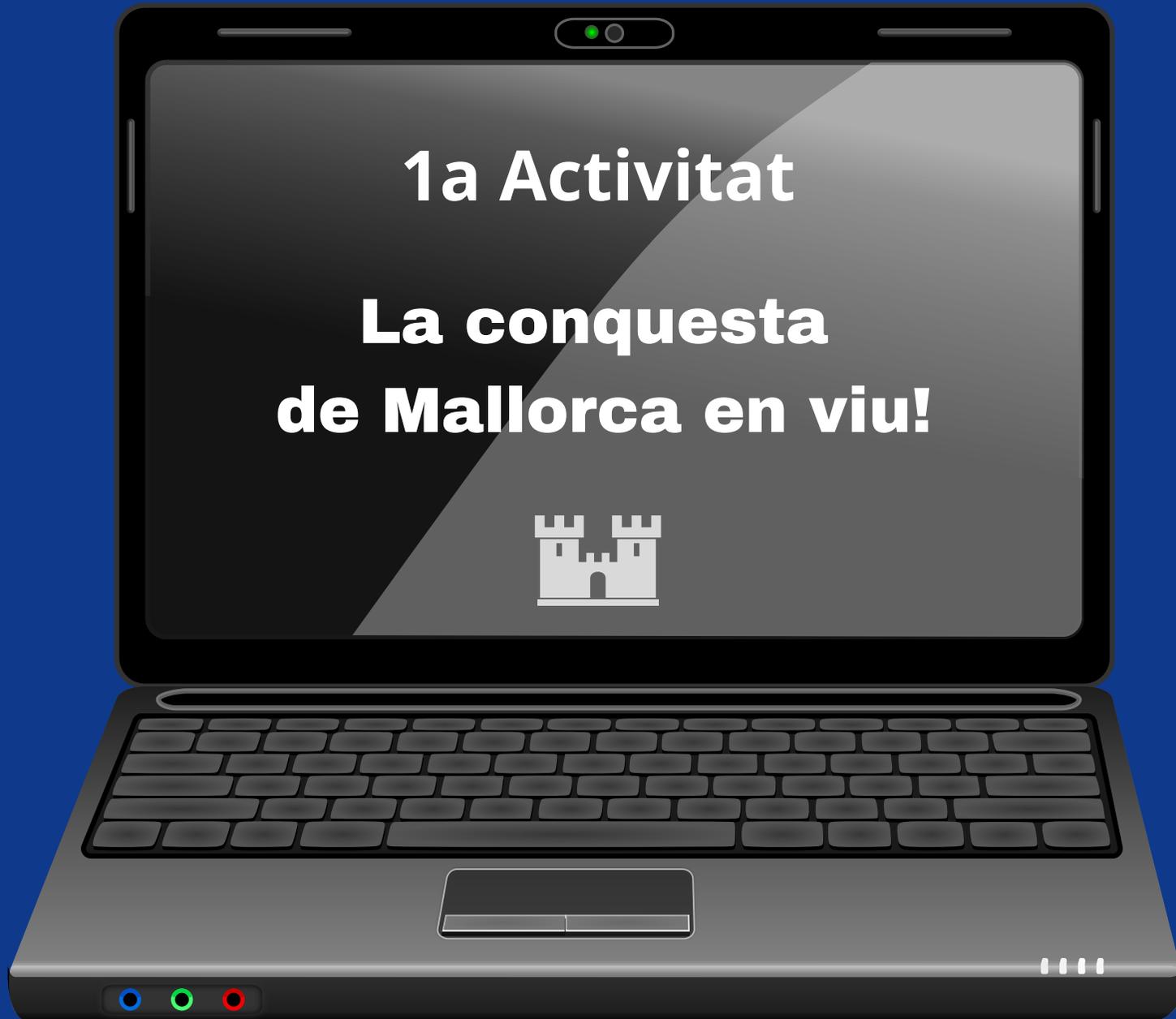
- (07/03/2019). *Flickr* (Patio de Armas-Almudaina). [en línea] <https://www.flickr.com/photos/29469501@N03/48023099436> (Consulta: 13/07/2021).
- (10/08/2018). *Twitter* (Patrimonio Nacional). [en línea] <https://twitter.com/PatrimNacional/status/972444708759855105> (Consulta: 13/07/2021).
- (25/11/2011). *Flickr* (Palacio de la Almudaina-Baños árabes). [en línea] <https://www.flickr.com/photos/ferlomu/6766727667> (Consulta: 13/07/2021).
- Paris, E. (18/08/2010). *Diario del viajero* (Palacio Real de la Almudaina en Mallorca). [en línea] <https://www.diariodelviajero.com/espana/palacio-real-de-la-almudaina-en-mallorca> (Consulta: 12/07/2021).
- (03/03/2010). *Flickr* (Portal de la Capella de Santa Ana). [en línea] [https://www.flickr.com/photos/toni\\_60/4402934971](https://www.flickr.com/photos/toni_60/4402934971) (Consulta: 13/07/2021).
- *Reigns Game*. [en línea] <https://reignsgame.com/reigns/#> (Consulta: 20/06/2021).
- *Museu de Mallorca*. Col·leccions (Obres destacades). GOIB.  
[en línea] <http://www.caib.es/sites/museudemallorca/ca/inici-55133/?campa=yes>  
(Consulta: 12/07/2021).
- *101 viajes* (Castillo d Bellver). [en línea] <https://www.101viajes.com/mallorca/castillo-bellver> (Consulta: 12/07/2021).
- Alzina, J. *Les illes orientals d'al-Andalus* (La societat musulmana). [en línea] <https://bit.ly/2TwwIPu> (Consulta: 13/07/2021).
- *Gifex* (La Ciutat de Mallorca 1644). [en línea] <https://bit.ly/3hQTwmI> (Consulta: 13/07/2021).
- *Earth view* (Palma de Mallorca). [en línea] <https://earthview.withgoogle.com/palma-de-mallorca-spain-2321> (Consulta: 13/07/2021).

