TRABAJO DE FINAL DE GRADO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESTRATEGIAS Y RECURSOS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Nombre alumna: M. Isabel Sánchez Paniagua

Nombre director TFG: Juan Luis de la Montaña Conchina

Área o dpto.: Didáctica de las Ciencias Sociales, de las Lenguas y la Literatura

Grado de Maestro Primaria

Curso de Adaptación a Grado

CURSO 2013 / 2014

BADAJOZ

Convocatoria: Septiembre

ÍNDICE

1. **RESUMEN**
2. **JUSTIFICACIÓN**
3. **INTRODUCCIÓN**
4. **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**
   - 4.1. Enseñanza de la Historia en Educación Primaria.
     - 4.1.1. Objetivos de la enseñanza de la Historia.
     - 4.1.2. El método en la enseñanza de la Historia.
     - 4.1.3. Currículo extremeño.
   - 4.2. Secuenciación de contenidos por ciclos educativos.
     - 4.2.1. Primer ciclo.
     - 4.2.2. Segundo ciclo.
     - 4.2.3. Tercer ciclo.
   - 4.3. Concepto de estrategias y recursos educativos.
   - 4.4. Tipos de estrategias y recursos empleadas para la enseñanza aprendizaje de la Historia en Educación Primaria.
5. **OBJETIVOS**
6. **METODOLOGÍA**
7. **DESARROLLO: El juego como estrategia educativa y recursos asociados.**
   - 7.1. Primera estrategia: Taller de guía turística.
   - 7.2. Segunda estrategia: El gran juego de la oca.
8. **CONCLUSIONES/ VALORACIÓN PERSONAL**
9. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**
   - 9.1. Bibliográficas.
   - 9.2. Legislativas
   - 9.3. Páginas web

1. RESUMEN

La función principal de la Historia es la búsqueda de las causas y no la justificación del objeto de estudio. Por lo tanto es necesario dominar y comprender el pasado como clave para la comprensión del presente.

Con este trabajo se pretende llevar a cabo un estudio de aquellos aspectos fundamentales relacionados con las estrategias y recursos educativos que se requieren y han de utilizarse en la enseñanza de la Historia como materia académica dentro de la educación primaria, para un máximo aprovechamiento didáctico y hacerla llegar al alumno de la manera más significativa, motivadora, atractiva y formativa posible.

A lo largo de este recorrido, junto con el análisis de las distintas estrategias y recursos didácticos se realizará una propuesta didáctica basada en la estrategia del juego y sus recursos asociados que funcionará a modo de ejemplo práctico de la funcionalidad de dichos recursos y estrategias.

PALABRAS CLAVES:

Historia. Estrategias y recursos. Aprovechamiento y propuesta didáctica.

ABSTRACT

The main purpose of History is the search for causes rather than the justification of the object of study. In this way it is necessary to master and comprehend the past as a key process in order to understand the present.

Throughout this work it is intended to study those fundamental aspects related to educational strategies and resources required and implemented in the teaching of History as an academic subject in Primary Education so as to get the maximum didactic exploitation and progress as well as to extend it to the students in the most significant, motivating, attractive and formative way.

Along this analysis and together with the study of the different educational strategies and resources, a game-based didactic proposal will be carried out as a practical example of their functionality and potential.

2. JUSTIFICACIÓN

Afortunadamente, y tras un largo y convulso recorrido a lo largo de distintas épocas de cuestionamiento de la función educativa y formativa de la Historia como materia académica; nos encontramos en un nuevo escenario en el que ésta ha recuperado y afianzado al menos su presencia, aunque no un papel preponderante, en la educación ya desde la etapa de primaria.

Partiendo de la base, de que la Historia como materia eminentemente social presenta un incuestionable y fructífero potencial didáctico, se hace absolutamente necesario abordar su proceso de enseñanza aprendizaje de una forma pormenorizada, coherente y bien definida que de cumplida respuesta a las exigentes y cambiantes necesidades educativas que una situación académica en constante evolución requiere.

Hemos de tener en cuenta principalmente, que la sociedad en general y el ámbito educativo en particular, propiciado por la irrupción de las nuevas tecnologías, están experimentando drásticos y vertiginosos cambios que plantean nuevos retos e infinitas posibilidades que condicionan y determinan aquellas actuaciones que en materia educativa han de llevarse a cabo.

Es en este marco, donde se encuadran aspectos fundamentales como las estrategias y recursos educativos y la utilización de los mismos; lo cual desempeña uno de los pilares básicos del que depende y donde se asienta el éxito de todo proceso formativo para asegurar, a través de su idoneidad y su riqueza, el máximo aprovechamiento didáctico de una materia, en este caso concreto, la Historia marcada y caracterizada por un extraordinario potencial.

3. INTRODUCCIÓN

Partiendo de la base de que la enseñanza de la Historia, en una etapa fundamental como es la Educación Primaria, necesita un buen enfoque metodológico, es imprescindible tener en cuenta a la hora de su elaboración que éste ha de conseguir en primer lugar fijar y centrar el tema correctamente y en segundo lugar motivar especialmente al alumno hacia el mismo. Por ello es importante no solo elegir si no diseñar correctamente tanto las estrategias como los recursos a utilizar con el fin de conseguir un máximo aprovechamiento desde el punto de vista didáctico.

Nos encontramos ante un trabajo que pretende profundizar en el análisis y revisión de las distintas estrategias y recursos didácticos y la implementación de los mismos a través de una propuesta didáctica, en el proceso de enseñanza de la historia en la etapa educativa de primaria. Concretamente vamos a centrarnos en el último curso de esta etapa, donde procederemos a abordar el estudio del tema concreto de la Hispania Romana, principalmente por su extraordinaria vinculación con el contexto extremeño y más concretamente emeritense en el que nos encontramos.

Como es de sobra aceptado y reconocido , esta etapa se manifiesta como vital en el desarrollo personal, intelectual , psicológico y sociocultural del niño , ya que es donde fundamentalmente se adquieren y asientan no sólo las bases conceptuales si no que a su vez y de forma especialmente relevante , se comienzan a interiorizar y desarrollar tanto las habilidades procedimentales como las herramientas necesarias para avanzar y asentar la capacidad de autonomía y auto aprendizaje claves de cara a ese desarrollo global como objetivo primordial.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. La enseñanza de la Historia en Educación Primaria.

En primer lugar, y como punto de partida, es importante dejar claro que contamos con al menos dos aproximaciones al concepto de Historia desde dos perspectivas diferentes pero a

la vez absolutamente ligadas y complementarias, por un lado desde un enfoque como disciplina científica consolidada y por el otro como disciplina académica de una extraordinaria proyección y potencial educativo.

Contrariamente a una ya obsoleta y tradicional visión de la Historia como mera descripción de sucesos, leyendas y mitos más o menos novelados, afortunadamente desde los últimos enfoques en las últimas décadas, se ha impuesto una nueva realidad que conceptúa la Historia como una auténtica disciplina científica (*"la historia es una disciplina científica que no presenta una estructura conceptual jerarquizada"* Domínguez, 1987)capaz de producir conocimiento científico y verdades históricas, y cuyo objeto de estudio es la sociedad en su interrelación con el conjunto de vestigios materiales e inmateriales (sucesos, acciones, situaciones, procesos) del pasado que perviven en nuestro presente y configuran y condicionan nuestro futuro.

Como es obvio, y dado su carácter de ciencia, y como define Marc Bloch(1944) *"la historia es la ciencia que estudia a los hombres en el tiempo. Sin tiempo no hay historia"* esta disciplina está sujeta a un proceso científico que partiendo de un método inferencial e interpretativo basado en la búsqueda de información (heurística), la crítica documental rigurosa y la elaboración de hipótesis explicativas a través del análisis de causas y consecuencias, y el contraste y clasificación de fuentes (primarias y secundarias); reflexiona sobre el pasado y sus claves, para comprender el presente y orientar y construir un futuro. La historia usa unos procedimientos explicativos. *"Un alumno podrá estar mejor o peor informado sobre el pasado pero sólo estará educado si conoce la lógica del conocimiento histórico". "La historia no fundamenta sus investigaciones en experimentos de laboratorio, sino en la verificación empírica de las fuentes"* Domínguez, 1987.

Esta visión moderna de la Historiografía como ciencia de la sociedad, debido principalmente a su amplitud de miras como ciencia humana, de ahí la afirmación de José Ortega y Gasset: *"El hombre no tiene naturaleza… tiene historia"* impone una conexión y comunicación fluida con otras disciplinas, tanto experimentales como tecnológicas y sociales (economía, psicología, antropología, etc.), a las que va indisociablemente ligada.

