



**Universidad
Zaragoza**

Trabajo Fin de Grado

La investigación sobre la Didáctica de la Historia:
aplicación para actividades en Educación Primaria.

Autor:

Carlos Gómez Monroig

Directora:

María Pilar Rivero Gracia

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2014

Índice

Objetivo y Justificación.....	4
Investigación e Innovación en Didáctica de la Historia en Primaria.	5
El punto de vista psicopedagógico en la Didáctica de la Historia en la etapa de Educación Primaria.....	23
Aplicaciones de las Líneas de investigación de la Didáctica de la Historia en Educación Primaria.....	27
Conclusión.....	54
Referencias bibliográficas.....	55

Líneas de investigación sobre la Didáctica de la Historia en Primaria

- Elaborado por Carlos Gómez Monroig
- Dirigido por María Pilar Rivero Gracia
- Depositado para su defensa el 17 de Septiembre de 2014.

Resumen

La Didáctica de las Ciencias Sociales, en general, y la Didáctica de la Historia, en particular, ha tenido una evolución notoria en los últimos 20-30 años pero, pese a ello, aun existe una continua construcción que carece de una base en la que centrarse. Estas carencias, que cada vez son menos, deben resolverse con la mayor brevedad y efectividad posible. En el siguiente trabajo, se pretenden conocer aquellos tipos de actividades (con ejemplos incluidos), materiales y recursos que se puedan usar en el aula, así como varias propuestas de proyectos educativos para llevar a cabo en el aula basadas en un pensamiento dinámico y con el objetivo de hacer sentir al alumno participe de su aprendizaje, y del aprendizaje de sus compañeros. Por último, se pretenden mostrar aquellos campos y aquellas líneas de investigación que deben tomar como ejemplo los profesionales de esta ciencia que, repito, aún está en construcción.

Palabras clave

Didáctica de la Historia, Didáctica de las Ciencias Sociales, Tiempo histórico.

Summary

Social Sciences' Teaching, in general, and History's Teaching, in particular, has had a remarkable evolution over the last 20-30 years but, despite this, there is still a continuous construct lacking a basis in to focus. These shortcomings, which are fewer, should be resolved as quickly and effectively as possible. In this paper, I claim to know those types of activities (including examples), materials and resources that can be used in the classroom as well as several proposals for educational projects to carry out in the classroom based on a dynamic thinking and in order to make students feel part of their learning, and partners' learning. Finally, I will try to show those fields and those lines of research to be taken as an example of this science' professionals which, again, is still under construction.

Key words

History's Teaching, Social Sciences' Teaching, Historic Time.

OBJETIVO Y JUSTIFICACIÓN

El objetivo de este trabajo de investigación es analizar aquellas carencias que se dan en la Didáctica de las Ciencias Sociales en la Etapa de Educación Primaria que se muestran en el artículo de partida para, junto con la ayuda de ejemplos de actividades, materiales y recursos, y proyectos de innovación educativa para llevar a cabo en la etapa de Educación Primaria, llegar a esas líneas de investigación que Joaquim Prats y Jesús Estepa nos dan a conocer en sus artículos en los que me centraré en mi proceso de investigación.

Tras la lectura del artículo de Miralles, Molina y Ortuño (2011, p. 149-173), hace más de un año, he querido centrar este trabajo tratando el tema que aborda para, de una forma lo más detallada posible, mostrar esas líneas y campos de investigación “correctos” para intentar llegar a una clarificación para el asentamiento de esta ciencia.

INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EN DIDÁCTICA DE LA HISTORIA EN PRIMARIA.

El área de ciencias sociales está en proceso de consolidación como espacio de reflexión científica. Las principales características que hacen que esta área no esté consolidada son:

- La inmadurez
- La imprecisión de los límites de su campo

Surge como área de conocimiento con la LRU de 1983 y el posterior Real Decreto de 1984. Pero, anteriormente numerosos profesionales intentan cambiar la enseñanza de la geografía y la historia en los llamados “movimientos de renovación pedagógica”. Podemos afirmar que es en 1984 cuando cuentan con un marco institucional donde se puede englobar esta área. Es decir, es en este momento cuando se funda la Didáctica de las Ciencias Sociales.

Al ser de reciente creación, presenta una serie de problemas que están englobados en un aspecto fundamental: La falta de un corpus de fundamentación teórica, como la falta de acuerdos en qué conceptos se van a trabajar.

Otro de los problemas está relacionado con el profesorado que se encarga de enseñar esta área en las universidades. La mayoría de los profesores proviene de las Escuelas Universitarias de Formación del Profesorado por lo que tiene buenos conocimientos sobre cómo enseñar pero no de cómo investigar. Dos son los investigadores que han intentado hacer un análisis de la problemática de esta área: Pagés y Prats

Prats muestra cinco campos de investigación que son considerados como las principales líneas de referencia para las investigaciones del área de Didáctica de las Ciencias Sociales que a continuación se van a nombrar:

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

- Diseño y desarrollo curricular en sus diversas etapas áreas y disciplinas educativas.
- Construcción de conceptos y elementos del contenido de las ciencias sociales.
- Profesionalidad docente en lo referente a la enseñanza de la Historia, Geografía y Ciencias Sociales.
- Investigaciones sobre lo que tiene que saber el alumno y la evaluación de ese aprendizaje.
- Investigaciones sobre didáctica del patrimonio.

Más adelante, serán definidas y comentadas.

Balance entre luces y sombras

Durante los últimos años han sido muchos los avances que se han producido en la investigación gracias a tesis doctorales y proyectos, así como por la estabilidad del conjunto entre docentes e investigadores.

A pesar de los avances, sigue habiendo problemas de “inmadurez” que se deben a una razón doble:

- La producción científica es escasa ya que está más centrada en la divulgación que en la investigación.
- La producción científica centrada en solo ciertas temáticas más prácticas que teóricas. Éstas últimas deberían ser la base del área de Didáctica de las Ciencias Sociales.

Para fundamentar estas razones el artículo realiza un estudio de dos revistas de investigación científica:

- *“Enseñanza de las Ciencias Sociales”*
- *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales”*

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

1ª Conclusión del análisis de las revistas: Producción científica baja ya que entre las dos revistas, se han publicado 83 artículos en los últimos 10 años. De ellos, solo la mitad (43) se pueden considerar artículos de investigación. Los demás son reflexiones o proyectos/experiencias de innovación educativa.

2ª Conclusión: Se investiga más sobre aspectos prácticos de la enseñanza que teóricos. Menos de un 5% de estas investigaciones (43) se centran en aspectos teóricos.

Otros problemas que presenta la producción científica del área de las Ciencias Sociales son:

- El nivel educativo en el que se centran las investigaciones y las reflexiones teóricas ya que de los 83 artículos, 50 son para la E.S.O. por tanto, existe poca atención de los investigadores a la hora de investigar sobre etapas de EI y EP
- El reducido número de instrumentos de investigación o análisis utilizados para la elaboración de trabajos publicados. Metodología de investigación rudimentaria que se utiliza está basada en cuestionarios o entrevistas.
- La referencia a la firma de trabajos, es decir, a la autoría, de 113 autores, 32 son profesores de Secundaria.

Un aspecto positivo es que las tesis doctorales suponen fuentes de futuros artículos de revistas científicas y líneas de investigación. El resultado del estudio de tesis doctorales muestra lo dicho anteriormente, en las que hay un predominio grande de publicaciones referidas a la E.S.O.

La temática de las investigaciones ha sido variada, sin embargo sigue habiendo una ausencia de teoría preocupante. La investigación de la enseñanza de conceptos clave ha tenido mayor éxito, con temas como pueden ser: el tiempo histórico o el cambio y continuidad en la historia. Sin embargo siguen siendo aspectos específicos que no aportan una justificación global de la disciplina.

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

Los temas del patrimonio han sido muy defendidos en los últimos años mientras que otras líneas de investigación se centran en la historia y en la enseñanza de la misma desde una perspectiva diacrónica para la generación de patriotas o desde el uso y valor de la historia para formar ciudadanos críticos en un nuevo mundo cambiante.

Una línea de investigación que sí ha crecido de manera considerable en los últimos años ha sido la del análisis de la práctica docente, las cuales permiten indagar y modificar concepciones de los estudiantes de Magisterio.

En definitiva podemos seguir considerando la Didáctica de las CCSS como un espacio de reflexión científica en construcción, que sea considerada por la comunidad científica como un área consolidada y con identidad propia.

¿Cómo afrontar estos retos?

La formación inicial es uno de los campos en los que muestran más interés los investigadores. Hay que potenciar modelos de formación permanente que analicen la práctica docente uniendo: Formación – Investigación – Innovación - Práctica educativa.

Es necesaria la participación de profesorado no universitario a la investigación en etapas de EI y EP ya que son las que más déficit tienen.

Hay que relacionar el análisis de la enseñanza y el pensamiento del profesor con los procesos de aprendizaje y representaciones de los estudiantes. De esta manera, con el conocimiento de esta relación sabremos lo que ocurre en las clases de ciencias sociales. Se debe encadenar la teoría y la práctica en la formación del profesorado.

- *Innovación, investigación y desarrollo profesional* del profesorado deben ir en la misma dirección. El objetivo es lograr que la innovación impregne las aulas por tanto, debe existir una cooperación entre las universidades y los colegios e institutos. También es urgente un salto a Europa que nos permita concurrir en la amplia oferta de programas europeos de intercambio y colaboración en docencia e investigación.

- *Investigaciones holísticas y “buenas prácticas”*. El punto de vista de la enseñanza como del aprendizaje no sólo hay que preguntar al profesorado sobre sus clases, sino recoger también la opinión del alumnado. Consultar a los equipos directivos y a los agentes de apoyo externo a los centros y a las familias. Utilización de unos métodos más rigurosos y sistemáticos. Es un error considerar incompatible el uso de métodos cualitativos y cuantitativos.
- Criterios para determinar una *buena práctica docente* en los que hay que recalcar dos aspectos: El análisis de las conductas de los profesores; y el estudio de las creencias y el conocimiento del profesorado en su ejercicio docente ya que la práctica educativa es una construcción social. También añadir que en el pensamiento y la acción del profesorado confluyen conocimientos muy diversos.
- *Aprendizaje en cooperación*: Participación activa y reflexiva del alumnado para educarse en la temporalidad, la memoria histórica, las nuevas geografías o la ciudadanía mediante el desarrollo de actitudes de diálogo, negociación y consenso. El aprendizaje cooperativo se basará en el estudio de casos, problemas y proyectos.
- *Libros de texto*: Intentar hacer cada vez manuales más efectivos, más claros, motivadores y originales que deben organizarse en torno a problemas relevantes de carácter interdisciplinar que partan del presente, analicen el pasado y establezcan las posibles perspectivas del futuro inmediato. Debemos insistir en una enseñanza más reflexiva y crítica, así como superar el enfoque cronológico, cultural y transmisivo. El nuevo concepto de libro se basaría en un banco de recursos audiovisuales y multimedia. Las buenas prácticas y la eficacia de su uso en el cambio conceptual en el alumnado y sus preconcepciones e ideas así como su grado de aceptación en el profesorado.
- *Recursos informáticos*: Redes sociales, blogs, wiki, webquest, cazatesoros, podcast, etc. Todo esto tiene como objetivo **innovar** en la enseñanza de las ciencias sociales. El principal reto es orientarse hacia un procesamiento social

de la información y una construcción colaborativa del conocimiento. Para ello, el aprendizaje cooperativo y la enseñanza en colaboración en el uso de las TIC son estrategias esenciales para fomentar el pensamiento autónomo, creativo y crítico.