# ANEXO I

ACTIVIDADES

# 1a Activitat

## La conquesta de Mallorca en viu!



# La conquesta de Mallorca en viu!

Pulsa damunt del botó de play per veure el vídeo interactiu sobre la conquesta de Mallorca.



A photograph of the Palau de l'Almudaina in Palermo, Sicily, featuring a stone facade with multiple levels of arches and a central tower topped with a statue. A Spanish flag is visible on a pole in front of the tower. Palm trees are on either side of the building. In the foreground, a stone wall runs across the bottom, and a silhouette of a person with a camera on a tripod is in the bottom right corner.

**2a Activitat**

**GIMCANA  
FOTOGRÀFICA**

**Al Palau de l'Almudaina**

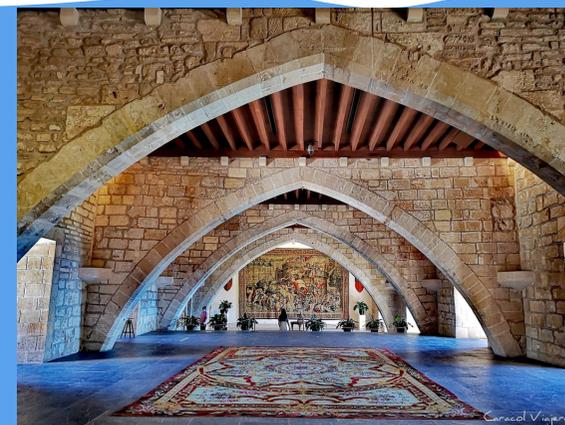
# GIMCANA FOTOGRAFÀFICA

Sé el primer grup en aconseguir fotografiar aquests 6 llocs, racons o objectes que es troben en el Palau de l'Almudaina. Traieu les vostres càmeres, estigueu atents durant la visita i col·laboreu entre vosaltres per a ser els guanyadors d'aquesta gimcana històrica!

