

PROPUESTA DIDÁCTICA DE APLICACIÓN AL AULA. RECURSOS CROL.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD FORMATIVA REALIZADA EN EL CFIE: CURSO METAVERSO, GAMIFICACIÓN Y MÁS... EN CIENCIAS SOCIALES.

NOMBRE Y APELLIDOS:
CARLOS ANTONIO SÁNCHEZ VEGA

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD APLICADA AL AULA: BARRO Y PÓLVORA. LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL
GAMIFICADA

CENTRO/-S: IES ALISTE

ALUMNADO PARTICIPANTE (Nº): 17

CURSO Y NIVEL: 4º ESO

DURACIÓN DE LA SESIÓN: 2 SESIONES

MATERIA/-S: HISTORIA DEL MUNDO
CONTEMPORÁNEO

FECHA/-S: 23-25 ENERO 2023

PROPUESTA PEDAGÓGICO DIDÁCTICA.

La actividad consiste en la realización de una actividad de gamificación empleando el juego de mesa de “Los Inseparables”. Juego realizado por los caricaturistas franceses de la revista cómica Charlie Hebdo (trágicamente famosa por el atentado islamista sufrido en su redacción tras la publicación de una caricatura de Mahoma).

El juego de tipo cooperativo consiste en varios mazos de cartas con personajes reales (abuelos de los caricaturistas), armas y escenarios de la Primera Guerra Mundial. Reproduce fielmente la situación de penuria, sufrimiento, dolor y falta de esperanza de los combatientes de la contienda. De ahí el nombre de la situación de aprendizaje; “Barro y pólvora”.

Distribuyo el total del alumnado en dos grupos diferentes y proporcionaré dos ejemplares del juego de mesa. De este modo existen suficientes personajes para que puedan jugar todos.

Después de haber explicado en sesiones anteriores el desarrollo de la Primera Guerra Mundial, los alumnos poseen suficientes conocimientos para entender la mecánica del juego. Además, al tratarse de un juego cooperativo, es imprescindible que los participantes comprendan la necesidad de colaborar para sobrevivir en una trinchera.

Así mismo, usando la pantalla digital del aula, se reproducirán escenas de batallas de la contienda, con sonidos reales de bombardeos, metralla y aviación.

Por último, al igual que en la Primera Guerra Mundial era muy difícil sobrevivir en las trincheras, el juego plantea la casi imposibilidad de ganar, reproduciendo la angustia y desazón de un soldado de 1914-18.

Finalmente, los alumnos realizarán una breve ficha/reflexión sobre la actividad y las vivencias suscitadas durante el juego.