Teniendo en cuenta esta riqueza, no es difícil imaginar el amplio abanico de posibilidades educativas y didácticas que la Historia atesora, y por ello, la importancia y necesidad de su inclusión en la enseñanza y formación de los futuros ciudadanos desde edades muy tempranas.

Aunque la incorporación de la Historia a la educación como materia educativa, se produce ya a partir del S/XIX, coincidiendo con el auge de los nacionalismos, y principalmente como fuente de transmisión ideológica y de sentimientos patrióticos al servicio del poder, el perfil educativo de la Historia ha ido evolucionando progresivamente hasta las últimas décadas, donde prima y se defiende una utilización más objetiva y aséptica que huye de ese uso tradicional manipulativo por parte del poder y del abuso de unos contenidos excesivos y poco motivadores. Desgraciadamente, hasta en la actualidad y concretamente en nuestro país, podemos observar incluso repuntes de este uso manipulativo asociado, propiciado tanto por un nuevo auge de los nacionalismos como por la utilización política partidista de ciertos hechos relevantes de nuestra historia reciente (memoria histórica).

A pesar de este uso "anecdótico", esta nueva visión globalizadora, conforma un giro radical en la concepción de la Historia hacia una disciplina de marcado carácter integrador e instructor, cuyo centrismo en las personas como los grandes y verdaderos protagonistas , y a partir de una mirada lúcida y crítica sobre el mundo, persigue la formación de ciudadanos comprometidos y críticos capaces de cultivar valores y actitudes sociales y a su vez alcanzar una madurez social, política, activa y participativa que les permita tratar, analizar y afrontar los problemas desde opiniones propias.

Una vez justificado, reconocido y argumentado el enorme potencial y aprovechamiento didáctico de la Historia, *"La Historia es el mejor maestro con los discípulos distraídos"* Mahatma Gandhi y para asegurar el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje de la misma, se impone la necesidad de que se lleve a cabo desde edades tempranas en la educación y por supuesto de una manera motivadora y creativa que destierre esa concepción de falta de utilidad que hasta los años 80 marcó su devenir en educación. Para ello, se ha de huir de un método basado casi exclusivamente en la memorización masiva de contenidos y conceptos

muchas veces inconexos, y centrarse en el desarrollo de aquellas actitudes y aptitudes que enseñen a pensar de forma crítica y con ello, aproximarse al estudio de la historia desde un prisma similar al del propio historiador (pensar históricamente), estructurando, ordenando e identificando conceptos temporales *"Comprender el tiempo es liberarse del presente: no sólo anticipar el porvenir en función de regularidades inconscientemente establecidas en el pasado, sino desenvolver una sucesión de estados ninguno de los cuales es similar a los otros, y cuya conexión sólo puede establecerse por un movimiento de próximo en próximo, sin fijación ni reposo"* (Piaget, 1946) y sociales, causas y consecuencias, formulando hipótesis y alcanzando explicaciones históricas que filtren lo verdaderamente real y científico de lo meramente literario o cultural. Afortunadamente la actualidad cuenta con numerosas y variadas herramientas (multimedia) que ofrecen un sinfín de posibilidades educativas para acercar la Historia a los niños a través del desarrollo de su imaginación creativa y la estimulación de su motivación, curiosidad e interés desde una perspectiva lúdica capaz de confeccionar relatos apasionantes.

Para concluir, tras este recorrido más general, y para centrar y fijar de forma más concreta la cuestión que nos ocupa, recurriremos a una sencilla definición de Historia: *"en realidad, un proceso histórico no es más una secuencia ordenada de acontecimientos, es decir, una serie de cambios que a su vez generan otros cambios…"* (Juan A. Barceló); la cual, una vez más, nos conduce a una Historia que va más allá de un mero relato que ha de memorizarse para ser entendido para convertirse en una materia que se puede aprender y aprehender de una forma razonada y lógica; a través de la cual los alumnos son inevitablemente motivados para embarcarse en un apasionante viaje al pasado sin perder la perspectiva del presente y futuro.

"Los seres humanos hacen su propia historia, aunque bajo circunstancias influidas por el pasado" Karl Marx.

4.1.1. Objetivos de la enseñanza de la Historia.

En primer lugar, y a pesar de que tradicionalmente el papel formativo de la historia como disciplina académica en las primeras etapas educativas (preescolar y primaria) ha sido ampliamente debatido y cuestionado, atendiendo a su naturaleza y a los distintos y ricos

aspectos que trata (sociales, culturales, intelectuales, económicos, políticos, etc.) podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que la historia posee un altísimo potencial educativo y un extraordinario grado de aprovechamiento didáctico para los niños como futuros ciudadanos *"La historia es la maestra de la vida"* (Marco Tulio Cicerón)

Aunque sus detractores se apoyan básicamente en argumentos tan poco sólidos como la dificultad de comprensión que entrañan para los niños tanto los conceptos temporales como la capacidad de abstracción, parece más ajustado a la realidad el hecho de que si partimos de la base de que en estas primeras etapas (4-5 años, 10-12 años) se producen los procesos cognitivos más importantes del ser humano al cual condicionarán de por vida (inducción, deducción, espacio-tiempo, inteligencia emocional, etc.), y de que el aprendizaje de la historia los conjuga todos ellos; estaremos en condiciones de convenir que su inclusión en la educación está más que justificada desde esta perspectiva.

A grandes rasgos, este potencial educativo de la historia se traduce en la formación del alumno en aspectos fundamentales que contribuirán a su desarrollo integral no sólo desde el punto de vista cognitivo, teórico o académico, si no desde un prisma personal y social.

Por un lado y fundamentalmente, el alumno ha de aprender, interiorizar y estructurar conceptos clave como los temporales (calendario, estaciones, fechas, etc.), los cuales le permitirán un conocimiento, ordenación y secuenciación rigurosa del tiempo que representará una sólida base para su estructuración mental.

Además de estos conceptos básicos, el estudio de la historia le enseñará a identificar aquellos mecanismos identitarios que le permitirán trascender al mero grupo familiar para desarrollar su conciencia de una realidad diferente basada en la complejidad social como base del mundo real.

Por otro lado, el estudio de hechos históricos simples a través de la ordenación de relatos, la identificación de personajes, datos, fechas y su posterior asimilación, le confiere un carácter ético y moral ya que no sólo desarrolla la empatía al posibilitar distintas actitudes ante dichos hechos, si no que a su vez posibilita la emisión de juicios críticos.

Por último, y no menos importante, el aprendizaje de la historia a través de la construcción tanto de situaciones como de imágenes (reales e imaginarias), tiene un enriquecedor impacto en el desarrollo de la imaginación como otro aspecto clave en la formación del niño.

Este nuevo enfoque didáctico de la historia es la base sobre la que se asientan las distintas y nuevas perspectivas sobre su enseñanza; las cuales se alejan de la visión tradicional instaurada desde el s XIX en la que la enseñanza de la historia se convirtió en una mera herramienta de adoctrinamiento acrítico al servicio del poder, el cual a través de la manipulación, perpetuaba la ideología dominante y unos sentimientos identitarios y culturales condicionados por un patriotismo o localismo exacerbado. Esa visión obsoleta e inútil no responde a una nueva realidad imperante basada en el concepto de un mundo global en el que se conjugan e interrelacionan distintos prismas como el social, cultural, físico, político y económico.

4.1.2. El método en la enseñanza de la Historia.

Llegados a este punto, se impone la necesidad de establecer un criterio coherente para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia desde un punto de vista eficiente, y para ello el primer paso es consensuar un **método**. Desde este nuevo enfoque didáctico, el método propuesto ha de partir de las estrategias y herramientas propias del historiador que conforman su método científico, y el docente ha de introducir a los alumnos como medio de aprendizaje en aquellos procesos de análisis e investigación de hechos como la formulación de preguntas, deducciones, interpretaciones, evaluaciones, clasificaciones y diferenciaciones de fuentes, hechos, ficciones, opiniones, etc.; y en la elaboración de hipótesis y explicaciones coherentes y argumentadas. Como se puede observar, esta perspectiva es infinitamente más rica y coherente que el tradicional método basado en la imposición de una mera memorización de contenidos teóricos desprovistos de actitud crítica alguna. Este Método, como base fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje se asienta sobre distintos pilares básicos que lo conforman.

El primero de ellos viene representado por el estudio de Objetos del pasado tanto históricos como cotidianos (didáctica del objeto), los cuales, y sobre todo en las primeras

etapas brindan al alumno y docente, un amplísimo abanico de posibilidades de observación, comparación, deducción e incluso fascinación, que desde el rigor de un análisis histórico científico, sistemático, serio, coherente y pautado, permitirán al alumno no sólo ahondar en aspectos inherentes al mismo como su funcionalidad, constitución o tiempo, si no su proyección o visión actual a través de las necesarias deducciones.