\*(L'equip guanyador aconseguirà 4 punts, quants més punts aconsegiu en les activitats d'avui, més a prop estareu del premi final.)



**Portal capella  
de Santa Ana**



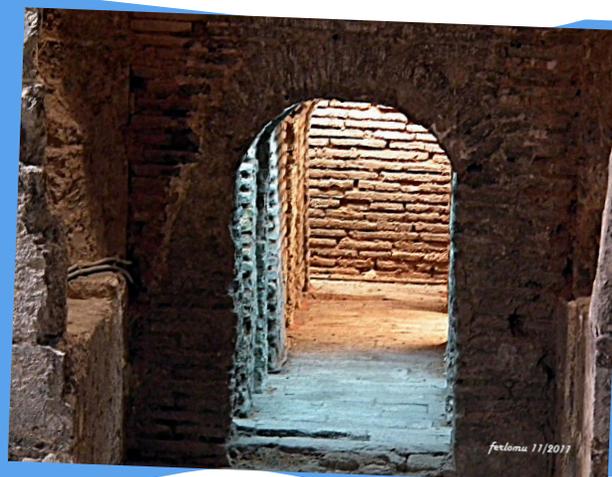
**Sala Major o "Tinell"**



**Sala de chimeneas**



**Mirador de l'Almudaina**



**Banys àrabs**



**Lleons decoratius**



## 3a Activitat

**Esbrina els estils  
artístics de cada època**



Mallorca a  
l'islam

## Esbrina els estils artístics de cada època

Col·loca les fitxes a la seva casella amb color i  
data corresponent, segons quan es varen crear.

Grup:

Curs:

Data:

Integrants del grup:

Segles X-XI



Segle XIV

Segle XIV

Segle XI-XII

Segle XIII  
Conquesta de  
Mallorca



Regne  
Privatiu de  
Mallorca

\*(L'equip que esbrini l'ordre correcte o que  
més s'aproximi aconseguirà 4 punts, quants  
més punts aconseguiu en les activitats d'avui,  
més a prop estareu del premi final.)

## Esbrina els estils artístics de cada època

Retalla les fitxes per a col·locar-les  
en les caselles del tauler.

(Recorda! les fitxes blaves han de  
col·locar-se en les caselles blaves, i  
les vermelles en les caselles  
vermelles).

**Alcàsser**



**Almoràvit**

**Tauleta**



**Justes**



**La Seu**

**Castell de**



**Bellver**

**Llàntia**



**Califal**



# AUTOEVALUACIÓ

Esbrina els estils artístics de cada època

Grup:

Nom:

Indica el segle al qual es va conquistar Mallorca i es va començar la construcció de la Seu.



Segle XV

Segle XIII

Segle XX

Qualifica't segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)

Sé ordenar les diferents obres amb la seva data corresponent

He respectat les opinions dels meus companys

He ajudat als meus companys en el cas que no entengueren la tasca

He fet feina activament a l'activitat proposada

M'he organitzat bé el temps i la feina per poder entregar a temps

5	4	3	2	1



# COEVALUACIÓ

Esbrina els estils artístics de cada època

Qualifica als teus companys segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)  
Escriu al requadre el seu nom y puntua la seva feina a la taula

Grup:

Nom:

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa relacions entre les obres i les dates					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa relacions entre les obres i les dates					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa relacions entre les obres i les dates					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa relacions entre les obres i les dates					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa relacions entre les obres i les dates					
Respecta les opinions del grup					