- *Impulso al pensamiento crítico*: Conocimiento necesario para la formación de los ciudadanos y para compartir la responsabilidad de las acciones colectivas por medio del desarrollo de un pensamiento crítico. El alumnado además de memorizar información debe aprender a procesarla e interpretarla. Los contenidos curriculares sirven para enseñar el pensamiento crítico (Hervás y Miralles, 2006).

Por último, subrayar que la **innovación** y la **experiencia curricular** deberían ser el motor de la investigación didáctica en general, y en ciencias sociales en particular. Las investigaciones didácticas deben ser útiles, estar basadas en la práctica y, en la medida de lo posible, contar con la colaboración del profesorado de los niveles no universitarios.

Investigación en la Didáctica de la Historia en Primaria.

La Didáctica de las Ciencias Sociales en general, y la Didáctica de la Historia en particular, durante la Etapa de Educación Primaria tiene una importante cuestión en cuanto a su cientificidad. ¿Pueden los seres humanos conseguir un conocimiento objetivo sobre la realidad social que ellos mismos crean y recrean? La objetividad en la investigación en Didáctica de la Historia es un aspecto a tener muy en cuenta, partiendo de que mediante el establecimiento de normas que deben tener un valor de generalización importante. Se podría considerar de forma muy convincente que la investigación en el ámbito de la Historia, o Ciencias Sociales en general, es capaz de llegar al estatus de conocimiento científico. Todo esto se confirma porque la evaluación de lo científico no viene dada por la exactitud del resultado conseguido, sino por la construcción para llegar a ese resultado, es decir, por la aplicación de un método: el método científico.

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

Para definir una aplicación científica de la Didáctica de la Historia es muy importante determinar que elementos peculiares forman parte de ella dentro de las ciencias sociales que establecen los rasgos de su propia diversidad. La objetividad, por tanto, existe ya que una parte de ella tiene unas características particulares, que son todas aquellas que se derivan de la presencia y acción de los seres humanos, es decir, lo social. La unidad social está en los diferentes puntos de vista.

Para hablar de la Didáctica de la Historia como ciencia debemos definir una diversidad característica. Se podrían definir en dos elementos esenciales: Por una parte, destacar que es el carácter de ciencia aplicada que tiene la didáctica en general y que es perfectamente aplicable a la de la historia.

La vocación de intervención de la Didáctica debe presidir la configuración de los proyectos y líneas de investigación. El carácter pragmático, de utilidad social, (...) debe primar sobre cualquier otro aspecto a la hora de seleccionar los núcleos de contenidos y temas sobre los que volcar la investigación. (Benedito, 1987, p. 56).

Por otra parte, debemos remarcar su carácter tecnológico. Todo aquello que se considera tecnológico se debe a que se aplica la sistemática del conocimiento científico¹. De esta forma, se puede afirmar que está situada en el campo científico con un claro componente tecnológico:

El campo de investigación, diseño o planificación que utiliza conocimientos científicos con el fin de controlar cosas, procesos, de diseñar artefactos y de concebir operaciones. Se basa, así mismo, en diseños y modelos que contienen los mínimos de rigor metodológico, adecuados a las características propias de la didáctica con evaluación de resultados y está en continua relación e interacción con la praxis. (Bunge, 1985, p. 33)

¹ - Las ciencias sociales (geografía, historia, sociología, psicología, antropología etc.) son a la Didáctica de las Ciencias Sociales lo que las de la naturaleza son a las ingenierías (conocimiento tecnológico). Podemos de este modo encontrar cierta similitud entre ambos tipos de relación.

En síntesis, **la Didáctica de las Ciencias Sociales puede ser considerada como un saber científico de carácter tecnológico, al que se une un hacer técnico**. La aportación de otras ciencias sociales es determinante para definirla como un *saber científico* ya que elabora conceptos y teorías descriptivas o explicativas a partir de los resultados de la investigación. En referencia al *saber tecnológico*, se apoya en modelos y diseños aplicables en una relación dialéctica con la práctica. Por último, es un *hacer técnico* que se nutre de normas y reglas derivadas de los diversos saberes científicos implicados.

En base a la caracterización de la disciplina como conocimiento científico, hay cuatro aspectos determinantes del saber, cuando hablamos desde la óptica de los contenidos y resultados de las investigaciones en Didáctica de la Historia, entendidos como núcleos conceptuales y teorías descriptivas y explicativas.

1. La explicación de los procesos de enseñanza/aprendizaje en los temas históricos fuera de la investigación así como la investigación de los mismo fenómenos históricos es un lugar central e **inevitable** para el conocimiento didáctico.
2. Es un ámbito de conocimiento caracterizado por una cierta **provisionalidad**. Con todo aquello que nos lleva a defender un cierto eclecticismo y un pluralismo teórico y metodológico, estamos obligados a mantener un nivel de provisionalidad en las conclusiones.
3. La Historia está constituida a un conocimiento ligado a problemas actuales, y más concretamente, al origen de esos problemas. Todo esto provoca la complejidad para determinar la barrera entre conocimiento científico, la ideología y la opinión. Todo esta tiene como consecuencia la necesidad para determinar su **relatividad** en cuanto a objeto de conocimiento y de los resultados de las investigaciones.
4. *“La didáctica de las ciencias sociales es un área que se encuentra todavía en proceso de consolidación”* (Miralles, Molina y Ortuño, 2011, p. 149), por lo que no se puede establecer afirmaciones seguras o teorías consolidadas. Es un

conocimiento en formación que vive una evidente **actualidad** en su estado de consolidación.

Como resultado de estas cuatro características, podemos reflejar el carácter paradójico de la Didáctica de las Ciencias Sociales, y de la Didáctica de la Historia en particular, que nos ayudan a prevenir frente a los planteamientos extremos que se nos pueden plantear.

Campos para la investigación en Didáctica de la Historia.

De una forma esquemática, voy a definir aquellos campos/ámbitos en los que deberían situarse las investigaciones en Didáctica de la Historia (Prats, 2003, p. 11-23). La continúa progresión de los departamentos de Didáctica de las Ciencias Sociales en las facultades universitarias, así como la cada vez más numerosa producción de investigaciones y tesis doctorales pueden conseguir una estructuración más sólida de los campos y líneas de investigación que voy a comentar, para posteriormente complementar dichas propuestas con las planteadas seis años más tarde por otro autor.

Comenzaré mostrando aquellos campos de investigación que propone Joaquim Prats.

1. **Investigaciones sobre temas de diseño y desarrollo curricular en sus diversas etapas y disciplinas educativas.** Uno de los problemas que existen es que la producción de recursos didácticos o la producción de diseños y materiales curriculares parece que no estén asignados a una investigación universitaria. Por suerte, dichos recursos y materiales surgen de innovaciones realizadas por el profesorado durante las etapas educativas, más bien, se está considerando como una obligación por parte del profesorado. Diferentes grupos de profesores tiene la labor de diseñar el currículo así como llevar a cabo el desarrollo de éste. Estoy totalmente de acuerdo con que dichas funciones recaigan en el profesorado que más tarde lo llevará a la práctica con sus alumnos, ya que no hay mejor conocedor de sus alumnos que el propio maestro/profesor. Sin embargo, introduciendo una base teórica proporcionada

por la innovación del profesorado se puede llegar a esas conclusiones generalizables. Si se consigue llegar a un acuerdo para elaborar una producción teórico-práctica conseguiremos el vital el contacto y conexión entre la parte investigadora, la cual propone teorías con aspectos generales, y la parte docente, donde se aplican dichas teorías teniendo en cuenta aquellas necesidades que requiera el alumnado para llegar a un aprendizaje significativo. Para llevar a cabo un planteamiento metodológico correcto, se deberían destacar cinco items que propone J. Prats en su artículo:

- Identificación y diagnóstico de situaciones y problemas particulares en el aula: llevar a cabo una exploración de problemas prácticos generalizados para llevarlos a cabo junto con el desarrollo enseñanza-aprendizaje de aquellos aspectos más teóricos.
 - Llevar a cabo en el aula aquellos modelos e hipótesis sobre resolución de problemas y métodos en la enseñanza de las distintas Ciencias Sociales, concretamente, en la didáctica de la historia incluyendo la elaboración y evaluación de diseños previos que sirvan para evaluación inicial.
 - El análisis de los diferentes y numerosos materiales que se pueden/deben usar durante el desarrollo de las unidades didácticas ateniendo a los contenidos, iconografía, método, técnicas, etc. Todo ello desde un punto de vista teórico.
 - Estudios referentes al desarrollo del currículo siendo éste flexible ya que se deben proponer diferentes métodos debido a la diversidad de contextos en el que el docente se pueda encontrar.
 - Experimentar y evaluar los materiales didácticos para situar los contenidos en un contexto más general, con una dominante funcional o de aproximación a complicados fenómenos sociales.
2. **Construcción de conceptos que centren el contenido relacional y polivalente de la Didáctica de las Ciencias Sociales.** Un campo que se podría considerar

fundamental siempre y cuando se pueda trazar con claridad la línea que separa los dos tipos de planteamientos más habituales en otros campos científicos: la investigación fundamental y la investigación aplicada. La necesidad de abrir un ámbito/campo de investigación para plantear la elaboración de contenidos, organizando a éstos desde una perspectiva didáctica manteniendo una conexión con la estructura epistemológica de las distintas Ciencias Sociales. Las decisiones curriculares se toman a raíz del establecimiento de unas ideas y límites que lo definan. Ante la gran complejidad de definir unos contenidos claros, el planteamiento para una construcción de nuevos conceptos que se nutren de otro procedentes de cada una de las ciencias sociales que configuran funciones con un amplio grado de comunicabilidad. La relación entre lo sociológico, lo epistemológico, lo específicamente didáctico y lo propio de cada una de las ciencias tratadas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Destacar también la posible investigación de la relación establecida entre ideología-sociedad-enseñanza de la historia. Se deben clarificar los vínculos y las interrelaciones para conseguir una base en cualquier planteamiento didáctico.

3. **Estudios sobre comportamiento y desarrollo de la profesionalidad docente en lo referente a la enseñanza de la Historia.** La profesionalidad docente puede abordarse desde muchas perspectivas que se suelen tratar en el ámbito de las Sociología, la Psicología y la Pedagogía, por tanto, se deben determinar aquellos aspectos importantes en la docencia de la Didáctica de la Historia. Desde una perspectiva funcional, los tipos de investigadores que pueden hacerse sobre los apartados enumerado pueden ser de tres tipos:

- Investigación científica, donde el profesorado es un consumidor de la investigación.
- Investigación analítica, la cual buscar ampliar la comprensión del profesorado en los valores de su materia de enseñanza.