En segundo lugar, nos encontramos ante otra rica y poderosa herramienta de enseñanza que viene conformada por el uso de imágenes o fuentes iconográficas del pasado (didáctica de la Imagen) en forma de fotografías, pinturas, retratos, carteles, sellos, mapas, etc. presentes en archivos, pinacotecas y hemerotecas; cuyo análisis científico desarrollará capacidades como la descripción, ordenación espacio-temporal, observación, deducción y por supuesto su relevante y necesaria proyección actual.

Otro pilar básico en el proceso de enseñanza de la historia lo conforma el estudio y análisis del Patrimonio como fuente inagotable de recursos didácticos que viene representado tanto por los relatos escritos y orales como fuentes primarias (crónicas, cartas, memorias, etc.) como por los importantísimos restos o vestigios (arqueológicos, arquitectónicos, artísticos y paisajísticos); los cuales, estudiados dentro de contexto, conforman extraordinarios escenarios cuyo carácter material y tangible les confiere una gran funcionalidad a la hora de asimilar, percibir e interiorizar la historia por parte del alumno.

Por último, como herramienta y mecanismo fundamental en lo que respecta al proceso de enseñanza de la historia, hemos de incluir el Juego; ya que este suscita una gran fascinación y atracción tanto en niños como adolescentes, y a través de él se pueden explotar tanto la curiosidad como el interés que los relatos, objetos, realidades materiales, hechos y acontecimientos apasionados y apasionantes de la historia, despiertan. Este enfoque engarza con el concepto de didáctica lúdica que defiende y propugna la educación a través del juego, en un papel lúdico que trasciende el mero entretenimiento, y que con actividades pautadas y regladas (juegos multimedia) de simulación y recreación de situaciones, líneas de tiempo sobre objetos o dibujos (historia de la iluminación, del vestido, del transporte, alimentación, etc..) permite desterrar la tradicional visión de una historia monótona y aburrida centrada exclusivamente en la búsqueda de la cultura erudita.

4.1.3. La Historia en el currículo extremeño.

La enseñanza de la Historia en la etapa de Primaria que abarca desde los 6 a 12 años, se enmarca dentro del área curricular "Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural".

En el decreto 82/2007, de 24 de abril, por el que se establece el currículo extremeño de Educación Primaria, encontramos los objetivos y contenidos de ésta área. El objetivo del área más relacionado con el tema que nos ocupa es el siguiente:

5. *Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos.*

Con respecto a los contenidos, de los siete bloques que conforman el área de Conocimiento del Medio, en tres de ellos se encuentran integrados aquellos relacionados y vinculados con la enseñanza y aprendizaje de la Historia. Estos bloques son:

- **Bloque 4: Personas, culturas y organización social**, el cual versa sobre contenidos que explican cómo funcionan las sociedades desde el punto de vista cultural y organizativo, haciendo especial énfasis tanto en las instituciones como en las relaciones y lazos que se generan y desarrollan entre las personas.

- **Bloque 7: Objetos, máquinas y tecnologías**, incluye aquellos contenidos relacionados tanto con inventos y descubrimientos desde el punto de vista histórico como aquellos de reciente introducción relacionados con el nuevo ámbito de las nuevas tecnologías de la información y comunicación; haciendo especial hincapié en el proceso de alfabetización tecnológica.
- **Bloque 5: Cambios en el tiempo**, maneja los conceptos relacionados directamente con la base del aprendizaje de la Historia, aquellos relacionados con el tiempo propiamente dicho; tales como la medida del tiempo (convenciones de datación y de periodización (a.C., d.C.; edad), el acercamiento a la conceptualización del

tiempo histórico, uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos, la caracterización de algunas sociedades de épocas históricas como prehistórica, clásica, medieval, de los descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo en el siglo XX, a través del estudio de los modos de vida en Extremadura y en España, hechos y personajes relevantes de la Historia Extremadura y de España. Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural de Extremadura y de España. Utilización de distintas fuentes históricas, geográficas, artísticas, etc. para elaborar informes y otros trabajos de contenido histórico utilizando diferentes fuentes de información.

Una vez fijados los contenidos, a través de su enseñanza aprendizaje, caminaremos hacia nuestro objetivo fundamental que viene determinado por la adquisición de las competencias básicas, entendidas como una combinación de destrezas, conocimientos, aptitudes, actitudes y la disposición de aprender, además del saber y que deberán haber desarrollado o alcanzado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria (E.S.O) para poder desenvolverse personal y socialmente y adecuarse a las necesidades del contexto vital, así como también para lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar una aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La incorporación de estas competencias básicas al currículo permite poner acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles. De ahí su carácter básico.

En el anexo I del Decreto 82/07 (citado anteriormente) se fijan las competencias básicas que se deberán adquirir en la enseñanza básica y que son ocho. Con respecto al área y tema que nos ocupa, la Historia, contribuiremos especialmente a la Competencia Básica número 5: Competencia Social y Ciudadana, y a la Competencia número 6: Cultural y Artística.
Con respecto a la *Competencia Social y Ciudadana*, recoge el decreto:

- Favorece la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y problemas.
- Permite enjuiciar los hechos y problemas sociales e históricos.

Con lo que respecta a la *Competencia Cultural y Artística:*

- Supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.
- Incorpora el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural.
- Supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad -la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean-, o con la persona o colectividad que las crea.
- Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

4.2. Secuenciación de contenidos por ciclos educativos.

El factor fundamental a tener en cuenta a la hora tanto de explicar como de comprender los hechos históricos, es llegar a entender la significación de una sociedad ya pasada dentro de su propio contexto histórico y vital. Esta aproximación ha de hacerse desprovista de la subjetividad de todos los condicionantes que una visión actual y fuera de contexto llevarían consigo. Aunque la objetividad real y absoluta sería el gran el reto a conseguir en todo ámbito de enseñanza, nos conformaremos con conseguir que el mayor número de condicionantes subjetivos sea apartado a la hora de abordar el estudio de un sociedad y su época concreta.

Llegados a este punto nos encontramos con el concepto fundamental de Tiempo Histórico, el cuál va a determinar y condicionar el punto de partida de la enseñanza de los hechos históricos.

A partir de este concepto se van a articular los distintos contenidos a impartir y desarrollar a través de los tres ciclos de la Educación Primaria, y que vienen determinados por el estudio de:

- Sociedades pasadas
- Hechos y personajes relevante de la Historia de España
- Nociones temporales más elementales
- Los hechos más próximos a su experiencia personal
- Nociones de cambio y causalidad (segundo y tercer ciclo)

4.2.1. Primer ciclo

A esta temprana edad, de 6 a 8 años, la enseñanza de la Historia no puede abordarse como un hecho aislado desvinculado del hábitat natural cotidiano de los niños, los cuáles mediante sus acciones y experiencias en su entorno más próximo han de ser capaces de establecer relaciones, asociaciones y conexiones con el significado de la historia. La utilización de estas experiencias despertará tanto su curiosidad como una actitud extraordinariamente receptiva y positiva hacia el aprendizaje y comprensión de los hechos históricos. Dichos contenidos los podemos englobar en los siguientes:

- Utilización de las nociones básicas de tiempo
- Acontecimientos del pasado y del presente y su relación con aspectos históricos cercanos a su experiencia.
- Reconstrucción del pasado a partir de fuentes orales o recuerdos familiares (son recursos que detallaremos más adelante)

4.2.2. Segundo ciclo

En esta etapa se produce un salto tanto cualitativo como cuantitativo, ya que los acontecimientos abordados trascenderán ya las propias vivencias personales para acceder al ámbito de la historia familiar y su posterior relación con su propia localidad. Concretamente nos referimos a un nuevo estadio en el que se comienza a valorar, reconocer y respetar tanto

las distintas formas de vida y costumbres de sus antepasados más directos (abuelos) como la evolución de las mismas en su ámbito actual y cotidiano en aspectos como la vivienda, vestimenta, alimentación o relaciones familiares e interpersonales.

4.2.3. Tercer ciclo

Por último y como colofón a esta etapa educativa, en este ciclo, se pasará a estudiar y analizar la función del hombre y su repercusión en la transformación del paisaje, tanto desde el punto de vista positivo como negativo en su papel de mejora o degradación. Se llevará a cabo la primera toma de contacto con el mundo de los mapas y planos, la utilización de escalas y la elaboración de informes. Se abordarán los hechos históricos de forma progresiva tanto temporal como espacialmente, creciendo desde lo local hasta lo regional y estatal, siempre desde una perspectiva comparativa y enriquecedora que permita abordar y vincular aspectos del presente y el pasado, iniciando con ello el apasionante viaje de los niños hacia una visión de la historia y su aprendizaje como un proceso que todos conformamos y en el que todos tenemos capacidad de influir y aportar.