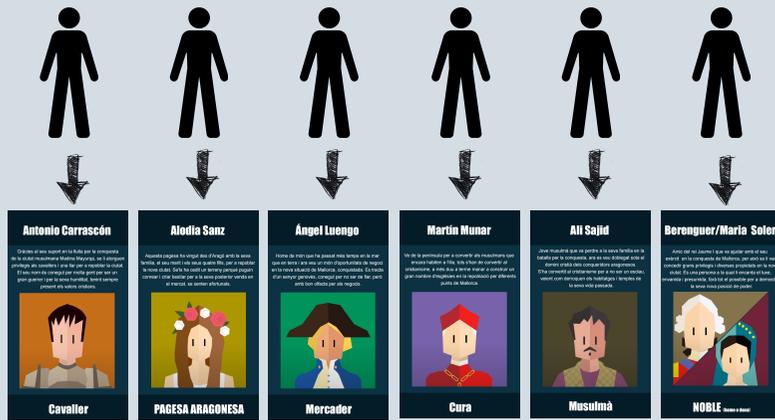
# Rol a l'Edat Mitjana



# Rol a l'Edat Mitjana

Aquesta activitat consisteix en un joc de rol, al qual tots els membres del grup haureu d'interpretar a un personatge diferent. Vós trobau al context de l'Edat Mitjana a Mallorca, durant la repoblació, etapa a la qual molta gent va arribar a l'illa per repoblar-la. Els nous repobladors procedien de diverses parts, però sobretot eren aragonesos.

Grup:  
Curs:  
Data:  
Integrants del grup:



En primer lloc haureu de repartir les cartes de personatge entre els 6 membres del grup, de manera aleatòria. Després cadascun llegirà la seva carta en veu alta.

En segon lloc, agafeu una de les dues cartes d'interacció. Ja sigui la carta de "El Mercat" o la de "L'Acusació", els personatges que apareixen a la carta seran els primers a interpretar una escena, i en terminar, els altres tres personatges interpretaran l'altra escena.

Interpreta al teu personatge d'acord amb la informació que dóna la carta de personatge i la carta d'interacció. Heu d'intentar resoldre el problema o la situació que es presenta entaulant una conversa entre vosaltres.



¡Endavant!

(L'equip guanyarà 3 punts participant a aquesta activitat, quants més punts aconseguiu en les activitats d'avui, més a prop estareu del premi final.)

# Rol a l'Edat Mitjana - Cartes de Personatges

Retalla les cartes de personatge per jugar.

## Antonio Carrascón

Gràcies al seu suport en la lluita per la conquesta de la ciutat musulmana Madina Mayurqa, se li atorguen privilegis als cavallers i una llar per a repoblar la ciutat. El seu nom és conegut per molta gent per ser un gran guerrer i per la seva humilitat, tenint sempre present els valors cristians.



**Cavaller**

## Alodia Sanz

Aquesta pagesa ha vingut des d'Aragó amb la seva família, el seu marit i els seus quatre fills, per a repoblar la nova ciutat. Se'ls ha cedit un terreny perquè puguin conrear i criar bestiar per a la seva posterior venda en el mercat, se senten afortunats.



**PAGESA ARAGONESA**

## Ángel Luengo

Home de món que ha passat més temps en la mar que en terra i ara veu un món d'oportunitats de negoci en la nova situació de Mallorca, conquistada. Es tracta d'un senyor genovès, conegut per no ser de fiar, però amb bon olfacte per als negocis.



**Mercader**

# Rol a l'Edat Mitjana - Cartes de Personatges

Retalla les cartes de personatge per jugar.

## Martín Munar

Ve de la península per a convertir als musulmans que encara habiten a l'illa, tots s'han de convertir al cristianisme, a més duu a terme manar a construir un gran nombre d'esglésies en la repoblació per diferents punts de Mallorca.



**Cura**

## Ali Sajid

Jove musulmà que va perdre a la seva família en la batalla per la conquesta, ara es veu doblegat sota el domini cristià dels conqueridors aragonesos. S'ha convertit al cristianisme per a no ser un esclau, veient com derroquen els habitatges i temples de la seva vida passada.