- Investigación interpretativa, la función del profesorado es la de participar como intérprete de los fenómenos educativos que van ligados a su tarea como docente.
4. **Investigaciones ligadas a las concepciones de la historia entre el alumnado y la evaluación de los aprendizajes.** Este punto constituye un amplio campo de investigaciones que tienen como punto en común al alumno como mediador de aprendizaje, es decir, la percepciones de los alumnos, así como lo que esperan, de las materias de que trata la Didáctica de la Historia son muy importantes a la hora de definir todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. *“La interpretación que los alumnos hacen de lo que el profesor hace y de lo que enseña tienen un peso definitivo en el mayor o menos éxito académico”* (Prats, 2003, p. 19). Las cuestiones que se debería investigar para saber qué hacen los alumnos con lo que se les intenta enseñar, o la metodología que debemos emplear para mejorar sus procesos de pensamiento y sus destrezas intelectuales (Wittrock, 1990).
- La importancia que tienen las percepciones y expectativas de los alumnos sobre los rendimientos académicos. Este estudio abarca tanto desde el aparato escolar, como el conjunto de influencias y focos de transmisión y reproducción cultural e ideológica, los cuales tienen un especial dominio en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cuanto a los conceptos histórico-sociales.
 - La relación establecida entre la motivación intrínseca y/o extrínseca en el proceso de aprendizaje. Esta es una cuestión muy a tener en cuanto en cuanto al proceso de aprendizaje de conceptos y conocimientos históricos.
 - Los procesos cognitivos en el aprendizaje de conceptos clave tales como: la causalidad, la formación de conceptos sociales, la intencionalidad de las acciones humanas, el tema del tiempo, el cambio y la continuidad en las formaciones sociales, etc.

5. **Investigaciones sobre la didáctica del patrimonio.** El turismo cultural no sólo puede servir como referencia para aquellos que sientan curiosidad por el patrimonio que se encuentra en nuestras zonas urbanas y rurales, sino también como se le puede dar un uso didáctico para nuestros alumnos. A continuación se destacarán tres puntos importantes para llevar a cabo una investigación sobre la didáctica del patrimonio:

- El planteamiento de los recursos didácticos para que éstos estén orientados a una mejor explicación e interpretación del Patrimonio por parte del alumnado.
- Una correcta adecuación de los bienes patrimoniales procedentes de diferentes centros/ubicaciones centradas en el patrimonio (museos, restos arqueológicos, monumentos, etc.). Con este punto se debe incidir en una recreación o presentación del patrimonio lo suficientemente significativa para que llegue a los alumnos con el objetivo que nos planteemos.
- Una correcta contextualización del patrimonio según el grupo de alumnos a quien vaya dirigido es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez expuestos los campos de investigación por Joaquim Prats, procederé a mostrar aquellas líneas de investigación planteadas unos años más tarde (Estepa, 2009, p. 20-21) e incluiré alguna aportación personal para complementar ambos planteamientos.

Estas son las líneas de investigación propuestas por Jesús Estepa:

1. **Investigaciones relacionadas con el currículo**, que a su vez se subdividen en diferentes temáticas como:
 - Estudios generales sobre el currículo de la Historia, sobre el desarrollo de proyectos y materiales curriculares, relacionados con los problemas sociales

y los conceptos clave como organizadores del currículo, en relación con la historia de las disciplinas sociales y su análisis como conocimiento escolar.

- Relacionadas con ejes transversales y con otras temáticas como Educación para la Ciudadanía, Educación Patrimonial, Educación Ambiental, así como las referentes a metodologías y estrategias de enseñanza, y a recursos didácticos, como libros de texto, las TICs, juegos interactivos, etc.

2. **Investigaciones fundamentalmente relacionadas con el maestro de historia**, en donde pueden delimitarse los siguientes subcampos:

- Investigaciones relacionadas con aspectos socio-profesionales.
- La formación inicial y permanentes del profesorado.
- El pensamiento y la práctica del profesor y su desarrollo profesional.

3. **Investigaciones fundamentalmente relacionadas con los alumnos**, que dividimos a su vez en:

- Investigaciones sobre concepciones relacionadas con la Historia.
- Estudios de concepciones relacionados con otras disciplinas de las Ciencias Sociales y con temáticas transversales.
- Trabajos que se han interesado por los problemas del aprendizaje de algunas de las Ciencias Sociales.

4. **Investigaciones sobre la enseñanza y aprendizaje**, que incluyen aquellas en las que no hay una focalización específica en el profesor, el alumno o el currículo, sino en las interacciones que se producen entre ellos en el contexto del aula, en las prácticas educativas, es decir, con una perspectiva más interrogadora.

5. **Investigaciones sobre epistemología y metodología de investigación**, donde incluimos tanto los trabajos de *“construcción de conceptos y elementos que*

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

centren el contenido relacional y polivalente de la Didáctica de las Ciencias Sociales, y de la Didáctica de la Historia para concretar más” (Prats, 1997) denomina, como los de fundamentos de una didáctica crítica y aquellos que analizan las metodologías de investigación didáctica.

El propio Estepa (2009) comenta que la mayoría de los investigadores/autores españoles comparten estas líneas de investigación aunque con leves matices. Sin embargo, me gustaría resaltar el detalle de que tan sólo Hernández Cardona (2000, p. 19-31) es el único autor que no comparte esta clasificación, Hernández Cardona utiliza un criterio diferente, más genérico, que se delimita a dos líneas de investigación: *investigación básica* e *investigación aplicada*. Por tanto, podríamos decir que Hernández Cardona ofrece una línea centrada en los conceptos y conocimientos teóricos (Investigación básica), y posteriormente ofrece una línea para poner en la práctica (Investigación aplicada). Una de las razones por las que Hernández Cardona se queda “solo” en su clasificación es porque se centra en un tipo de investigación demasiado amplio, demasiado genérico. Esto puede suponer un inconveniente en cuanto a la construcción de esta ciencia que se está iniciando, como bien se comenta en el artículo de partida, ya que para llegar a una estructura sólida en la Didáctica de las Ciencias Sociales, debemos definir claramente aquellas líneas o campos de investigación que se deben estudiar y analizar. En resumen, la propuesta de J. Estepa y la mayoría de autores españoles, según comenta él mismo, parece más sólida para llegar a esa ansiada estructura sólida en el área de la Didáctica de las Ciencias Sociales y, en consecuencia, de la Didáctica de la Historia. En cuanto a la aportación y clasificación de Hernández Cardona, podría definir como una clasificación más general, en la que deberían repartirse los campos que aporta Jesús Estepa.

Análisis personal tras la observación de los campos a investigar aportados por Joaquim Prats junto con las líneas de investigación, comentadas anteriormente, de Jesús Estepa.

La relación que existe entre Joaquim Prats y Jesús Estepa es notoria, ya que cada uno analiza 5 campos de investigaciones en los que coinciden en 4 de ellos (de hecho, el autor J. Estepa toma como referencia a J. Prats en un tipo de investigaciones).

Tras la observación de esta coincidencia, podríamos tomar dos opiniones respecto a la investigación que se ha llevado a cabo en la Didáctica de las Ciencias Sociales (en la que se incluye la Didáctica de la Historia):

1. Por una parte, una de las opiniones que se podría llegar a proponer sería que pese a la diferencia de seis años entre un artículo y otro, las coincidencias son muy grandes y, por tanto, podríamos decir que la investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales se está estableciendo como una ciencia con cierta madurez ya que, pese al paso de los años, los estudios muestran que ese es el camino a seguir, es decir, se está empezando a estructurar y definir claramente que aspectos debe tomar para su asentamiento como ciencia.
2. Por otra parte, y tomando como referencia el artículo de partida el cual es posterior a los artículos de J. Prats y J. Estepa, se podría considerar que la Didáctica de las Ciencias Sociales, más concretamente la Didáctica de la Historia, no evoluciona y, pese al aumento de autores dedicados a ello durante la última década, ésta sigue estando estancada y con ciertas carencias. En mi opinión, dicha coincidencia entre dos artículos situados en la misma época y con seis años de diferencia es un claro problema de estancamiento.

Una vez comentada mi opinión y mis conclusiones respecto a las coincidencias entre ambos artículos en los que se centra esta última parte, me dispongo a tratar con algo más de detalle los dos puntos (uno por cada autor) en los que no coinciden en su puesta en común.

- Primero, me dispongo a dar mi opinión respecto al cuarto campo de investigación en el cual, se centra Jesús Estepa. **Investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje** es el punto que me dispongo a analizar y comentar. En mi opinión, con este campo de investigación que nos propone el autor, está orientado a un carácter claramente didáctico. El hecho que centre un campo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede ser un aspecto positivo en la evolución de la Didáctica de la Historia, ya que, como bien reflejan P. Miralles, S. Molina y J. Ortuño en su artículo, uno de los puntos clave es la búsqueda de

una motivación intrínseca y extrínseca en el alumnado para ayudar a ese proceso de enseñanza-aprendizaje y, en consecuencia, conseguir un aprendizaje significativo en el alumno.

- Segundo, y para terminar, daré una opinión más detallada, gracias al análisis de un artículo de Prats (2001) en el que se centra en la didáctica del patrimonio histórico. En este artículo, Joaquim Prats nombra los motivos que dan lugar al poco uso del numeroso, y rico, patrimonio histórico que tenemos en nuestro país.

Algunos de estos motivos son: la falta de salas de interpretación, necesidad de planteamientos museográficos para mejorar la comprensión del visitante, etc. Sin embargo, pese a estos inconvenientes, el autor recalca que *algo está cambiando* en la sociedad española y que, cada vez más, hay un aprovechamiento más positivo en cuanto a un enfoque didáctico. Posteriormente, comenta ciertos factores claves para mejorar la función educativa de las instalaciones patrimoniales tales como:

- La voluntad política.
- Potenciación de la difusión.
- Renovación de las estrategias museográficas.
- Dotar de un planteamiento didáctico convincente para una utilización escolar correcta del patrimonio.

Hay que decir que el patrimonio cultural, debidamente comunicado, deberá ser un elemento clave para la formación integral de la persona, para su desarrollo emocional y como elemento propiciador de la interacción y cohesión social. Junto a esto, los usuarios deberán ser conscientes de la función ideológica que ejerce la activación patrimonial en el seno de nuestra una sociedad. (Prats, 2001)

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

Tras esta reflexión, me gustaría dar mi opinión respecto a la didáctica del Patrimonio histórico:

La gran importancia que conlleva este tipo de artículos para la promoción de los patrimonios culturales de nuestro país dentro de la educación y de esta forma, como dice el autor, aprovechar más dichos patrimonios y conseguir que éstos tengan un mantenimiento y cuidado mayor que el que tenían hace unos años. En cuanto a los factores que el autor nombra, destacar el factor que está vinculado con el interés de la política en promocionar el uso didáctico de estos patrimonios y la disponibilidad y responsabilidad de ésta en su cuidado y uso. Como aportación personal a este factor, tomar ejemplo de otros muchos países y financiar tanto los patrimonios culturales, los conjuntos arqueológicos y los museos de forma que la accesibilidad del público (tanto educativo como general) sea totalmente libre y gratis.