4.3. Concepto de estrategias y recursos educativos.

Si el objetivo primordial de la enseñanza de la Historia es en definitiva hacerla llegar al alumno de una forma atractiva, viva y comprensible; no es difícil convenir que para tan ambicioso fin, es absolutamente necesario seguir tanto los pasos apropiados como utilizar las herramientas más idóneas que nos permitan brindar una serie de experiencias de aprendizaje acordes con tal fin. Estos medios y procedimientos vienen expresados en forma de estrategias, las cuales, utilizadas de forma inteligente, adaptada y coherente, ayudarán al alumno a avanzar y progresar de forma adecuada a lo largo de todo su proceso de aprendizaje, y con ello a la consecución del conjunto de objetivos didácticos que se plantean y persiguen a priori.

Es difícil alcanzar un consenso absoluto sobre la definición más apropiada de dichas estrategias pero existen numerosas aproximaciones al concepto que se complementan, enriquecen y cohabitan, conformando una realidad perfectamente identificable:

- "Procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos" (Díaz Barriga, F. 2002).
- "Se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza" (Campos, 2000).
- “Proceso de toma de decisiones en la cual una persona (el docente, el alumno) determina de manera consciente los conocimientos necesarios para realizar una tarea” (Anijovich, 2004)

En resumen, y teniendo en cuenta las distintas características defendidas a través de las distintas definiciones, podemos sintetizar los elementos comunes e inherentes que configuran toda estrategia, del siguiente modo:

- Son fundamentalmente procedimientos
- Pueden y suelen contener tanto técnicas como operaciones y actividades específicas.
- Persiguen un fin concreto y determinado: el aprendizaje y la resolución tanto de problemas de índole académica como todos aquellos aspectos asociados a ellos.
- Trascienden a meros “hábitos de estudio” ya que se realizan y desarrollan con total flexibilidad en consonancia con el contexto.
- Son instrumentos y herramientas de carácter eminentemente sociocultural y académico adquiridas y utilizadas en situaciones de interacción y aprendizaje positivo.

En definitiva y de forma concreta, nos encontramos ante poderosos medios y herramientas que se presentan al servicio del docente, cuya utilización va permitir al mismo, no sólo dirigir si no apoyar, supervisar, asentar, retroalimentar y evaluar de forma relativamente objetiva todo el proceso de enseñanza aprendizaje en su conjunto; garantizando de esta manera el éxito y la funcionalidad didáctica del mismo.

Llegados a este punto, y una vez introducido el concepto de estrategia en términos generales y desde las distintas perspectivas propugnadas por distintos autores, resulta conveniente centrarlas en niveles de concreción a través de una tipología definida; la cual viene determinada por un enfoque que realiza una clara distinción entre, **estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje.**

Por un lado podríamos definir e interpretar las estrategias de aprendizaje como un conjunto de procedimientos mentales que el propio alumno selecciona, organiza, coordina y utiliza para llevar a cabo su proceso de aprendizaje de forma exitosa. Según Monereo (1994), las define como: *"procesos de toma de decisión, conscientes e intencionales, en los cuáles los alumnos elige y recupera los conocimientos que necesita para cumplimentar determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en la que se encuentra la acción".*

Por otro lado, las estrategias de enseñanza, son a su vez procedimientos que implican al docente, el cual los utiliza de una manera lógica y flexible, y que a través de la reflexión, promueve e incentiva un aprendizaje significativo por parte de los alumnos.

Como es obvio, la diferencia fundamental entre ambos radica en la diferente perspectiva o enfoque desde la que se aplican, siendo las primeras interpretadas desde el prisma del discente, mientras las segundas afectan al ámbito del docente. A pesar de esta evidente diferencia, es lógico pensar que tanto la coordinación como la complementariedad, adaptación y adecuación de las mismas, se hace absolutamente necesaria para garantizar el progreso y el valor didáctico y educativo de todo el proceso enseñanza aprendizaje que en conjunto engloba de forma indisociable ambas perspectivas. No podemos entender un profesor sin alumno y viceversa, en esa dualidad necesaria y complementaria de enseñanza y aprendizaje.

Una vez focalizado el tema de las estrategias y como complemento y componente fundamental de las mismas, se impone la necesidad de introducir el concepto de **recursos didácticos;** los cuales han de ir necesariamente adheridos y de la mano de dichas estrategias para reforzar y asegurar el correcto y eficiente desarrollo de la labor docente, así como distintos materiales y propiedades que sumen a la hora de promover y asentar el aprendizaje.

Estos recursos, "grosso modo" entendidos como cualquier material elaborado dentro de un contexto educativo para facilitar la función docente en consonancia con las estrategias y necesarios para su correcta implementación; han de caracterizarse por la diversidad ya que afectan a diferentes esferas, no sólo al ámbito de lo práctico, si no que implica de forma directa tanto al ámbito emocional como al motivacional, ambos claves en todo proceso de enseñanza aprendizaje.

Pero… ¿Qué funciones desarrollan estos recursos didácticos?

En principio se podrían concretar y definir en seis funciones diferenciadas:

1) Los recursos didácticos actúan proporcionando **información al alumno.**
2) Conforman una valiosa y auténtica **guía para el aprendizaje** a través de la organización e inclusión tanto de información como de nuevos conocimientos que se pretenden transmitir.
3) Representan una inestimable ayuda a la hora de desarrollar y **ejercitar las distintas habilidades** prácticas y cognitivas.
4) Despiertan, generan e impulsan el interés, la curiosidad y la inquietud hacia los contenidos, como camino hacia la tan ansiada **motivación**.
5) Permiten **evaluar** los conocimientos mediante la reflexión tanto sobre lo aprendido como sobre el desarrollo de todo el proceso en sí mismo, propiciada por la utilización de una serie de cuestiones relacionadas.

6) Proporcionan un contexto apropiado y atractivo para que el alumno se pueda **expresar** libremente, persiguiendo con ello una interacción enriquecedora que puede ser propiciada por fichas a modo de ejemplo.

Aunque el recurso educativo se utiliza en contextos didácticos determinados, con una funcionalidad y finalidad eminentemente didáctica como parte del desarrollo de actividades formativas, es importante tener en cuenta que dicho recurso no ha de ser necesariamente un medio exclusivamente didáctico en sí mismo, ya que puede haber sido generado con otro fin y ser explotado didácticamente en base a su posible potencial didáctico. Sirva a modo de ejemplo como recurso didáctico, un vídeo didáctico creado expresamente para enseñar que son los volcanes y su dinámica, y por otro lado un vídeo extraído de un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo, el cual puede utilizarse como recurso perfectamente eficiente y de inmenso potencial educativo aun no siendo material didáctico propiamente dicho y generado para tal efecto.

Por lo tanto y para sintetizar, podemos dejar claro que la diferencia primordial existente entre estrategias y recursos en términos generales, reside en que podemos entender las estrategias en términos de procedimientos y los recursos como los materiales empleados en dichos procedimientos.

4.4. Tipos de estrategias y recursos más utilizados en la enseñanza de la Historia en el aula.

Afortunadamente hoy en día contamos con un infinito abanico de posibilidades a la hora de decantarnos por la elección de las estrategias y recursos más idóneos para llevar a cabo la enseñanza de la Historia, ya que a las numerosas ya existentes desde el punto de vista tradicional, hay que añadir aquellas novedosas e innovadoras que ha propiciado la masiva irrupción de las nuevas tecnologías en nuestra sociedad y por extensión lógica e inevitable en el ámbito educativo. Por esta razón, la enseñanza de la Historia en general y de forma particular en la etapa de la Escuela Primaria se ha convertido en un apasionante viaje de un extraordinario dinamismo, versatilidad y entretenimiento, el cual, siempre enfocado desde la funcionalidad didáctica, va a representar un proceso absolutamente enriquecedor y valioso

para alcanzar el gran objetivo de enganchar al alumno a un área de conocimiento tan fundamental en su desarrollo tanto cognitivo como social y cultural.

Como hemos introducido anteriormente, el campo de las estrategias y recursos, dada su amplitud y complejidad, permite la coexistencia de dos mundos, el tradicional y el digital, los cuales, a pesar de sus supuestas diferencias en cuanto a enfoque, medios, soportes, formatos, etc. van a caracterizarse por una extraordinaria complementariedad que se pone de manifiesto a través de su uso cotidiano.

