



CISOTED25

Entre pistas y monumentos: la caza del tesoro como estrategia didáctica en Palencia

M^a Teresa Carril Merino
mteresa.carril@uva.es

Juan Pablo Herrezuelo Ortega
juanpablo.herrezuelo@uva.es

Resumen

Se presenta una experiencia didáctica basada en una “Caza del tesoro” en el entorno urbano de Palencia, desarrollada con alumnado del 3º curso del Grado en Educación Primaria de la Facultad de Educación (Uva). La actividad, enmarcada en el Proyecto de Innovación Docente: *El entorno local como recurso didáctico en la formación de maestros a través de la Caza del Tesoro con IA*, combinó patrimonio, gamificación y tecnologías digitales, como Moodle y H5P, con el fin de resolver retos y elaborar fotorreportajes de espacios emblemáticos de la ciudad. El nivel de implicación fue alto, destacando el descubrimiento de aspectos desconocidos para algunos estudiantes a través de una estrategia innovadora en la enseñanza de las Ciencias Sociales en contextos universitarios.

Palabras clave: Didáctica de las Ciencias Sociales, Patrimonio, Gamificación, Tecnologías digitales, Palencia.

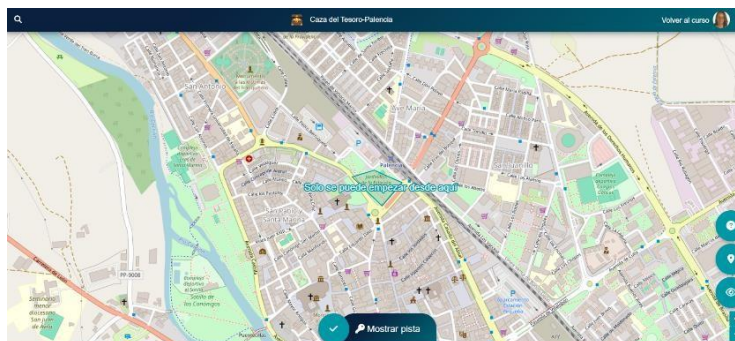


CISOTED25

Propuesta / Investigación / Preguntas de investigación y marco teórico:

Esta propuesta, que parte de los trabajos del GID *Estrategias Docentes innovadoras con tecnología emergente para la formación del profesorado de Ciencias Sociales. Grupo de Innovación Docente de la Universidad de Valladolid. INNODICS*, se enmarcó en la búsqueda de metodologías activas en la formación inicial de maestros, con énfasis en la gamificación y en el aprovechamiento del patrimonio local como recurso educativo. Se pretendió analizar cómo la Caza del Tesoro puede convertirse en una estrategia didáctica que fomente el aprendizaje experiencial de las Ciencias Sociales en el contexto universitario. Con este propósito se emplearon referentes teóricos como los procesos de aprendizaje que parten de la propia experiencia (Kolb, 2014) y el marco TPACK, integrando tecnología en la enseñanza de contenidos específicos de las Ciencias Sociales (Miguel-Revilla et al., 2020). Asimismo, se consideró el marco europeo de Competencia Digital Docente (DigcompEdu, Comisión Europea, 2022), impulsando en el alumnado destrezas digitales aplicadas al conocimiento del entorno urbano. En este sentido, el patrimonio de la ciudad de Palencia fue concebido como recurso didáctico de primer orden (Palacios y Ramiro, 2017), facilitando la conexión entre teoría y práctica.

Figura 1. Imagen inicial del recorrido de la Caza del Tesoro



Fuente: captura de pantalla de la aplicación Moodle de la UVa

Metodología:

La experiencia se llevó a cabo en mayo de 2025 con el 90% del alumnado del 3º curso del Grado en Educación Primaria. Se diseñó una Caza del Tesoro en Moodle que permitía la creación de actividades didácticas a modo de gimkana, facilitando al alumnado un



CISOTED25

acercamiento a la materia a través de la superación de dificultades y pruebas (de Castro y Pastor, 2020). El diseño de las pruebas siguió el recorrido de escenarios significativos de la ciudad de Palencia: Plaza de San Pablo, Palacio Episcopal, Catedral, Museo del Cordón, Colegio Villandrando y Plaza Mayor. En cada etapa, los grupos de estudiantes, conformados por 5 o 6 participantes, recogieron información patrimonial y artística en una checklist, a través de la resolución de retos, de preguntas abiertas y del acopio de evidencias visuales, elaborando un fotorreportaje del recorrido. La gamificación se integró por medio de pruebas con actividades H5P en Moodle y el uso de dispositivos móviles con funciones de geolocalización. El diseño metodológico buscó combinar acción-reflexión (Kolb, 2014) con aprendizajes significativos vinculados al patrimonio local y apoyo docente. Se utilizaron instrumentos de evaluación como cuestionarios online, seguimiento en Moodle y análisis de las producciones finales del alumnado.