EL PUNTO DE VISTA PSICOPEDAGÓGICO EN LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En este punto, me dispongo a dar mi opinión y valoración sobre el tema que se trata en mi Trabajo de Fin de Grado: “La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.”

Para empezar, comentar que el artículo de partida escrito por Miralles, Molina y Ortuño (2001) refleja muy bien mi opinión sobre este tema. La Didáctica de las Ciencias Sociales en Primaria tiene ciertas carencias que, poco a poco, están desapareciendo ante el aumento de autores dedicados a trabajar en esta etapa educativa. Como bien comentan los autores del artículo, si es difícil el establecimiento de esta ciencia en la etapa de Secundaria, mucho más complicado se antoja para la etapa de Primaria.

Si la Didáctica de las Ciencias Sociales en Primaria está aun por asentarse como ciencia, mucho más complicado se antoja la Didáctica de la Historia, una ciencia que aun necesita un análisis más específico y profundo para tratar durante la etapa educativa en general, y durante la etapa de Primaria en particular. Como afrontar este reto que supone en alumnos entre 6-12 años, es un desafío en el que se deben definir claramente las bases didácticas para un aprendizaje significativo en el alumnado.

Si realizamos este análisis partiendo de las *etapas de desarrollo cognitivo* Rafael (2007) según Piaget y Vigotsky, podemos llegar a unas orientaciones:

- Según Piaget, la etapas evolutivas se dividen según la edad del alumno. De estas cuatro etapas, que componen la teoría de desarrollo según Piaget, son dos las que están presentes en la etapa de Primaria, *Etapa preoperacional* y *Etapa de operaciones concretas*. Tomando como referencia estas dos etapas, el tiempo histórico tiene cierto carácter abstracto y, por tanto, es muy difícil adaptar esa abstracción en el pensamiento del niño. Es posible, que en el

último curso de Primaria, haya algunos alumnos (sobre todo en la chicas, ya que tanto su desarrollo físico como psíquico se manifiesta antes que en el caso de los chicos) que empiecen a adquirir el concepto de tiempo histórico porque empiezan a situarse en la tercera etapa de Piaget, *Etapa de operaciones formales*, donde desarrollan habilidades para tener un pensamiento abstracto y formal. Según Pagès (1989), la cronología no equivale automáticamente al tiempo social o histórico porque no dice ni explica nada sobre lo que mide. La utilización del tiempo *cronológico* como soporte para la construcción del tiempo social o humano es uno de los procesos que debemos realizar. Con la ignorancia de la cronología llegamos a conseguir que se confunda todo y, por tanto, no comprendamos nada. Por otro lado, en la escuela hay que enseñar el tiempo civil de la propia cultura, tanto los conceptos de hora y día como el de semana, hasta llegar al de calendario y el de era. Con todo esto, podemos decir que el tiempo cronológico nace del tiempo histórico.

Según esta visión, la división del tiempo sería la siguiente:

- **Tiempo vivido:** Se basa en la vivencia de las experiencias personales y directas de carácter vivencial.
- **Tiempo percibido:** Aprendizaje basado en las experiencias situadas externamente, situadas en espacios. Este tiempo se situaría en el final de la *etapa de operaciones concretas*.
- **Tiempo concebido:** Experiencias mentales que prescinden de referencias concretas (tiempo matemático). Sin embargo, esta etapa se situaría fuera del campo que intentamos aplicar, la etapa de Primaria.

El concepto de *tiempo vivido* puede explicar el proceso de aprendizaje tomando como referencia el pensamiento de Vigotsky. El *tiempo vivido* son las experiencias directas de la vida. Según las teorías clásicas, la conciencia del niño con respecto al tiempo es inicialmente un mundo confuso y mal organizado. El niño parte de su aprendizaje de esta confusión inicial para ir construyendo poco a poco la idea de tiempo en contacto con la experiencia de

cambios concretos. La acción educativa es una postura que debemos adoptar para realizar una programación de actividades de aprendizaje para discernir en estas categorías. Según las teorías clásicas, el aprendizaje del tiempo es posterior e inseparable al aprendizaje del espacio.

- Por otra parte, según Vigotsky, los procesos sociales son los que influyen en la adquisición de habilidades intelectuales. Adaptando esta postura a la didáctica de la Historia en Primaria, podríamos decir que el aprendizaje del tiempo histórico por parte de los alumnos se basa en el aprendizaje de las continuas interacciones sociales que están presentes en el día a día del alumno.

Las actividades en el proceso de aprendizaje del alumno debería tener tres fases bien diferenciadas, siendo la posterior un cúmulo de aprendizaje de la/s anteriores.

- Identificación/experiencia: Actividades de aprendizaje para establecer el estado vivido de la categoría temporal que queremos resaltar.
- Descentración: Actividades de aprendizaje para establecer relaciones entre las situaciones vividas y otros objetos o experiencias diferentes a las de los niños.
- Extensión del concepto: Actividades de aprendizaje para extender el concepto o categoría temporal en las dimensiones más amplias posibles.

Como toda teoría, siempre existen una serie de modificaciones/discrepancias a las teorías propuestas, por tanto, algún tipo de comprensión temporal es posible en los niños de fases incluso preoperatorias, y la Historia se puede enseñar y comprender a partir de los ocho años. Haciendo referencia a Piaget, la comprensión temporal de una narración no se adquiere hasta pasados los ocho años (antes existe una incapacidad “natural”). Esto sería debido a la evolución natural del pensamiento del niño y a sus estadios de desarrollo. Sin embargo, investigaciones posteriores (Brown y Stein) muestran claramente la insuficiencia de esta afirmación e incluso la contradicción.

Según Thornton y Vukelich (1988), niegan que la adquisición de la temporalidad dependa del desarrollo y de la madurez cognitiva. Proponen cuatro fases en la enseñanza de la comprensión temporal:

- 3-5 años: Pueden realizar secuencias de acontecimientos intrapersonales e interpersonales.
- 6-8 años: Pueden utilizar la numeración histórica para representar el pasado.
- 9-11 años: Identifican períodos de tiempo.
- 12-14 años: Pueden elaborar períodos temporales utilizando términos como *década* y *siglo*, y relacionando años con sus siglos respectivos.

Por último, hay que destacar aquellas variables que podemos encontrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje del tiempo histórico, que son las siguientes:

- **Pasado, Presente y Futuro:** Ha de permitir entender nuestra experiencia de presente como un puente entre pasado y futuro dentro del *continuum* histórico. Consiste en entender las causas y consecuencias de los hechos y de las transformaciones habidas o actuales.
- **Cambio y permanencia:** Los cambios y permanencias producidos en el pasado han creado el tiempo social presente. No se puede hablar de un tiempo único, debemos considerar la existencia de una pluralidad de tiempos que son el reflejo de los cambios.
- **Duración:** Es necesario conocer la duración de los distintos fenómenos que tienen lugar en el seno de una sociedad. Distinguir los ritmos y niveles de la duración es un objetivo fundamental del aprendizaje del tiempo histórico.
- **Cronología y periodización:** La cronología es un instrumento técnico de medida y un instrumento social de referencia. Es el soporte necesario e imprescindible del tiempo histórico. Identificar las divisiones que se han creado para

La investigación sobre la Didáctica de la Historia: aplicación para actividades en Educación Primaria.

diferenciar las formaciones sociales del pasado, las etapas y épocas en que se ha dividido la historia.

APLICACIONES DE LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DE LA DIDÁCTICA DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

1. Tipo de actividades según Estepa y Travé (2012):

- **Actividades de movilización y expresión de información mediante recursos informáticos: Internet, materiales multimedia y juegos de simulación.**
 - Mediante programas de procesadores de texto, presentaciones, bases de datos, diseño y gráficos, se elaboran informaciones y se presentan y comunican los resultados de la investigación.
 - Mediante la extracción iconográfica, cartográfica y materiales didácticos de Internet y/o CD-ROM (Este tipo de actividad puede llegar a ser muy interactiva ya que en muchas páginas web existe una realidad virtual mediante visitas virtuales).
 - Mediante el correo electrónico o redes sociales, los alumnos pueden mantener contacto con diferentes centros sin importar la distancia que haya entre ellos.
 - Por último, existen numerosos juegos de estrategia de carácter histórico que, pese a no tener una finalidad didáctica, son muy populares entre los alumnos y, por tanto, pueden llegar a adquirir conocimientos y/o sucesos históricos durante su tiempo de ocio.

Si hay que resaltar algunos aspectos negativos en este tipo de actividades, por una parte, es el enfoque individual debido a que suelen ser actividades que son costosas de manejar en grandes y medianos grupos. Por otra parte, también habría que destacar como aspecto negativo la competitividad que surgiría entre los alumnos.

- **Actividades que movilizan o expresan información a partir de los medios de comunicación: prensa, radio y televisión.**

- Aquellas que se utilizan para la búsqueda de información para la realización de cualquier trabajo o simplemente una consulta informativa. Algunos ejemplos serían la emisión de series televisivas, programas de radio o análisis en prensa escrita.
 - Las que convierten el medio en mensaje para comunicar los resultados los resultados de una investigación escolar.
 - Aquellas que pretenden hacer vivir al alumnado una realidad ficticia ya sea organizando un taller de radio, televisión, o un periódico donde los alumnos realicen artículos para posteriormente mostrarlos en un mural o mediante una “revista digital” en una plataforma digital.
- **Actividades de observación y/o manejo de objetos y restos materiales.**

Existen múltiples opciones en este tipo de actividades. Cualquier material tangible por los alumnos puede ser útil para un aprendizaje significativo ya que la inclusión de material tangible, acerca al alumno a una realidad.

 - Si el objetivo de la unidad didáctica se refiera a un pasado lejano, una de las formas más utilizada consiste en organizar una salida escolar a un yacimiento, museo y/o exposición referente al tema a estudiar. Pese a que esta opción es muy efectiva, también puede preocupar el hecho de tener que salir con los alumnos y, por tanto, tomar algunos riesgos que no están presentes dentro del centro escolar. Por este motivo, también existe la posibilidad de comprar, recibir una donación o una prestación del material representativo en los yacimientos, museos, exposiciones, etc. y realizar la actividad en el mismo centro escolar.
- **Actividades de búsqueda de información en fuentes bibliográficas: libros de texto y biblioteca de aula.** Este tipo de actividad se podría decir que es la más utilizada estos años atrás, incluso en algunos centros puede ser la única, ya que consisten en la lectura, comentario y realización de ejercicios del libro de texto. La selección y secuenciación de contenidos suele adaptarse al libro de texto adoptado por el centro. Si el objetivo es que se realice una investigación escolar, la importancia del libro se verá reducida y,

por tanto, será la biblioteca de aula quien recobre importancia en este tipo de actividades. Toda investigación por parte del alumnado contará con la guía y asesoramiento del maestro.