Ya de forma reciente podemos partir de las sugerencias didácticas definidas en los textos del Plan y Programas 1993 para los maestros, en las que se nos marcan las directrices del rumbo estratégico a seguir en la enseñanza de la Historia y que se centran en principio en estrategias, que entre otras, abarcan desde las narraciones, visitas a zonas arqueológicas o museos, testimonios orales, documentos, elaboración de líneas del tiempo y mapas históricos, historietas, escenificación y teatro guiñol, hasta la elaboración de noticiarios históricos.

Un paso más hacia la riqueza e innovación en el campo de las estrategias en la enseñanza de la Historia en Primaria, que complementa, enriquece y actualiza las ya existentes, viene marcado por el Plan y Programas de estudio 2009; el cual, introduce e incluye como no podía ser de otra manera, aquellos aspectos y variantes que el vertiginoso mundo digital, audiovisual y de internet ha traído consigo de una forma arrolladora y absolutamente determinante, que marcará sobremanera el destino y rumbo de la enseñanza en el futuro. Entre otras, ya que es un proceso en continua y frenética evolución, podemos reseñar y destacar estrategias tales como: crónicas, biografías, obras literarias, mitos, leyendas, textos breves, periódicos y revistas, grabar anécdotas y escucharlas, realizar entrevistas a familiares, vecinos…

Como es obvio, la creación, desarrollo, investigación y documentación de las distintas estrategias y recursos, es una labor esencial dentro del contexto educativo, y por lo tanto corresponde en mayor medida al docente, el cual, siempre desde el prisma de la potencialidad didáctica y educativa ha de indagar y seleccionar cuidadosamente dichos medios para que el

proceso de enseñanza aprendizaje sea en definitiva lo más significativo y rico posible, sacando el máximo partido tanto a aquellos tradicionalmente utilizados, que no han de ser desdeñados, como a los más novedosos e innovadores.

Como el desarrollo de todas y cada una de las infinitas estrategias que se pueden implementar en la enseñanza de la Historia, sería una labor prácticamente inabarcable en un trabajo de estas características, entre otras razones por su magnitud, bastará con una breve esbozo, desarrollo y presentación de algunas de ellas a modo de reflexión e introducción que nos permita centrar el tema de una manera comprensible.

EL JUEGO

Para comenzar, el juego se presenta como una de las estrategias más apropiadas, funcionales e idóneas para ser utilizada en la docencia de la historia en una etapa como Primaria, cuyas características intrínsecas, tanto por la edad del alumnado como por el contexto físico y social donde se desarrolla, conforma un caldo de cultivo ideal para su desarrollo. Nos encontramos ante un alumnado ávido de entretenimiento, creatividad y curiosidad, factores que explota el juego de manera óptima. Tipos de juegos:

- *Juegos de simulación*
- *Juegos de búsqueda*
- *Juegos de localización*
- *Juegos de desarrollo*
- *Juegos de construcción de ciudades*
- Juegos de mesa
- Juegos de itinerarios y viajes.
- *Juegos de difusión*
- *Juegos de dramatización*

La potencialidad didáctica del juego presenta un carácter extremadamente rico ya que desempeña un amplio abanico de funciones educativas (Gervilla, 1997) que pueden ser implementadas de forma práctica y asequible en el aula especialmente en una etapa como la de primaria. Entre dichas funciones podemos destacar las siguientes:

- Desarrollo físico y motor. El juego en su faceta de actividad física contribuye positivamente al desarrollo de las capacidades musculares y psicomotrices de los

alumnos, al exigir la realización de movimientos que implican tanto la coordinación como la utilización de energía lo cual redunda tanto en una mejora de la salud mental como física.

- Socialización. Toda actividad lúdica que comporte la relación con los demás aporta al niño un efectivo desarrollo de valores fundamentales como la comunicación, el respeto, la solidaridad,… que lo ayudarán al gran reto de aprender a socializar.
- Valor terapéutico. La visión del juego como medicina es un paso más dentro de sus funciones ya que no sólo permite liberar estrés y tensiones con los beneficios que ello comporta desde el punto de vista general, sino que además contribuye a higienizar tanto física como mentalmente a través de la reconducción de deseos, necesidades y temores.
- Valor moral. Esta función aunque a veces pase inadvertida, es fundamental ya que a través del juego el niño llega a comprender y asimilar in situ tanto el respeto a las normas y a los demás como las consecuencias de sus propias acciones.
- Desarrollo intelectual. El juego permite la adquisición de nueva información que llega al alumno a través de los sentidos conformando conceptos que mediante su incorporación contribuirán a una evolución desde el punto de vista intelectual.
- Creatividad. Esta estrategia, mediante las posibilidades nuevas de experimentación que conlleva fomenta necesariamente la capacidad creativa del alumno ya que pone en juego su libertad para actuar y expresar sus propias ideas.
- Autoconciencia. El hecho de interactuar en contextos diferentes y determinados permite al alumno conocerse tanto así mismo con respecto a sus reacciones y capacidades en dichos contextos, como a su vez ser consciente de los demás.

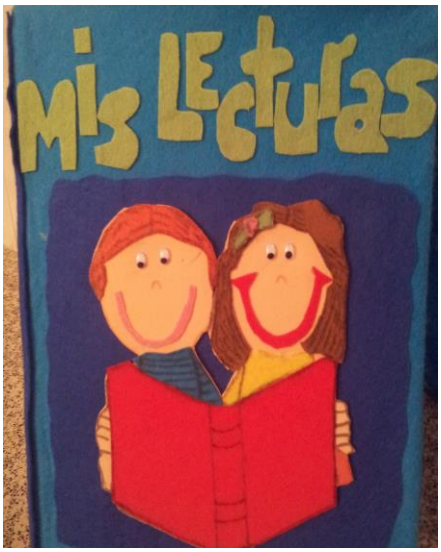
En definitiva, el juego abarca una amplísima gama de aspectos que afectan y conforman necesariamente la personalidad global del alumno, por eso se configura como una estrategia de vital importancia que no solo puede sino debe ser utilizada por el docente como herramienta de una riquísima potencialidad didáctica al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

COMICS

Aprovechando el interés que suscita el relato en forma de comic para el niño, podemos aprovechar dicha inquietud para trasladarlo a la clase de Historia. Tanto por la facilidad en su lectura para la comprensión, como por las posibilidades que ofrece en cuanto a puesta en práctica mediante distintas voces, el cómic representa un arma educativa de primer nivel que puede ser aprovechada y utilizada en el ámbito de la enseñanza de la historia de una forma asequible y amena de fácil interiorización. Estos relatos y sus distintos enfoques permitirán al niño adentrarse en las historias de la historia y por lo tanto acercarse y asimilar conceptos como el tiempo, usos y costumbres, etc. que pueden trasladar fácilmente a sus vidas cotidianas tanto con respecto al contexto físico como al de las relaciones personales, familiares y sociales.

LIBRO DE LECTURAS

Escribir un cuento sería una de las actividades más atractivas e interesantes que se pueden presentar al alumno ya que le ofrece la posibilidad tanto de crear como de proyectar aquello que pertenece tanto a su mundo interior como contexto vital, de una forma imaginativa y creativa que le permite plasmar y expresar con libertad el conjunto de conocimientos, experiencias, inquietudes, anhelos y deseos que ya conforman su mente y pequeño mundo aún por explotar.



La diversidad de relatos ofrece un sinfín de oportunidades para introducir aquellos aspectos de la Historia en los que se quiere incidir y desde distintas perspectivas; para lo cual es importante una apropiada elección tanto del tema como su organización y desarrollo; de forma que esté adaptado y apropiado a las necesidades, conocimientos e inquietudes. Cada uno de sus relatos, conformarán un gran libro de lecturas.

LAS ENTREVISTAS

La entrevista como estrategia, permite un acercamiento crítico a los hechos históricos que se narran por parte del entrevistado, fomentando tanto el aprendizaje conceptual de los mismos como el aprendizaje auditivo de los alumnos.

La realización de entrevistas conforma un medio muy útil para acceder a los contenidos históricos ya que se establece una estrecha relación con los personajes y los acontecimientos que se describen como vivencias propias. Por otro lado, la entrevista como herramienta de interacción social necesita del entorno del alumno como fuente enriquecedora de aprendizaje; ya que éste condiciona la percepción del mismo de los hechos relevantes o importantes que propician cambios en la sociedad y de este modo el alumno a través de la comparación puede ir conformando y desarrollando sus propias ideas para enfrentarse a su realidad social.

Esta estrategia conforma un diálogo estructurado de carácter bien real o simulado a través del cual se obtiene el conocimiento y se ahonda y promueve no sólo el acercamiento a una realidad si no la interacción con otros y la comunicación. Esta actividad promueve habilidades de pensamientos, tales como: planificar, formular preguntas y comunicar.