Figura 2. Ejemplos de H5P y Checklist de la Caza del Tesoro

Check list y guía visual del recorrido

No confundir este mapa con los mapas de navegación o mapas que se muestran al recorrido. Cada uno de los recorridos corresponde a una etapa del recorrido, asociada a un escenario específico. En cada uno de los edificios se encuentran los retos que se deben resolver para avanzar y obtener la información necesaria. Se debe ir resolviendo los retos y avanzando la información a la vez. Se utilizarán mapas tanto para orientarse en base de cada uno de los recorridos.

ESCENARIO 1

Información clave:

- 1. Estilo artístico de la portada de la fachada lateral de la iglesia:
- 2. Nombre del tipo de arco empleado en esta portada:
- 3. Nombre de la escultura del monumento a la primera universidad de España:

Fotorreportaje del lugar:

- 1. Foto detalle del monumento portado por el camino.
- 2. Foto general de la iglesia.
- 3. Foto detalle de la portada de la iglesia.
- 4. Foto general del monumento a la primera universidad de España.
- 5. Fotos de impresiones personales del edificio o del entorno (cosas que le llamen la atención).

ESCENARIO 2

Información clave:

- 1. Tipología del edificio de la portada en función de su finalidad:
- 2. Nombre de una obra pictórica custodiada en su interior:
- 3. Nombre del pintor palentino autor de las pinturas de la capilla principal:

Fotorreportaje del lugar:

- 1. Foto general del edificio.
- 2. Foto de una pintura o estatuilla del edificio.
- 3. Foto detalle de la fachada del edificio.
- 4. Foto de impresiones personales del edificio o del entorno (cosas que le llamen la atención).

ESCENARIO 3

Información clave:

- 1. Nombre popular del edificio de la plaza de San Pablo:
- 2. Funciones actuales del edificio:
- 3. Nombre del escultor autor del monumento al maestro:

Fotorreportaje del lugar:

- 1. Foto general del edificio.
- 2. Foto detalle de los estatuillos de la Puerta de San Pablo.
- 3. Foto detalle de la portada del edificio.
- 4. Foto detalle del monumento al maestro y de la fuente de la plaza del edificio.
- 5. Fotos de impresiones personales del edificio o del entorno (cosas que le llamen la atención).

NOMBRE Y APELLIDO:

Fuente: Elaboración propia a través de capturas de pantalla.

Resultados y Conclusiones, Relevancia científica:

Los resultados muestran un elevado nivel de implicación y motivación. La práctica totalidad del alumnado participante se involucró activamente en la resolución de retos y elaboración del producto final. Destacó el descubrimiento de aspectos patrimoniales desconocidos en una gran parte de los participantes, lo que reforzó el valor didáctico del entorno local. Los cuestionarios aplicados reflejaron una valoración positiva global, aunque algunos de ellos también recogieron problemas técnicos derivados del uso de la herramienta H5P y la conexión. Además, también se señala la percepción de complejidad en el seguimiento y resolución del itinerario didáctico por parte de un pequeño porcentaje del alumnado. No obstante, los beneficios superaron las limitaciones, consolidándose un modelo aplicado en otros dos campus de la Universidad de Valladolid: Valladolid y



CISOTED25

Segovia. La relevancia científica de esta propuesta radica en demostrar que metodologías basadas en la gamificación y el uso del entorno local, tal y como ocurre en el caso del uso del Moodle, la herramienta H5P y los fotorreportajes multimedia, mejoran la motivación y el aprendizaje. Y, sobre todo, contribuyen a la valoración del entorno local en la enseñanza de la Didáctica de las Ciencias Sociales y la formación de futuros profesores en el uso crítico de tecnología emergentes, fomentándose así el desarrollo de la competencia digital docente en la formación de profesorado.



CISOTED25

Bibliografía:

- Comisión Europea (2022). *Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)*. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
- De Castro, J. P., y Pastor Laso, L. C. (2020). Caza del Tesoro con Moodle. Actividad georreferenciada al aire libre. *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, (100), 80-83.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education.
- Miguel-Revilla, D., Martínez-Ferreira, J. M., y Sánchez-Agustí, M. (2020). Assessing the digital competence of educators in social studies: An analysis in initial teacher training using the TPACK-21 model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(2), 1–12. <https://doi.org/10.14742/ajet.5281>
- Palacios Mena, N., & Ramiro Roca, E. (2017). El aprendizaje de las ciencias sociales desde el entorno: las percepciones de futuros maestros en el Geoforo Iberoamericano de Educación. *Biblio3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 22, 1–22. <https://doi.org/10.1344/b3w.0.2017.26431>