- **Actividades que manejan recursos cartográficos para movilizar, organizar o expresar información.** Están encadenadas a la búsqueda de información, estructuración de la información o comunicación de resultados ya que se debe conocer la localización y distribución en el espacio de los fenómenos políticos, sociales y culturales de las sociedades actuales e históricas.
- **Actividades cuya fuente de información son documentos escritos.** Este tipo de actividades resultan un tanto dificultosas para llevar a cabo en Primaria. El principal motivo por el cual no se pueden llevar a cabo con naturalidad en primaria es porque este tipo de actividades están basadas en la lectura extensiva de documentos escritos. Sabiendo que el desarrollo intelectual de los alumnos de primaria junto con sus dificultades de lectoescritura, incluso los alumnos de tercer ciclo, dificultan llevarlas a cabo. Sin embargo, debemos ver ese punto positivo y aprovechar diferentes fuentes que podemos encontrar en cualquier archivo presente en las hemerotecas para conocer y valorar esas instituciones que catalogan y conservan una inmensa fuente de información para llegar al pasado de esa localidad o comunidad. También nos pueden servir para observar los documentos originales que nos adentran en la época histórica local objeto de estudio. El hecho de que se conserven colecciones de fotografía, planos y dibujos pueden ayudar al proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que la percepción del alumnado será mayor si ve una representación gráfica. En este tipo de actividades, la participación externa es esencial porque con documentos facilitados por los propios familiares de los alumnos y/o profesor podemos llegar a tener la información necesaria. Es más, con la colaboración de los familiares podemos conseguir una mayor motivación por parte del alumnado al sentirse partícipe en la aportación de documentos y objetos.

- **Actividades que movilizan contenidos a partir de fuentes de información del propio medio sociocultural: Salidas de investigación a museos, elementos patrimoniales e instituciones políticas, sociales y culturales.** La innovación e investigación en este tipo de actividades es un aspecto a tener en cuenta. El potencial motivador que existe en estas actividades es muy grande, así como su carácter procedimental y actitudinal. Estas salidas están orientadas para aquellas unidades didácticas que se centran sobre el pasado de los edificios de carácter religioso, civil, militar, fabril, etc. así como la maquinaria e ingenios industriales y, también, manifestaciones artísticas como pintura, escultura, etc. Un factor muy importante para llegar con mayor intensidad al alumnado es la observación de todos estos elementos *in situ* que, unidos a dramatizaciones por parte de colaboradores o por los propios alumnos, pueden llegar a tener un aprendizaje significativo importante. Por otra parte, el uso de elementos de carácter patrimonial cuyo análisis podría facilitar información al alumno entrevistando a los que participan o incitar a que evoquen sus recuerdos y vivencias. El objetivo es que el alumno busque en estos recursos algunas respuestas o informaciones en relación con el conocimiento de las sociedades actuales e históricas. Cabe recordar que las salidas son parte de las actividades de planificación, actuando como punto de partida del proceso investigativo del alumno. Por último, recalcar la importancia que tiene en estas salidas la buena planificación tanto desde un punto de vista logístico, como desde el punto de vista educativo ya que la organización escolar, seguridad, disciplina y coste económico son los factores más importantes. Dichas actividades se desarrollan en tres fases
 - Tareas de preparación: Es ellas se proponen los objetivos, exploración de concepciones, tareas de localización espacial, materiales y guía de actividades. Suelen realizarse en el aula o centro escolar.
 - Tareas durante la visita: Es el foco de estas actividades y es donde los alumnos observan y recogen la información que necesitan. Se realizan en la salida programada.

- Tareas posteriores a la salida: Se centran en elaborar a partir de la información recogida, evaluar los aprendizajes adquiridos, valorar la aportación de la actividad para resolver la problemática objeto de estudio.
- **Actividades de expresión de resultados mediante simulaciones, dramatizaciones y juegos de estrategia y toma de decisiones.** Como bien se comenta en el punto anterior, las dramatizaciones pueden acelerar el proceso de aprendizaje en el alumno y, además, tener un aprendizaje más significativo. Las simulaciones y dramatizaciones ayudan al desarrollo de los procesos de investigación escolar mediante representaciones de situaciones cotidianas de las sociedades del pasado o asumiendo el papel de un determinado personaje histórico. Los alumnos, con la ayuda del profesor deben iniciar un proceso de investigación para una reconstrucción de la situación que pretenden llevar a cabo en la representación. Sin embargo, con las representaciones históricas existe cierta dificultad con la empatía que puedan desarrollar los alumnos porque los alumnos pueden tener dificultades en el anacronismo. Destacar también que en este tipo de actividades constantemente se produce el “error” de centrarse más en la estética del vestuario o en las cualidades dramáticas de la representación, y no en las tareas de recopilar todo tipo de información sobre el personaje o la situación que representan.
- **Actividades que movilizan contenidos a partir de documentos gráficos y fuentes de información audiovisuales: cine, documentos y modelos de evolución histórica.** Se inician mediante la recopilación de aquellas que buscan información sobre las sociedades históricas a través de películas, documentales, grabaciones sonoras, fotografías, etc. En la actualidad, este tipo de actividades no deberían suponer un “problema” ya que los alumnos de hoy en día están muy familiarizados con los contenidos que aparecen en la televisión, el cine y los videojuegos, sin embargo, los alumnos deben diferenciar el ocio que les supone esos medios en su tiempo libre con la observación e interpretación que deben realizar con las imágenes visuales y

conocer y usar el lenguaje gráfico. La organización de este tipo de actividades podría darse de la siguiente forma:

- Previas a la observación de la película, programa televisivo, audición, etc. En estas actividades el profesor presenta de forma sintética el contenido y establece con los alumnos aquellos aspectos en los que debe centrarse la observación, elaborando una hoja para el registro de informaciones.
- Tareas durante la proyección audiovisual. Consisten generalmente en la toma de notas en relación con el registro mencionado.
- Tareas posteriores al visionado. En ellas, se ponen en común las observaciones registradas y se sintetizan la información que aporta el medio al proceso de investigación escolar que estamos desarrollando.

Las dificultades que encuentran los niños en estas actividades es la secuenciación de los hechos históricos, por eso es muy importante la realización de secuenciaciones desde los primeros años de la Educación Primaria. Es muy importante encontrar ciertos libros de texto, colecciones de diapositivas, etc. con una función didáctica, con secuencias de diversos tipo:

- Actividades y tareas a lo largo del día, una semana, una estación o época del año (el curso escolar, por ejemplo).
- Elementos específicos como la vivienda, el transporte, el vestido, etc. poseen un valor para los niños pequeños porque ellos se pueden identificar.
- Encontrarse presentaciones cronológicas en términos de evolución de la agricultura, la industria, el comercio, etc. (Este último tipo estaría orientado para el último ciclo de Primaria).

Este tipo de actividades provocan un gran interés para introducir al alumno en los conceptos de cambio y secuencia en relación con el tiempo y

el tiempo histórico, pueden acelerar la comprensión del pasado del niño hacia la visión de la evolución como desarrollo lineal.

También se pueden realizar otras actividades en relación con estos conceptos de mayor complejidad, que consiste en la interpretación por parte del alumno de la evolución y las transformaciones del paisaje natural, rural o urbano en el tiempo a través de fuentes iconográficas, o mediante planos urbanos de distintas épocas. Este tipo de actividades permiten la interrelación de los más diversos elementos (arquitectura, medioambiente, urbanismo, tecnología, organización social, etc.), y la diferenciación de secuencias temporales y de relaciones causa-efecto.

- **Actividades dirigidas a organizar y transformar la información: ejes y cuadros cronológicos, frisos de la historia.** Este tipo de actividades están muy presentes entre el profesorado y los libros de texto. Tal y como se muestran a los alumnos, este tipo de actividades llegan con mucha facilidad al entender del alumno y, por tanto, facilita el proceso de aprendizaje de éste. Los ejes y cuadros cronológicos permiten contextualizar distintos hechos de forma cronológica, apreciando su evolución en un marco temporal y espacial establecido. El eje cronológico, se basa en una línea vertical u horizontal, en cuyos extremos se fija el inicio y el final del periodo que se quiera enseñar a los alumnos, dividida proporcionalmente en una frecuencia de medida temporal (años, décadas, siglo, milenio, etc.). En esta división, se señalan los diferentes acontecimientos que vayan a mostrarse. El uso de una simbología para aquellos acontecimientos que tengan un carácter reiterativo y colores, corchetes y flechas para distinguir periodos o niveles de la realidad social.

Por otra parte, el uso del friso de la historia facilita integrar más variables ya que nos permiten apreciar la evolución de cualquier aspecto de la realidad social a través del uso de periodizaciones o etapas de la historia. El uso de un friso puede ayudar a la motivación del alumno ya que se suelen

representar mediante un mural en el aula o un pasillo del centro escolar y esto provoca que la motivación intrínseca del alumnado sea mayor.

2. Ejemplos, detallados, sobre actividades a trabajar en la Didáctica de la Historia en Educación Primaria

- **Exposición de los trabajos de los alumnos y alumnas:**
 - **Objetivo principal:** Ser capaz de realizar una investigación escolar en grupo, así como adquirir las habilidades necesarias para trabajar en grupo. También es importante adquirir y desarrollar las nociones para realizar una exposición ante un público.
 - **Distribución del alumnado:** En pequeños grupos (4-5 personas como máximo).
 - **Breve explicación de la actividad:** Cada grupo de alumnos debe elegir un tema de la unidad didáctica trabajada en ese momento y realizar una investigación para, posteriormente, realizar un mural o exposición al resto de compañeros.
 - **Material y recursos:** Tanto el material como los recursos que utilicen los alumnos será de libre elección. Algunos de ellos podrían ser cartulinas, colores, fotografías, etc. en el caso de que realicen un mural. O bien la utilización de recursos interactivos como el programa PowerPoint o Prezi². También añadir, como recurso, la utilización de fuentes primarias, ya sea en formato escrito, digital o audiovisual, para llevar a cabo la investigación necesaria para la realización de la actividad.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Esta actividad estaría orientada al cuarto curso de la etapa de Primaria, así como a los dos cursos del tercer ciclo de Educación Primaria.

- **Recortes de periódico:**

² Ver programa interactivo [Prezi](#)

- **Objetivo principal:** Desarrollar un punto de vista crítica en la selección de los recortes así como familiarizarse con los medios de comunicación escritos (periódicos, revistas, etc.). Desarrollar su creatividad e imaginación.
- **Distribución del alumnado:** Individual.
- **Breve explicación de la actividad:** Se realizará en el final de cada trimestre y en esta actividad los alumnos deberán elegir un acontecimiento/personaje histórico en el que deberán (con la ayuda de sus padres) buscar en medios de comunicación imágenes sobre el acontecimiento/personaje elegido. Deberán realizar un mural con las imágenes recortadas.
- **Material y recursos:** El material utilizado será una cartulina, tijeras y pegamento. En cuanto a los recursos utilizados pueden ser tanto periódicos, revistas, etc. como cualquier fuente de gráfica sacada de Internet.
- **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Estaría orientado para el primer ciclo de Educación Primaria.