Toda entrevista sigue unas pautas organizativas claras:

- Presentación: el entrevistador expone el tema con brevedad y comparte algunos antecedentes del entrevistado.
- Cuerpo: el entrevistador procede a llevar a cabo una serie de preguntas concisas y claras al entrevistado.
- Cierre: se presenta un resumen de los aspectos tratados con la posibilidad de agregar comentarios personales.

¿No resulta atractivo que el alumno se sienta periodista? Obviamente la respuesta no puede ser otra que por supuesto, ya que esta actividad se presenta como muy divertida ya que el alumno va a tener la oportunidad de meterse en la piel de algún personaje histórico con el

entretenimiento y reto que ello supone. Nos referimos evidentemente a una actividad que se lleva a cabo por parejas, uno será el entrevistado y otro el entrevistador. Como hemos mencionado ambos elegirán un personaje relevante del pasado (ya sea un conquistador, un historiador, un rey…) sobre el cuál tendrán que recopilar información, sobre la que versará el cuerpo de la entrevista. En el caso de que el personaje elegido fuese un conquistador, nombre completo, época, situación contextual, hechos, acontecimientos…

ELABORACIÓN DE UN TELEDIARIO

En esta actividad, los alumnos imaginarán que son periodistas y deberán escribir un artículo para una revista de actualidad acerca de algún acontecimiento, hecho, personaje, etc. de la Historia estudiado hasta el momento.

El profesor le proporcionará:

- Primero, elegir al personaje y hacer una breve presentación del mismo.
- Después, formular las preguntas que le realizarían. Al menos, debe haber diez.
- Por último, escribir lo que el personaje respondería.

Tras terminar todas las entrevistas, se leerían en clase y anotarían en la pizarra una lista con todos los personajes elegidos por los alumnos. De esta manera, estaríamos repasando y descubriendo de una forma divertida contenidos de Historia.

CARTAS A PERSONAJES DE LA HISTORIA

Los alumnos utilizarán la empatía, para la realización de esta actividad. Consistirá en simular que conocen a ciertos personajes de la Historia, y deberán redactarles una carta, para pedirles un consejo, conocer algo más de ellos, o bien para aclaraciones.

DRAMATIZACIÓN o ROLE-PLAYING

Es la simulación o representación de una situación real o imaginaria, con el objetivo de recrear un tema seleccionado. Además el juego permite al niño desarrollar su inteligencia práctica y su habilidad manipulativa (Moreno, 1999).

Supone una mayor intensificación del nivel de simulación, ya que los alumnos, al participar en una sesión de role-playing, en lugar de razonar sobre lo que harían si fueran los personajes de una situación hipotética, lo que hacen es interpretar el papel de esas personas. Es decir, reproducen los hechos tal y como suponen que lo harían las personas implicadas en ellos, reproduciendo sus ideas, formas de actuar, maneras de decidir…

Una sesión de role-playing tiene tres fases:

1. Preparación. Se elige el tema, se redacta el guion y se elige a los actores.
2. Desarrollo de la acción.
3. Análisis y evaluación de la situación representada.

REALIZACIÓN DE VIAJES

En esta ocasión, nuestros alumnos asumirán el papel de turistas, conocerán y visitarán ciudades reales y ficticias, conocidas o bien desconocidas, tomarán fotografías, navegarán por internet, buscarán información… todo ello en un afán de exploración de nuevas realidades tanto cercanas como remotas, a través de la cual tendrán la oportunidad de adquirir y ahondar en nuevos conocimientos que trascienden lo histórico para adentrarse en lo social y cultural como factores tan fundamentales e inherentes a la Historia, que hacen de esta estrategia una herramienta de un incalculable valor y aprovechamiento didáctico.

INVESTIGADORES POR UN DÍA

A través de las fuentes orales, como uno de los recursos didácticos más eficaces para recuperar y reconstruir nuestro pasado, los alumnos se convirtieran en investigadores del

pasado. Se les fijará unos objetivos, se le propone el tema y se le dirige sobre cuáles son las informaciones más interesantes de todas las obtenidas.

El alumno a través de esta investigación entrevista a personas que han vivido los hechos a través de preguntas confeccionadas en clase. En grupo pueden elaborar las conclusiones sobre la información obtenida. Con las entrevistas se logrará acercarle a las cuestiones históricas, esta investigación en primera persona le generará interés por el pasado y el alumno extraerá sus propias conclusiones.

La aplicación adecuada de todas estas estrategias, de acuerdo con los tipos y estilos de aprendizaje, eleva el nivel de logro de los aprendizajes significativos de los alumnos.

RECURSOS PARA TRABAJAR LA HISTORIA EN EL AULA

Para comenzar y de una forma más somera, voy a proceder a introducir "grosso modo" una clasificación de los distintos tipos de recursos que se pueden utilizar en el aula de Historia:

- Recursos materiales:
    - Materiales impresos y fotocopiables: mapas, fichas, cartas, memorias, crónicas, periódicos…
    - Material de imagen: fotografías, sellos, pinturas, retratos, carteles…
    - Tableros didácticos
    - Otros: juegos, materiales de laboratorio…
- Medios audiovisuales:
    - Proyección de imágenes: diapositivas, transparencias…
    - Materiales sonoros: radio, discos, CD, cintas…
    - Materiales audiovisuales: TV, videos…
- Nuevas Tecnologías:
    - Infografías

  - Webquest
- Páginas web:
  - www.educarm.es con la herramienta "máquina del tiempo", podrás realizar distintas actividades de forma lúdica a la vez que aprendes historia.
  - www.arqueomas.com podrán visualizar los distintos museos, yacimientos y monumentos de nuestra Península Ibérica.
  - www.educahistoria.com
  - www.historiasiglo20.org adecuada para alumnos de 6º de E. Primaria, donde podrán consultar toda la información acerca de la historia de nuestro país, de una forma interactiva.

Tras esta presentación general de los distintos recursos, ante la ingente cantidad de los mismos que nos encontramos, y la imposibilidad de desarrollar todos y cada uno de ellos, llevaremos a cabo una breve reseña de aquellos que por su frecuencia son más utilizados a la hora de trabajar en la clase de Historia de forma manipulativa, según García Ruiz (2003) y Galindo (1997):

- **Historia personal de los niños y niñas**, será el recurso perfecto para iniciarlos en las nociones básicas de tiempo personal. Así se abordarán unidades temporales como la de día, mes y año. Se diferenciará entre presente, pasado y futuro. Se utilizarían en el primer ciclo de Primaria.
- **Fuentes familiares tanto orales como escritas**: ideales para iniciar a los niños en la reconstrucción de la memoria del pasado próximo.
- **Cuadros cronológicos:** son cuadros de doble entrada que nos van a permitir establecer comparaciones, tanto sincrónicas como diacrónicas, de distintos aspectos (vida cotidiana, cultura, asentamientos…) periodos y etapas de la historia y a distinta escala (personal, familiar,…)
- **Líneas del tiempo:** es una representación gráfica del pasado (períodos históricos, acontecimientos…) la cual va a permitir que los alumnos puedan asimilar y comprender mucho mejor el tiempo histórico mediante ejercicios para identificar la duración, etapas, sucesión y simultaneidad.

- **Otros:** friso de la Historia, visita a museos, diagramas cronológicos, esquemas…

5. OBJETIVOS

El principal objetivo de este proyecto es llevar a cabo la aplicación didáctica de la estrategia del juego desde distintos prismas y mediante el uso e implementación de distintos recursos educativos adaptados y aplicados al curso de 6º Primaria para conseguir mediante su desarrollo práctico los objetivos propugnados por el currículo en la enseñanza de la Historia en primaria.

A través del uso de esta estrategia y los recursos utilizados por la misma se pretende conseguir:

- Comprender los hechos ocurridos en el pasado y saber situarlos en su contexto.
- Comprender que en el análisis del pasado hay muchos puntos de vista diferentes.
- Comprender que hay formas muy diversas de adquirir, obtener y evaluar informaciones sobre el pasado.
- Ser capaces de transmitir de forma organizada lo que sobre el pasado se ha estudiado o se ha obtenido.

6. METODOLOGÍA

Como paso previo antes de ahondar en el desarrollo de cualquier estrategia, hemos de localizar y elegir con sumo cuidado el tema que queremos desarrollar y transmitir a través de la implementación de la misma. Teniendo en cuenta tanto el contexto físico como social donde se desarrolla la vida cotidiana de los alumnos a los que va dirigida la estrategia que no es otro que el contexto emeritense; he creído conveniente y apropiado desde el punto de vista didáctico por su extremada potencialidad, optar por el tema de la Hispania romana. Como es obvio, el alumnado emeritense convive cada día con la herencia de la cultura romana en España y concretamente en Extremadura, lo cual representa un punto de partida idóneo para explotar didácticamente esa inquietud que genera su contexto vital y cotidiano. Independientemente de que el alumno muestre o no inquietud y curiosidad por el legado romano es bien cierto que en principio y de forma inevitable está familiarizado y vinculado

al mismo prácticamente desde que tiene uso de razón y comienza a deambular por Emérita Augusta.