**Musulmà**

## Berenguer/Maria Soler

Amic del rei Jaume I que va ajudar amb el seu exèrcit en la conquesta de Mallorca, per això se li van concedir grans privilegis i diverses propietats en la nova ciutat. És una persona a la qual li encanta el luxe, envanida i presumida, farà tot el possible per a demostrar la seva nova posició de poder.



**NOBLE** (home o dona)

## Rol a l'Edat Mitjana Cartes d'interacció

Retalla les cartes d'interacció per jugar.

### El Mercat

El mercader es dirigeix cap al mercat que es munta cada dissabte a la plaça de Sant Andreu (Cort), amb l'objectiu de vendre-li a la pagesa unes pomes procedents d'Itàlia perquè les vengui en el seu lloc del mercat. El cavaller observa l'escena i sospita que alguna cosa no pinta bé, ja que coneix la fama d'estafador que té el mercader.



**Mercader, Pagesa i Cavaller**

### L'Acusació

El noble acudeix al matí a una petita església a prop de la seva residència. Una vegada allà cerca al cura per acusar al jove musulmà, que es va convertir al cristianisme, de continuar practicant la seva antiga religió. El noble afirma que li va sentir resar en llengua àrab.



**Cura, Musulmà, Noble**



# AUTOEVALUACIÓ

Rol a l'Edat Mitjana

Grup:

Nom:

¿A quin personatge has interpretat?



Mercader

Cavaller

Musulmà

Pagesa

Cura

Noble

Qualifica't segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)

He interpretat al meu personatge seguint les dades que m'han donat

He respectat les opinions dels meus companys

He ajudat als meus companys en el cas que no entengueren la tasca

He fet feina activament a l'activitat proposada

M'he organitzat bé el temps i la feina per poder entregar a temps

5	4	3	2	1



# COEVALUACIÓ

## Rol a l'Edat Mitjana

Qualifica als teus companys segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)

Escriu al requadre el seu nom y puntua la seva feina a la taula

Grup:

Nom:

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Interpreta al seu personatge					
Respecta les opinions del grup					

Participa a l'activitat  
Col·labora i ajuda al grup  
Interpreta al seu personatge  
Respecta les opinions del grup

	5	4	3	2	1

Participa a l'activitat  
Col·labora i ajuda al grup  
Interpreta al seu personatge  
Respecta les opinions del grup

	5	4	3	2	1

Participa a l'activitat  
Col·labora i ajuda al grup  
Interpreta al seu personatge  
Respecta les opinions del grup

	5	4	3	2	1

Participa a l'activitat  
Col·labora i ajuda al grup  
Interpreta al seu personatge  
Respecta les opinions del grup

	5	4	3	2	1

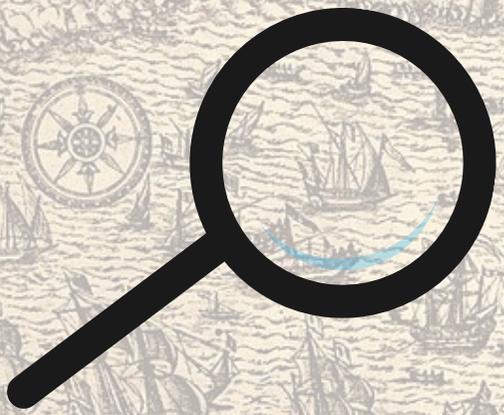
# LA CIVTAT DE MALLORCA

MAIORICA CIVITAS olim Palma, amantate soli, aeris salubritate, frugum omnigenarum copia, felix, Aedificiorum vero pulchritudine speciosa. Mæmurum, et Propugnaculorum situ, et circumvallatione trium milliariam Italicorum cum semisse minutissima, Maiorice Insule, atq; adeo totius Balearici Regni caput, habens Episcopalem sedem, Regiumq; Senatum; cui Prorex, pro Chatholico Hispaniarum Monarcha p[ro]est. Sitã est in principio quinti Climatis sub elevatione Poli, partium 39. minut 36. et longitudine part. 25. minut. 2. A meridie alluatur mari fida nauigiorum statione celebri. Ab Antonio GARAV Presbytero, et Mathematico accuratissime delineata, nunc primum lucem videt. ANNO Domini. 1644