- **Museo escolar.**

- **Objetivo principal:** Desarrollar capacidades de organización y ubicación del espacio en la distribución del museo.
- **Distribución del alumnado:** Toda la clase.
- **Breve explicación de la actividad:** La actividad consiste en el montaje de un museo con la información que se haya facilitado por parte del maestro, o bien con aquella información que los propios alumnos han buscado.

- **Material y recursos:** Según la temática escogida pueden llegar a fotografías, material original o representaciones. La utilización de mesas para la exposición, utilización de lámparas/focos para centrarse en las obras.
- **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Depende de si la información esta facilitada por el maestro (en ese caso estaría orientada para el segundo ciclo de Primaria) o si la información parte de una investigación por parte de los alumnos.
- **Bingo de términos clave:**
 - **Objetivo principal:** Reforzar las palabras clave de los temas realizados durante un trimestre para asegurarse la adquisición de esos conceptos.
 - **Distribución del alumnado:** Toda la clase.
 - **Breve explicación de la actividad:** Al finalizar cada tema, el profesor les facilitará una lista de los términos/conceptos clave aprendidos durante la unidad didáctica. Al finalizar el trimestre, se realizará un bingo en el que cada alumno deberá escribir en una hoja seis términos aprendidos durante el trimestre. El profesor irá mostrando los diferentes términos y los alumnos deberán marcar aquellos que tengan.
 - **Material y recursos:** Tanto el material como los recursos utilizados en esta actividad son básicos, ya que el maestro puede utilizar el proyector para mostrar cada término. También se podría facilitar a los alumnos una hoja para escribirlos términos, estando esta decorada con dibujos y figuras representativos de los diferentes temas realizados durante el trimestre.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Esta actividad puede realizarse en cualquier curso de Primaria. Hay que destacar que si se aplicará en el primer ciclo, la realización de la actividad sería cada uno o dos temas.

- **Bingo de fechas clave:**
 - **Objetivo principal:** Reforzar las fechas (ya sea: siglo, década, año o, incluso, la fecha exacta) de los diferentes acontecimientos históricos así como tener la habilidad de unir los acontecimientos con sus fechas correspondientes.
 - **Distribución del alumnado:** Toda la clase.
 - **Breve explicación de la actividad:** El punto de partida sería similar a la actividad anterior, pero la diferencia con esta actividad es que los alumnos deberán escribir cinco fechas. El maestro irá mostrando los diferentes acontecimientos históricos y los alumnos deberán tachar las fechas que ellos crean que se corresponden con esos hechos históricos mostrados en el proyector.
 - **Material y recursos:** Tanto el material como los recursos utilizados en esta actividad son básicos, ya que el maestro puede utilizar el proyector para mostrar cada término. También se podría facilitar a los alumnos una hoja para escribirlos términos, estando esta decorada con dibujos y figuras representativos de los diferentes temas realizados durante el trimestre.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Al ser una actividad en la que los alumnos deben relacionar fechas con acontecimientos históricos, estaría orientada para el último curso de Primaria.
- **Resolver crucigramas:**
 - **Objetivo principal:** Reforzar aquellas palabras clave mediante la ayuda de pistas o dibujos/fotografías.
 - **Distribución del alumnado:** Individualmente.

- **Breve explicación de la actividad:** La actividad consiste en la realización de un crucigrama con palabras relacionadas con la unidad didáctica que se está llevando a cabo. La pista que se facilitaría a los alumnos para resolver los huecos sería mediante frases u oraciones referentes al personaje o mediante la utilización de imágenes o dibujos.
 - **Material y recursos:** El material utilizado es básico, el cual consistiría en una hoja en la que hubiera un crucigrama con las pistas numeradas para cada una de las palabras.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Esta actividad puede realizarse en cualquier curso, adaptando la complejidad de las pistas según el curso en el que nos encontremos.
- **Ahorcado histórico.**
 - **Objetivo principal:** Demostrar que los alumnos conocen perfectamente los nombres de los personajes.
 - **Distribución del alumnado:** Toda la clase.
 - **Breve explicación de la actividad:** El funcionamiento de la actividad es simple ya que el alumno que salga a la pizarra deberá pensar el nombre de algún personaje que hayan aprendido durante las unidades didácticas y deberá poner el número de sus caracteres. El juego consiste en que sus compañeros deben ir preguntando diferentes letras del abecedario y el alumno deberá ir rellenando la palabra oculta.
 - **Material y recursos:** El material utilizado será la pizarra convencional o la pizarra digital.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Esta actividad es idónea para los primeros cursos de primaria debido a que puede servir de refuerzo para el aprendizaje del abecedario.

- **Debate.**
 - **Objetivo principal:** Conseguir que los alumnos desarrollen empatía con las diferentes clases sociales a lo largo de la historia.
 - **Distribución del alumnado:** Por grupos (según el número de clases sociales)
 - **Breve explicación de la actividad:** La actividad consiste en organizar a los alumnos según la clase social a la que pertenezcan. A cada grupo se le facilitará una hoja informativa sobre su clase social. Una vez leídas y entendidas las características de su clase social. El profesor propondrá varias preguntas en las que cada grupo social (con un portavoz) dará su opinión. La actividad puede darse en una sesión o prolongarse a dos o tres sesiones, según considere el maestro viendo la evolución del grupo.
 - **Material y recursos:** El material usado se resume en las hojas informativas de cada una de las clases sociales.
 - **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Al tratarse de conceptos muy abstractos para los alumnos, esta actividad se debería desarrollar en el último curso de primaria ya que los alumnos se encuentran en una etapa de desarrollo en la que el pensamiento abstracto empieza a poner en práctica.

- **Juego de pistas.**
 - **Objetivo principal:** Reconocer los personajes históricos en la historia de la humanidad.
 - **Distribución del alumnado:** Por parejas.
 - **Breve explicación de la actividad:** El juego consistirá en que a través de una serie de pistas variadas en cuanto a la temática los alumnos, por

parejas, deberán adivinar el nombre del personaje histórico del que se trata.

- **Material y recursos:** Los recursos que se pueden usar con esta actividad pueden aquellos que proyecten imágenes o textos en pantalla, tales como PowerPoint o Prezi. Por otra parte, el material utilizado se basa en la hoja facilitada para los alumnos que deberán completar, por parejas, para la realización de la actividad lúdica.
- **Curso/s en los que se llevaría a cabo:** Esta actividad podría realizarse en cualquier curso del tercer ciclo de educación primaria.

- **Akinator.**

- **Objetivo principal:** Fomentar la motivación del alumnado mediante un recurso en la red así como reforzar los conocimientos, sobre los diferentes personajes históricos, de los alumnos.
- **Distribución:** Por parejas (según la disponibilidad de ordenadores).
- **Breve explicación de la actividad:** Cada pareja de alumnos deberá realizar una “prueba” con el programa *Akinator*³ para que ellos mismo comprueben el funcionamiento de la actividad. Posteriormente, un miembro de la pareja pensara en un personaje (deberá escribirlo en un papel, para evitar cualquier “trampa”) y el otro miembro deberá adivinarlo por el mismo procedimiento que han experimentado con el recurso web. Una vez acertado el personaje, los alumnos intercambiarán los roles en la actividad.
- **Material y recursos:** El material utilizado, en la primera parte de la actividad, será un ordenador por pareja. Mediante el recurso web

³ Ver página web de [Akinator](#)

Akinator los alumnos adquirirán las condiciones y reglas a seguir en el proceso de la actividad.

- **Curso/s en el que se llevaría a cabo:** Podría realizarse en cualquier curso de Primaria. Sin embargo, al ser una actividad lúdica, está estaría más enfocada a realizarla con más frecuencia en el primer ciclo de Primaria.

3. Recursos

- **M-Learning para la enseñanza del patrimonio en las salidas escolares.**

En los últimos años, los dispositivos móviles han sido una de las tecnologías que más avances han experimentado y su difusión resulta cada vez mayor. No es de extrañar, por tanto que el mundo de la educación vuelva su vista hacia estos soportes para analizar su potencialidad como herramientas didácticas de cara a desarrollar de una manera más efectiva lo que se ha denominado Mobile-Learning (M-Learning) o aprendizaje móvil.

En las salidas de aula, contar con este tipo de tecnología puede resultar especialmente útil precisamente por facilitar un acceso directo a la información desde cualquier lugar. Pero el simple acceso a la información no garantiza un aprendizaje efectivo. La salida del aula y sus actividades deben planificarse cuidadosamente. Pueden tener fases previas a la salida, durante la salida y posteriores, ya de nuevo en el aula.

El diseño completo de una actividad didáctica de M-Learning que incluya visitas al patrimonio debe tener en cuenta las características del grupo, aprovechar al máximo cada una de las fases de desarrollo y considerar las teorías de aprendizaje que sustentan la complejidad del proceso de enseñanza-aprendizaje apoyado por tecnologías móviles en el contexto descrito.

En el caso que nos ocupa, el hecho de que la actividad se desarrolle en un entorno real, relaciona en general todo tipo de actividades planteadas con la *cognición situada* o *teoría del aprendizaje situado*, no solo por el carácter empírico de las actividades, sino también por la posibilidad de implicación social del alumnado, a partir de la visita, en la protección del patrimonio.

La utilización de información procedente de diferentes fuentes en el proceso de desarrollo de una actividad didáctica de visita al patrimonio hace que en este contexto el M-Learning se pueda vincular a la *teoría del conectivismo* (aprendizaje es un proceso complejo de conexión colectiva de fuentes de información que se actualiza constantemente.) Además, en función de la tipología de actividades que se desarrolle sobre el terreno, se pueden plantear propuestas vinculadas al *aprendizaje colaborativo* y utilizar aplicaciones de mediación patrimonial.

Algunos recursos para dispositivos móviles se limitan a proporcionar información. No obstante, esto puede resultar enriquecedor si se permite una selección de información adecuada a los intereses, contexto y formación del usuario. En algunos museos tienen recursos para que tú mismo crees tú visita guiada con material multimedia. Este tipo de guías móviles también se aplican al patrimonio de espacios urbanos complejos.

Muchos museos utilizan dispositivos móviles para presentar sus guías y para ampliar información. La aplicación móvil *Omusee* informa sobre una selección de diez exposiciones al mes; el MOMA dispone de una versión completa de su catálogo para iPad y de una aplicación móvil que permite acceder a la guía y a la agenda de actividades; el Museo del Louvre y otros cuentan con aplicaciones similares. Entre los museos españoles cabe citar como ejemplo la APP guía del Museo del Prado con comentarios breves en formato audio.