Con este idóneo caldo de cultivo, se presenta una oportunidad formativa de gran potencial que puede ser explotada fácilmente desde el aula siempre y cuando seamos capaces de crear y utilizar la estrategia correcta y elegir los recursos apropiados para llevarla a cabo. En principio, y como no podía ser de otra manera, para poder llevar a cabo este trabajo vamos a seguir una metodología práctica, interactiva e intuitiva.

En una primera fase seleccionaremos, definiremos e identificaremos las estrategias educativas que vamos a utilizar. En segundo lugar justificaremos dicha estrategia y especificaremos a que alumnado va dirigida. En una tercera fase, seleccionaremos los recursos acordes con estas estrategias y los adaptemos para su aplicación práctica. En una cuarta fase, procederemos a la aplicación práctica de dichas estrategias y recursos en el aula.

Y por último procederemos al análisis de resultados y a la reflexión sobre los objetivos y la funcionalidad didáctica alcanzada a través de la implementación de dichos recursos y estrategias.

7. DESARROLLO

Después de contemplar la infinidad de estrategias y recursos para la enseñanza de la Historia, me voy a centrar en dos estrategias y dos recursos, que he elaborado y considero bastante eficientes desde el punto de vista educativo por su extraordinario potencial didáctico.

¿Pero por qué concretamente el juego?

Como ya hemos definido a lo largo del trabajo, el juego figura entre las estrategias más utilizadas a la hora de hacer llegar los conocimientos de la Historia a los niños. Como es obvio, esto lejos de justificarse de forma aleatoria, responde a razones fundamentales de índole académica, didáctica y pedagógica. No podemos olvidar que a lo largo tanto de la infancia y como de la adolescencia el juego desempeña y representa la actividad más

motivadora del contexto vital en el que los niños y adolescentes se desenvuelven no solo como mero medio de entretenimiento si no que a su vez representa una vía esencial para, a través del mismo, desarrollar sus potencialidades, capacidades y competencias, lo cual contribuye de manera decisiva a configurar una personalidad, la cual conformará el pilar donde ha de asentarse el futuro devenir de la misma en la vida adulta. Podemos ver e interpretar el juego como una herramienta indispensable para llegar a la plena madurez. "Un niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar".

El juego servirá indudablemente como motor que desencadenará y despertará la motivación la inquietud y el interés por aquellos temas, que por su complejidad o aridez, quizás representen una mayor dificultad a la hora de ser abordados por los niños "Tanto si los que aprenden son niños como si son adultos, el carácter motivador del juego tiene y seguirá teniendo un alto valor educativo" (Smith, 1982, 214).
Por lo tanto, el juego es un factor favorecedor de aprendizajes significativos y duraderos.

7.1. PRIMERA ESTRATEGIA: TALLER de GUIA TURÍSTICA. RECURSO: materiales y audiovisuales.

La primera estrategia consistirá en programar un TALLER DE GUIA TURÍSITCA cuyo recurso será la elaboración de una itinerario artístico- turístico, centrado en uno de los principales baluartes de la Hispania Romana y su Historia no solo a nivel nacional sino particularmente a nivel regional y local que es en definitiva una de las grandes bondades de dicha estrategia ya que va enfocada y dirigida principalmente a alumnos de nuestro contexto educativo extremeño y más concretamente a la ciudad de Emérita Augusta.

Las potencialidades de dicha estrategia dentro de nuestro contexto son infinitas ya que contamos con todos los factores de motivación a nuestro favor, ya que tanto el tema como

la localización pertenecen al entorno cotidiano y vital del alumno el cual, por razones obvias, está necesariamente familiarizado y predispuesto sobremanera hacía dicho tema ya desde su más tierna infancia. No olvidemos que la Hispania Romana se siente y se vive tanto física como conceptualmente en un entorno como es el emeritense donde absolutamente todo gira alrededor del mundo de Roma y su sublime legado.

Tanto la gran riqueza como la extraordinaria potencialidad didáctica de esta estrategia a la hora de abordar el tema de la Hispania Romana, reside fundamentalmente en el sinfín de posibilidades que ofrece a la hora de llevarse a la práctica en el aula. Por un lado, es una estrategia que se puede realizar tanto a nivel individual como grupal, y nos va a permitir utilizar un amplio abanico de recursos, formatos y soportes que abarcarán desde el ámbito más tradicional de los mismos (papel, fotografía real, bibliografía escrita..), hasta el ámbito más novedoso, vanguardista e innovador que la extraordinaria y funcional irrupción de las nuevas tecnologías y el mundo de internet (presentaciones digitales flash, powerpoint, bibliografía online..) nos va a facilitar. Ambos contextos son perfectamente compatibles y esto se pone de manifiesto en que pueden y deben cohabitar en un régimen de complementariedad, retroalimentación y enriquecimiento mutuo.

Recursos materiales que vamos a utilizar

Por otro lado, y ya de una forma indirecta pero posible, esta estrategia se podría enlazar con un concepto que está de rabiosa actualidad y que representa un gran avance a la hora de explotar la funcionalidad del aprendizaje en el mundo real y que no es otro que la figura del Emprendimiento, el cual permite enlazar los procesos educativos dentro de la

escuela con una posible proyección e implementación práctica en el mundo exterior; y en nuestro caso concreto, dadas las características de la estrategia expresada como taller, representa una potencialidad a mayores.

¿Cómo comenzará la aventura de nuestro taller?

Primeramente, debemos concretar al curso que se aplicará dicho proyecto, en este caso se realizará al alumnado de tercer ciclo, más concretamente a 6 de E. Primaria, donde se cursa y trata el tema que nos compete que como hemos dicho versa sobre la Hispania Romana.

Como factor especialmente motivador y con el fin de enganchar desde el principio al alumno en esta empresa de nuestro taller, llevaremos a cabo la muestra de una breve presentación audiovisual en formato flash de un itinerario artístico de la ciudad de Mérida, en el cual se representan aquellos hitos monumentales, de orígenes diversos, más representativos de la misma junto con las referencias históricas pertinentes y más relevantes de todos y cada uno de ellos. Esta presentación flash cuenta tanto con imágenes como con música, es muy interactiva y abierta y permite la conformación de distintos itinerarios según el punto de partida elegido.

Como es obvio, la elección de este recurso como primera referencia responde a su elevado carácter motivador ya que no debemos de olvidar que lo audiovisual, especialmente en los tiempos y el contexto en el que se desenvuelven los niños, es lo que más interés y curiosidad despierta en los mismos.

Es evidente, que cuando hablamos de un curso de 6º de Primaria y a la hora de llevar a cabo la puesta en práctica de nuestra estrategia y elaborar nuestro itinerario, el nivel de exigencia ha de estar adaptado a las características no sólo de la edad sino también de los conocimientos y potencial de los alumnos.

Es en este punto donde debemos dejar claro, teniendo en cuenta el curso que tratamos por sus características formativas, que el objetivo principal es elaborar un itinerario en principio partiendo de un soporte o formato papel, con la utilización de imágenes reales y textos que en principio están a su alcance tanto a través del libro de texto como a las distintas fuentes teóricas que maneja habitualmente. Este sería el objetivo base a alcanzar, pero teniendo en cuenta y siempre buscando el máximo aprovechamiento de la estrategia y recursos posibles; los alumnos, en un cuidado y atención a la diversidad, con total libertad y siempre acorde con sus capacidades y conocimientos, podrán ir un paso más allá y desarrollar sus itinerarios mediante la utilización de recursos, formatos y soportes más complejos; lo cual de forma complementaria facilitará su elaboración de dicho itinerario.

Pasemos a la elaboración de nuestro itinerario

Para llevar a cabo y estructurar la actividad, procederemos al establecimiento de distintos grupos en base a un equilibrio y reparto equitativo de alumnos en los que se mezclen aquellos que tienen un mayor nivel con los que presentan mayores carencias.

Una vez establecidos dichos grupos y ubicados en el aula, se procede a la muestra de la presentación de flash elaborada al respecto, la cual servirá a modo de ejemplo de cuál ha de ser el camino a seguir. Obviamente, y por motivos didácticos, esta presentación reúne no sólo aquellos monumentos de origen romano, si no todos aquellos de distintos orígenes que son relevantes, incluyendo la omisión intencionada de alguno que por su especial importancia los alumnos deberán incluir necesariamente en su itinerario ya que en su caso concreto, este solamente ha de centrarse en aquellos hitos relacionados directamente con el mundo y la historia romana. Esta presentación, como no podía ser de otra manera, sólo pretende actuar como punto de partida y referencia y en ningún caso como algo a copiar, ya que el objetivo fundamental es que los alumnos elaboren sus propios itinerarios de forma autónoma, con libertad y acorde con sus potencialidades.