## 5a Activitat

# CERCA LES DIFERÈNCIES

- IGLESIES**
- I. La SEV
  - V. Parochials
  - 2. S. Eulària.
  - 3. S. Creu.
  - 4. S. Jaume
  - 5. S. Michel
  - 6. S. Nicolau
  - 7. S. Ana Capella Real.
  - VI. Hospital
  - 8. El Genèral N. S.
  - 9. El de S. Pere y S. Bernat.
  - 10. S. Catalina
  - 11. S. Antoni.
  - 12. N. S. de la Pietat.
  - 13. Les Minyones Orfns.
  - VIII. Conuechs. de Religiosos.
  - 14. S. Domingo
  - 15. S. Francesc
  - 16. N. S. del Carme.
  - 17. N. S. del Socors.
  - 18. El S. Spirit.
  - 19. N. S. de la Merce.
  - 20. Montijon la Camp. de les Jues.
  - 21. S. Francisco de Paula.
  - IX. de Religiosos.
  - 22. S. Mariana.
  - 23. S. Clara.
  - 24. S. Hilari
  - 25. S. Magdalena.
  - 26. N. S. de Concepcio
  - 27. N. S. de Misericordia
  - 28. N. S. del Oluar.
  - 29. N. S. de Consolacio.
  - 30. S. Teresa de les Jues.
- Anus de este se volven 28  
Iglesias ante suffraganeas  
y curias publicas a honra  
de la Milla.  
Places y Edificios Publicos
- a. Castell Real
  - b. Palau Episcopal
  - c. Casa de las Penitencio
  - d. Casa de la Universidad.
  - e. El Syndicant
  - f. El Temple
  - g. La Lonja
  - h. Le Espladi Genèral.
  - i. El Collegi de la Sapientia
  - k. La Plaça de Cort.
  - l. La Plaça Noua
  - m. El Banc del Or.
  - n. El Mercadal.
  - o. El Mercet
  - p. La Plaça del Born
  - q. La Plaça de S. Antoni



Distans de Mallorca

Dimidium Pedu Italicu

1

## MAPA MADINA MAYURQA

(Palma, 1229 d.C.)

Mapa de la ciutat de Palma quan va ser conquerida l'any 1229 d.C., el nom àrab que rebia era Madina Mayurqa.



2

**MAPA ANTONI GARAU**  
(Palma, 1644 d.C.)

Mapa de la ciutat de Palma al qual es mostra còm se trobava la ciutat a l'any 1644 d.C., quan el cabdal del torrent de sa Riera ja s'havia desviat cap a altre costat.



3

## VISTA AÈRIA

(Palma a l'actualitat)

Mapa de la ciutat de Palma a l'actualitat des d'una vista aèria. La ciutat s'ha expandit i s'ha modernitzat.







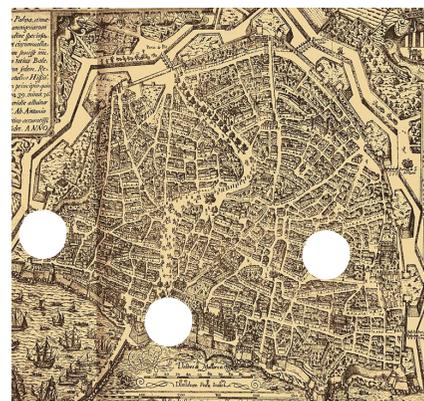
# AUTOEVALUACIÓ

## Anàlisi cartogràfic de 3 mapes de Palma

Grup:

Nom:

A cada imatge, marca el cercle blanc on es localitza el Palau de l'Almudaina



Qualifica't segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)