Para escolares, destaca la APP del Museo del Louvre *My museum-Paulette*, orientada a niños y adolescentes, que proporciona explicación e itinerario para 25 obras maestras guiados por un personaje animado (Paulette), juegos de pistas e información multimedia como animaciones o la “voz de las obras maestras”. Resulta de especial interés para la organización de actividades sobre el terreno consultar mapas o fotografías del área a través de los sistemas de información geográfica. Igualmente, un buen complemento a la visita de un museo o de un yacimiento arqueológico relacionado con la colección del mismo es la consulta al catálogo on-line de museos españoles a través de la cual el alumnado puede recibir más información.

La visita virtual a través del recorrido interactivo por imágenes reales en 360º de diferentes espacios patrimoniales permite una aproximación general al espacio de la visita. Los websites *Viajes virtuales*⁴ y *Ars virtual*⁵ son buenas referencias. El acceso a reconstrucciones virtuales vía Internet es una de las aplicaciones de interpretación del patrimonio de mayor utilidad, pues proporciona la posibilidad de comparar directamente los restos que han quedado sobre el territorio con el aspecto que estos mismos habrían tenido en el momento de su construcción o utilización. Resultan prácticamente imprescindibles en el caso de restos arqueológicos deteriorados o incompletos.

El acceso a Internet desde dispositivos móviles se simplifica si se utilizan códigos QR o BIDI que contengan la url del recurso que se quiere consultar y, por tanto, eliminen la dificultad de teclear complicadas direcciones de Internet. Cada vez son más los museos y espacios patrimoniales que los utilizan para facilitar a los visitantes el acceso a información complementaria desde sus dispositivos móviles personales (Gómez, 2010). Si el conjunto patrimonial que va a ser visitado no dispone de este tipo de códigos, podemos crearlos nosotros mismos con anterioridad a la visita,

⁴ Ver <http://www.viajesvirtuales.es/>

⁵ Ver [Ars Virtual](#)

ubicarlos en el mapa on-line y compartirlos a través de la red social Streets. Los códigos creados pueden resultar accesibles sencillamente a través de esta web cuando estemos en el terreno Otra opción es utilizar el geoposicionamiento o ubicación automática del dispositivo móvil para la descarga espontánea de contenidos on-line. En entornos urbanos suele ubicarnos con más precisión la red de móviles, mientras que en espacios abiertos como yacimientos arqueológicos o en pequeños núcleos rurales la utilización del GPS proporciona una mayor exactitud.

No obstante, esta aplicación constituye un ejemplo de otro tipo de actividades más dinámicas y que permiten un aprendizaje constructivo. Entre las propuestas didácticas innovadoras para el aprendizaje del patrimonio con tecnología móvil destacan aquellas en las que el alumnado resuelve un juego de pistas, emprende una caza del tesoro o realiza una gymkhana orientándose sobre el terreno recorrido a través de las herramientas proporcionadas por el propio dispositivo.

Otras propuestas aprovechan el potencial didáctico de las herramientas de captura de información de los dispositivos móviles para que el alumnado participante, de manera individual o grupal, obtenga datos sobre el terreno (imagen, vídeo, etc.), prepare una información personalizada y la comparta on-line, se denomina *Geocatching*. La utilización de herramientas web 2.0 facilita que el profesorado impulse proyectos que combinan el *Geocatching* y la creación de espacios web informativos sobre el patrimonio recorrido por los propios alumnos.

Algunas aplicaciones móviles están diseñadas precisamente para compartir información patrimonial con facilidad. Un ejemplo significativo es *HistoryPin*, asociada a Google Maps, que no solo permite explorar el espacio accediendo a información histórica sino que esta información es subida a la red por los propios usuarios. De este modo se pretende incrementar el volumen de información mediante la participación masiva en su producción. Además de ubicar en el mapa imágenes históricas de los

diferentes espacios, permite a los museos subir fotografías comentadas de su colección permanente, de manera que puedan crear un catálogo para esta aplicación móvil sin contar con recursos propios. Puede convertirse en una solución sencilla para que los centros patrimoniales que no disponen de recursos propios para el desarrollo de aplicaciones móviles comiencen a facilitar información a sus visitantes a través de dispositivos móviles.

Finalmente, también resulta interesante plantear actividades en las que la captura de información con dispositivos móviles sobre el terreno sea utilizada para la creación juegos de aventura o de espacios virtuales. Lo primero es posible gracias al uso de plataformas como *E-adventure*⁶, con el objetivo de que los docentes puedan crear juegos de aventura didácticos con escenarios personalizados en entornos virtuales de aprendizaje. La creación de museos virtuales en metaversos⁷ como *Second Life* resulta todavía difícil de incorporar al contexto escolar debido a la limitación de edad para participar y al pago del espacio virtual en estas plataformas. No obstante, ya existen algunos metaversos diseñados para menores como *Secondlife Teen*.

En general, un análisis de los recursos M-Learning asociados a la interpretación y didáctica del patrimonio y de la innovación en cuanto a diseño de actividades para la enseñanza del patrimonio fuera del aula con tecnología móvil revela que existen dos tendencias. La primera, la creación de recursos y aplicaciones que faciliten una recepción personalizada de la información, esto es, que cada usuario pueda encontrar los datos que precisa en cada momento, según su interés, el contexto de su visita y su nivel de conocimientos previos. La segunda tendencia, orientada sobre todo a los objetivos e intereses de grupos escolares, apunta al diseño de actividades dinámicas de exploración sobre el terreno, de manera que el estudiante se convierta en protagonista, vaya descubriendo e interpretando

⁶ Ver [E-Adventure](#)

⁷ “espacio virtual colectivo y compartido con frecuencia creado por convergencia y compatibilización con un aspecto de la realidad externa” Definición extraída de [Wikipedia](#)

el patrimonio hasta llegar a generar nueva información a través de las propias tecnologías móviles con las que se trabaja.

- **Jeopardy**

El programa Jeopardy como actividad interactiva es un recurso que debería utilizarse mucho en la Didáctica de la Historia. Uno de los motivos que comenta P. Miralles, S. Molina y J. Ortuño en el artículo de partida, es que muchos alumnos ven la Historia como un área aburrida y sin innovación alguna. La posibilidad que nos ofrece este recurso es muy enriquecedora si nos marcamos como objetivo la continua participación del alumnado.

Al tratarse de una actividad que se centra en un concurso entre varios equipos, puede ser útil recurrir a esta página web interactiva, y con un carácter didáctico muy grande, para reforzar el trabajo en equipo y el trabajo cooperativo entre los estudiantes.

Este programa tiene una característica que, en parte, puede ayudar a que los alumnos empaticen con el papel del maestro ya que una de las opciones que contiene el programa es la de dar la respuesta a una hipotética pregunta, por tanto, los alumnos deben tener la habilidad de realizar la pregunta correcta para la respuesta que se les ha facilitado. También destacar que contiene el proceso típico en el que se formulan preguntas y los alumnos deben realizar una respuesta.

La diversión y la motivación de los alumnos aumenta con la posibilidad de usar un sistema de puntos y penalizaciones de tiempo, o, incluso, celebrando una especie de liga que dure todo el cuatrimestre. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, este tipo de actividades puede provocar cierta competencia entre los alumnos que puede llegar a convertirse muy negativa afectando a la relación entre alumnos dentro, e incluso fuera, del aula.

4. Proyectos:

- **La civilización Maya.** Con este proyecto, se pretende trabajar en base a la recogida de información en fuentes primarias, por tanto, englobaría a varios tipos de actividades explicados en el primer punto de este apartado: *Actividades que movilizan contenidos a partir de documentos gráficos y fuentes de información audiovisuales: cine, documentos y modelos de evolución histórica; Actividades que movilizan contenidos a partir de fuentes de información del propio medio sociocultural* (en este proyecto, estas actividades se incluirían dentro de las *Actividades de movilización y expresión de información mediante recursos informáticos*, ya que el tema del proyecto, la civilización Maya, la recogida de información a partir del propio medio sociocultural es muy difícil debido a la gran distancia que hay) y *Actividades que movilizan contenidos a partir de documentos gráficos y fuentes de información audiovisuales: cine, documentos y modelos de evolución histórica.*

A continuación, se explicará detalladamente el proyecto “La civilización Maya”, un proyecto que estaría orientado para el primer curso del tercer ciclo de la etapa de Educación Primaria. El objetivo principal que se busca conseguir con este proyecto es acercar al alumno a una civilización precolombina. Al mismo tiempo, también se pretende potenciar el trabajo cooperativo de los alumnos en el aula para crear un proyecto en común sobre una civilización desconocida para el alumnado y que les suscita interés.

➤ Como parte importante dentro del currículo, y también como confirmación de que la Didáctica de las Ciencias Sociales, y de la Historia, es una ciencia que está presente en varios ámbitos educativos, me dispongo a comentar las competencias básicas del currículo según la Ley Orgánica de Educación (2006):

- ◆ **Competencia social y ciudadana:** los alumnos desarrollan una convivencia en sociedad (en el aula para ser más exactos) además

de fomentar el trabajo en equipo. También cabe destacar el hecho de solucionar conflictos de manera pacífica mediante el diálogo. Por último, es un tipo de actividad en la que todos los alumnos participan por igual y por tanto tienen un carácter integrador.

- ◆ **Competencia para aprender a aprender:** con este proyecto, podemos provocar en el alumnado cierto interés en el tema y podemos conseguir que se interesen más, y por tanto, el alumno puede iniciar una búsqueda más profunda y ampliar los conocimientos respecto a la civilización maya.
- ◆ **Tratamiento de la información y competencia digital:** el simple hecho de buscar información sobre los mayas, y tener que recurrir a la búsqueda en Internet podemos conseguir que el alumno adquiera un pensamiento crítico a la hora de seleccionar una información u otra.
- ◆ **Competencia en comunicación lingüística:** esta competencia está siempre presente en cada una de las áreas del currículo, y más si deben mantener una continua interacción entre los alumnos y el maestro. Por otra parte, usar la lectura y escritura para la búsqueda y recopilación de información que deben encontrar para la realización del trabajo. Además, la presentación del trabajo a sus compañeros va a ser una gran oportunidad para potenciar el uso del lenguaje con una intención diferente.
- ◆ **Competencia cultural y artística:** el aprendizaje de una nueva cultura y la valoración de los museos como parte de nuestro patrimonio hará que los alumnos desarrollen una mayor sensibilización y respeto ante estos espacios tan enriquecedores culturalmente.
- ◆ **Autonomía e iniciativa personal:** la realización de un museo, en el que ellos mismos van a ser los propios guías, va a suponer un

desarrollo de estrategias que permitirán que los alumnos, de forma autónoma, recopilen la información y preparen su presentación.

- La elección del tema se puede dar por la elección del maestro como un tema innovador y desconocido para la mayoría de los alumnos, o bien por la decisión de los alumnos tras un debate en el que el papel del maestro es de mediador.
- La importancia de los conocimientos previos del alumnado es muy importante para el desarrollo de las sesiones. Los alumnos pueden tener un conocimiento previo gracias a películas como *Apocalypto* o *Los reyes del sol*; también de fuentes escritas como *National Geographic*.
- El desarrollo del proyecto durante las diferentes sesiones sería el siguiente:

La actividad inicial en la que se recopilan todas las posibles preguntas que se podrían hacer los alumnos sobre los mayas, se escribirían en una cartulina ubicada en una zona del aula en la que pondremos todos los descubrimientos sobre esta civilización.