Llegados a este punto, se orientará a los alumnos con respecto a aquellos recursos tanto materiales como informáticos que pueden utilizar, facilitando en todo caso el acceso a los mismos. En el caso de utilizar imágenes reales, los alumnos tendrán la posibilidad como actividad complementaria, de tomar las fotografías por sí mismos, lo cual contribuirá al interés, motivación y entretenimiento; aparte del enriquecimiento vital y cultural que supone dicha acción llevada a cabo en un contexto real.

Como última fase y como colofón a la actividad, se reservará una clase para la presentación y puesta en común de los distintos itinerarios creados, para su explicación reflexiva y su posterior valoración, no sólo por parte del

profesor sino que se propondrá un valoración común en la que el resto de los alumnos puedan manifestar una evaluación crítica del resto de los trabajos obviamente desde el respeto absoluto y una actitud positiva y constructiva, siempre bajo la supervisión y control del profesor.

7.2. Segunda estrategia: Juego de mesa
Recurso: Juego de la Oca.

Siguiendo con el juego como estrategia, vamos a pasar a un nuevo enfoque del mismo aunque desde mi perspectiva con la misma funcionalidad didáctica que la anterior, ya que comparte como estrategia los mismos aspectos y elementos que conforman una esencia común determinada por la motivación, el entretenimiento, socialización, y fundamentalmente el valor educativo a la hora de ahondar en la adquisición de conocimientos y valores que enriquecen sobremanera tanto el desarrollo integral del alumno como el proceso de enseñanza aprendizaje en sí mismo.

En esta ocasión, el recurso elegido para implementar esta estrategia, es un juego archiconocido por su carácter tradicional y con el cuál la sociedad en general y los niños en particular, están familiarizados desde muy temprana edad ya que pertenece a ese tipo de juegos de una gran cotidianidad.

A través de esta estrategia y recurso concretos se pone de manifiesto que una aproximación a la enseñanza de la Historia desde un prisma tradicional conserva su funcionalidad didáctica, y puede coexistir perfectamente y sin romper la armonía con aquellas estrategias y recursos innovadores y vanguardistas que inundan el escenario didáctico actual. Con esta estrategia se pone de manifiesto que lo tradicional no debe ser desdeñado y que puede ser absolutamente complementario con los nuevos enfoques.

Obviamente, el juego aunque parte del mismo concepto que el juego de mesa, se modifica y adapta para dar respuesta a la situación de enseñanza aprendizaje que se va a plantear; que no es otra que la consolidación de contenidos, conceptos y conocimientos desarrollados previamente.

Se parte de la creación de un tablero a modo de juego de oca, en el que se representan las distintas casillas con la alternancia de cuatro colores diferentes (naranja, azul, amarillo y rojo). A su vez, se asigna a cada color una función didáctica diferente (definición, completar información, verdadero o falso, razonamiento), con lo cual al lanzar un dado construido al efecto y dependiendo de la casilla en la que se encuentre, el alumno tendrá que llevar a cabo una actividad diferente diseñada y programada previamente por el profesor, que le permita a través de su dominio del tema, avanzar hacia la meta de una forma entretenida, motivadora y que le represente un reto de cara al aprendizaje y su importancia.

Partiendo de la base de que el juego se basa fundamentalmente en lo tradicional y cotidiano, los recursos materiales utilizados han de ir en consonancia con este carácter y por lo tanto se centran en el formato papel, cartulinas, goma eva, fieltro, dibujos,… los cuáles son de fácil manejo y adquisición por parte del alumno y por supuesto fomentan no sólo la consolidación de lo aprendido sino que además incentivan la faceta creativa del mismo; la cual no debemos olvidar es absolutamente fundamental en esta franja de edad como

componente intrínseco al desarrollo integral del alumno que es en definitiva a lo que todo proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo en una materia como la Historia, debe ir avocado y enfocado.

8. CONCLUSIÓN

Tras llevar a cabo esta incursión general por el ámbito de la enseñanza de la Historia en la Educación Primaria, y ahondar concretamente en el estudio del mundo del Juego como estrategia educativa y sus recursos asociados, se puede concluir de forma fehaciente y contrastada desde una visión didáctica, pedagógica y educativa, que dicho Juego no es sólo uno de los pilares básicos sobre los que se asienta el desarrollo y crecimiento integral del niño en ámbitos como la socialización, psicomotricidad, psicología y emotividad; sino que trasciende dichos ámbitos para convertirse en una extraordinaria y eficiente herramienta educativa de un exquisito, fructífero y enriquecedor potencial didáctico al servicio de la educación en general y por extensión a la enseñanza de la Historia en las aulas; la cual, dadas sus características intrínsecas y extraordinaria versatilidad en cuanto a infinidad de temas y enfoques, conforma una materia ideal para ser abordada desde esta estrategia.

Por otro lado, a través de este trabajo se pone de manifiesto que a pesar de la omnipotente y omnipresente irrupción de las nuevas tecnologías, las cuales inundan y condicionan todos los ámbitos y especialmente el de la educación, no se puede ni debe denostar el valor educativo del juego desde una perspectiva tradicional ya que desde dicho prisma, este sigue demostrando una gran funcionalidad y vigencia como útil herramienta didáctica que es perfecta y necesariamente compatible y complementaria con aquellas más innovadoras y vanguardistas con las que ha de seguir cohabitando y enriqueciendo de este modo los procesos de enseñanza aprendizaje.

9. FUENTES

9.1 Bibliográficas

- Aparici, R. y García, A. (1988). El material didáctico de la UNED. Madrid: ICE-UNED.
- Area, Manuel (1991). Los medios, los profesores y el currículo. Barcelona: Sendai

- Alcaide, A.; Barba, C.; Feixas, D.; Santacana, C. Recursos y estrategias para estudiar ciencias sociales. Editorial laboratorio educativo.
- Bloch, M. (1989): Introducción a la Historia. Madrid. F.C.E.
- Braudel, F.: La historia y las Ciencia Sociales. Alianza Editorial, Madrid, 1970.
- Carretero, M.M. (1995): Construir y enseñar las Ciencias Sociales y la Historia. Buenos Aires. Editorial Aique.
- Carretero, M. y Limón, M. (1993): Aportaciones a la psicología cognitiva y de la instrucción a la enseñanza de la Historia y de las Ciencias Sociales. Madrid. Visor.
- Cooper, H. (2002): Didáctica de la Historia en Educación Infantil y en Educación Primaria (55 – 73). Madrid. Morata.
- Hernández, C.; Xavier, J.; Torruella, F. (2011): Enseñar y aprender Historia, 12 ideas claves. Barcelona. Graó.
- Hernández, S.M. (2010): La Historia en Educación Primaria. Revista digital CSI-F Andalucía nº31.
- MITRE, E.: Historia y pensamiento histórico. Cátedra, Madrid, 1997.
- Murphy, J. (2011): Más de 100 ideas para enseñar Historia. Barcelona. Graó.
- Pluckrose, H. (2002): Enseñanza y aprendizaje de la Historia, Madrid. Morata.
- Prats, J.: Didáctica de la Geografía y de la Historia. Barcelona. Graó.
- Roser Boix. Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural. Barcelona. Graó.
- Saegesser, F. (1991): Los juegos de simulación en la escuela. Madrid. Visor.
- Torres Bravo, P.A. (2001): Enseñanza del Tiempo Histórico. Madrid. Ediciones de la Torre.
- Valdera Pérez, G. (2010): ¿Qué se ha investigado sobre la enseñanza y el aprendizaje de la noción de Tiempo Histórico en la Educación Primaria? Universidad de Huelva.

9.2. Legislativas

- Real Decreto 82/2007, de 24 abril, por el que se establece el currículo extremeño de Educación Primaria (DOE 03-05-07)
- Ley Orgánica de 3 de mayo, de Educación (BOE 04-05-06)

9.3. Páginas web

- http://www.webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/recursos.php
- http://iber.grao.com/autors/artur-parcerisa
- http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/
- http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf
- http://www.ecured.cu/index.php/Recursos_did%C3%A1cticos
- http://portal.educar.org/foros/estrategias-de-ensenanza
- http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=75:ensenar-historia-y-geografia-principios-basicos&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118
- http://www.slideshare.net/glendy0718/estrategias-y-recursos-didcticos-24406618