Sé relacionar els mapes amb les ubicacions actuals de Palma

He respectat les opinions dels meus companys

He ajudat als meus companys en el cas que no entengueren la tasca

He fet feina activament a l'activitat proposada

M'he organitzat bé el temps i la feina per poder entregar a temps

5	4	3	2	1



# COEVALUACIÓ

## Anàlisi cartogràfic de 3 mapes de Palma

Qualifica als teus companys segons el teu criteri (5 és molt bé i 1 és molt poc)  
Escriu al requadre el seu nom y puntua la seva feina a la taula

Grup:

Nom:

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa comparacions entre mapes					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa comparacions entre mapes					
Respecta les opinions del grup					

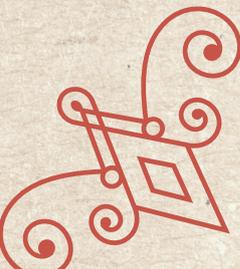
	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa comparacions entre mapes					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa comparacions entre mapes					
Respecta les opinions del grup					

	5	4	3	2	1
Participa a l'activitat					
Col·labora i ajuda al grup					
Fa comparacions entre mapes					
Respecta les opinions del grup					

# ANEXO II

PREMIO



# Diploma Conqueridor

**ESTIMAT ALUMNE:**

¡Enhorabona!

Has aconseguit realitzar amb èxit totes les activitats, a més de demostrar generositat, lleialtat i valor al treball en grup.

Per aquesta raó se't concedeix el present diploma, el qual acredita a qui el poseeix com a expert/a en coneixements sobre la conquesta de Mallorca.

**EL REI**

*Jaume I*

**L'ALUMNE**

*P.D. Molt bona feina, segueix així!*



# ANEXO III

EVALUACIÓN

# Puntuació de les activitats

## Gimcana Fotogràfica

	4	3	2	1
Grup 1				
Grup 2				
Grup 3				
Grup 4				

## Esbrina els estils artístics

	4	3	2	1
Grup 1				
Grup 2				
Grup 3				
Grup 4				

## Puntuació final

Grup 1	
Grup 2	
Grup 3	
Grup 4	

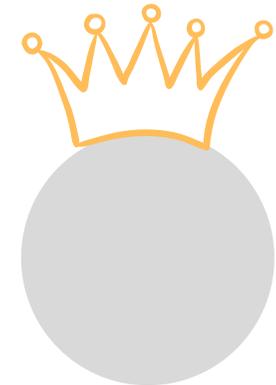
## Rol a l'Edat Mitjana

	4	3	2	1
Grup 1		X		
Grup 2		X		
Grup 3		X		
Grup 4		X		

## Cerca les diferències

	4	3	2	1
Grup 1				
Grup 2				
Grup 3				
Grup 4				

## Grup guanyador



## Rúbrica d'avaluació de les activitats

Ítems	Expert	Avançat	Aprenent	Novell
<b>Continguts del temari</b>	Demostra que és un expert/a sobre el tema	Demostra bon coneixement del tema	Demostra bon coneixement sobre parts del tema	No sembla entendre molt bé el tema
<b>Participació</b>	Sempre proporciona idees útils quan participa al grup. És un líder	Generalment proporciona idees útils quan participa al grup, s'esforça	A vegades proporciona idees útils quan participa al grup. Participa	Poques vegades proporciona idees útils quan participa al grup. En ocasions no participa
<b>Col·laboració amb els altres</b>	Sempre escolta, comparteix i dóna suport a l'esforç d'uns altres	Normalment escolta, comparteix i dóna suport a l'esforç d'uns altres	A vegades escolta, comparteix i dóna suport a l'esforç d'uns altres	Rarament escolta, comparteix i dóna suport a l'esforç d'uns altres
<b>Lliurament del material</b>	Lliura tot el material, no falta cap element i ha respost a tot	Lliura tot el material, encara que ha deixat alguna cosa sense respondre	Falta alguna fitxa, però ha lliurat la majoria	Falten diverses fitxes per lliurar