Posteriormente, se les plantearía qué posibles medios podemos utilizar para dar respuesta a todas estas preguntas a lo que ellos podrían dar varias soluciones como la biblioteca, Internet, enciclopedias o libros que pueden tener en casa, en algún museo, etc. Seguidamente, se procedería a buscar información sobre posibles museos cercanos que dispongan de dicha información y, como se ha comentado anteriormente, observamos que la mayoría de museos se encuentran en América. Por ello, pasaríamos a buscar información en la biblioteca, en Internet e información consultada en casa (ya sea por consulta a sus padres o por iniciativa propia del alumno).

Una vez que los alumnos hayan recopilado información por su cuenta, a través de fuentes primarias y secundarias, realizaríamos algunas actividades con todo el grupo clase. Mediante la realización de una asamblea hemos presentaríamos la información de la que disponíamos y las fuentes que hemos utilizado.

Después, en pequeños grupos (3-4 alumnos aproximadamente), se dividirían las diferentes preguntas que nos planteamos en la actividad inicial. Cada grupo trabaja la información facilitada por el maestro y extraería de las fuentes aquello que considera más importante y que daba respuesta a sus inquietudes contando con el apoyo del maestro. El objetivo de esta actividad será guiar a los alumnos en la búsqueda de nueva información. Para ello recurriríamos, como método de enseñanza-aprendizaje, a la indagación guiada donde el profesor les dará distintas premisas, para facilitarles la tarea. Una de estas recomendaciones debería ser que tengan claro qué pregunta quieren responder, entenderla y saber identificar las palabras clave necesarias para buscar la respuesta. Durante el desarrollo de todas las actividades la asamblea tiene que ser un punto de reunión, de puesta en común y de debate sobre el tema elegido, de esta forma, los alumnos llegarán a ser conscientes de sus logros y de su aprendizaje.

Para la búsqueda de nueva información que no se haya recopilado previamente, se dedicará una sesión de trabajo en la biblioteca, y otra en la sala de ordenadores. De esta forma trabajarán con distinto material, y podrán obtener más información, cosa que les llevará a hacer un análisis comparativo de fuentes así como a conocer qué es una fuente primaria y qué es una fuente secundaria. Para la realización de estas actividades se dispondrán en parejas, donde ambos integrantes quieran trabajar el mismo subtema acerca de los mayas.

Además, para que los alumnos puedan obtener más información de las fuentes seleccionadas, les daremos unas pautas de observación. Éstas se basarán en preguntas sencillas que deberán hacerse sobre el objeto o texto en cuestión.

Tras la realización de estas tareas, los alumnos presentarán la información trabajada al resto de compañeros. De esta forma, trataremos de que sean ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje y fomentaremos su autonomía ya que los alumnos se han

encargado de dar respuesta a sus propias inquietudes. En forma de asamblea, los alumnos expondrán el resultado de sus investigaciones, colocaremos las ideas principales que dan respuesta a las preguntas iniciales en el mural. Además, colocaremos todas las imágenes que hemos obtenido y que ilustran la información. Para terminar, en la última sesión realizaremos una actividad para concluir este proyecto. Reunidos en la asamblea, partiremos de las preguntas que teníamos inicialmente tratando de darles respuestas, anotando también la información que hemos recogido y que no estaba dentro de nuestras inquietudes iniciales. Finalmente, ya dispondremos de toda la información para preparar el museo y exponer la actividad a nuestros compañeros.

- **Monopoly histórico.** Este proyecto, como su nombre indica, se basará en la elaboración, por grupos, del juego de mesa *Monopoly*. El objetivo principal de este proyecto es que los alumnos sean los creadores de un juego de mesa realizado por ellos mismo, con las condiciones que ellos han decidido en grupo. Otro objetivo igual de importante del proyecto es el fomentar la participación en grupo así como desarrollar un trabajo cooperativo en que cada alumno pueda sentirse partícipe en cada uno de los aspectos del juego. El poder de decisión de los alumnos es total, ya que el papel del profesor es de guía y observador del correcto funcionamiento del aula.

Como también he comentado en la propuesta de proyecto anterior, es muy importante el papel de cada una de las competencias básicas y aquellas que cobran mayor protagonismo en el proyecto. La clasificación de las competencias básicas que estarán presentes son las siguientes:

- ◆ **Competencia en comunicación lingüística:** Esta es posiblemente la competencia básica más importante en todas las áreas. Teniendo en cuenta que va a ser un trabajo que se realice en grupo, y que muchas de las decisiones se deberán en consenso con el grupo, es muy importante que los alumnos adquieran bien las habilidades

necesarias para afrontar las diferentes situaciones que se puedan encontrar durante todo el proyecto.

- ◆ **Competencia matemática:** Siendo el proyecto una adaptación del popular juego de mesa *Monopoly*, los alumnos deberán desarrollar, y asentar bien en su aprendizaje, esta competencia por el hecho de que deberán realizar varias operaciones durante la creación del juego (como bien es conocido, este juego se basa en la compra y venta de “propiedades” con un dinero ficticio). Con la gran importancia de esta competencia, debemos valorar la importancia de la globalización que tienen la Ciencias Sociales ya que abarcan numerosas ciencias de forma conjunta.
- ◆ **Competencia cultural y artística:** Teniendo en cuenta que se trata de un proyecto para el aprendizaje de la historia, esta competencia será la más importante, junto con la primera mencionada, debido a la cantidad de conceptos y nociones de tipo cultural y artístico que tendrán presentes los alumnos durante el transcurso de todo el proyecto. Deberá ser muy importante para la adquisición de esta competencia desarrollar una visión crítica sobre el contenido histórico que vayan a trabajar.
- ◆ **Tratamiento de la información y competencia digital:** En los últimos años la importancia de la competencia digital ha tomado gran protagonismo debido a las posibilidades que les puede ofrecer los recursos informáticos. En cuanto al tratamiento de la información que deberán desarrollar los alumnos tiene especial protagonismo para la recopilación de información que necesiten según el ambiente que cada grupo considere.
- ◆ **Competencia social y ciudadana:** Al tratarse de una actividad realizada por grupos, la interacción entre los alumnos es un factor muy importante para el buen clima del aula, y de la actividad en particular. Una buena organización del grupo mediante la asignación

de roles puede ser un factor potenciador para la adquisición de esta competencia.

- ◆ **Competencia de aprender a aprender:** El aprendizaje por el descubrimiento o por error pueden ser una ayuda para que los alumnos sean capaces de aprender a la realización de trabajos de este tipo o, incluso, para los trabajos que deberán realizar en el futuro.
- ◆ **Autonomía e iniciativa personal:** Según la organización de cada grupo, puede ser muy importante que los alumnos desarrollen esta competencia. Si la organización de un grupo se basa en la asignación de roles, aquel alumno que tenga el rol de “organizador” deberá mostrar una actitud de iniciativa constante con el resto de compañeros de grupo.

En el siguiente punto, explicaré el desarrollo del proyecto. Para empezar, la realización del Monopoly se realizaría mediante grupos de 4-5 personas, realizando cada grupo un Monopoly propio con las características y ambientación que el grupo decida. Al ser un actividad orientada para alumnos de 4º de primaria, se supone que todos los alumnos conocen el juego de mesa *Monopoly* y, por tanto, todos conocen las características de este juego y su funcionamiento durante el juego.

Una vez asignados los grupos, cada grupo decidirá de forma conjunta la temática del Monopoly, ya que, las opciones son múltiples: Centrar el contexto del juego en una época histórica, centrarlo en un acontecimiento histórico, centrados en las diferentes ciudades históricas de mayor importancia, también existe de realizar con los personajes más importantes de las historia de la humanidad (ya sea una lista realizada por ellos mismo o sacada de alguna fuente⁸ de información) o, por último, realizar una distribución por épocas históricas en la que cada época tendría 3 personajes. Los ambientes a elegir son muchos y será la heterogeneidad

⁸ Ver [Los 100](#) en Wikipedia.org

de Monopolies lo que hace que este proyecto didáctico pudiera estar bien considerado por los docentes.

En cuanto al material y al proceso de elaboración, es muy importante para un acabado perfecto. Los materiales que pueden utilizarse son muchos, y también dependerá de la decisión del grupo en la elaboración utilizan información extraída de Internet, o prefieren una elaboración propia incluyendo representaciones gráficas de los rostros de los personajes, por ejemplo. También se podría realizar, si con los recursos económicos del centro se pudiera utilizar, un acabado más estético con la plastificación de las diferentes fichas, así como la elaboración de una caja donde guardar el juego, etc.

A parte de la temática del juego, con su decoración pertinente, los alumnos también deben decidir otros aspectos como el dinero que asignarán a cada jugador, los cobros y costes de cada casilla, penalizaciones, etc. La elaboración una ficha informativa ambientando al futuro usuario en la temática del juego así como el establecimiento de las reglas y condiciones del juego por escrito mediante una decisión de grupo es muy importante, sobre todo en el aspecto de interacción entre compañeros.

Una vez finalizados los diferentes Monopolies, cada grupo expondrá al resto de compañeros su Monopoly explicando el porqué han escogido esa temática para su Monopoly. El uso que se puede dar a estos Monopolies en el futuro estará destinado para el ocio de los alumnos, siendo estos usados por cualquier alumno del centro. De esta forma, conseguiremos que los juegos creados sean mostrados al resto de alumnos del centro escolar consiguiendo así, que la motivación de los alumnos sea mayor.

CONCLUSIÓN

Tomando como referencia a las líneas de investigación que propone Estepa (2009) me dispongo a comentar la relación de éstas con las actividades y proyectos planteados en el punto anterior.

Por una parte, el diseño de las actividades propuestas estarían diseñadas teniendo en cuenta cada una de las líneas/campos de investigación comentadas. El proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia es un proceso muy complejo, y más en la etapa de Primaria. Cada una de las líneas de investigación que se proponen tienen su peso en dicho proceso, aunque también debo comentar que según el propósito del maestro/profesor con cada una de las actividades que realice en clase tendrá más en cuenta un tipo de investigación u otra.

Las diferentes actividades que se proponen en este trabajo de investigación, buscan la participación continua del alumno así fomentar la motivación del alumnado. Por este motivo, podríamos decir que estas actividades tienen en cuenta todas las líneas de investigación nombradas, aunque pueda darse el caso de que en algunas actividades la presencia de un campo de investigación sea mayor que otro campo de investigación.

Las líneas de investigación con mayor presencia en el diseño de las actividades han sido:

- *Investigaciones sobre la enseñanza y el aprendizaje* ya que, pese a que se centra en el proceso de aprendizaje del alumno, busca llegar a ese aprendizaje mediante la interacción continua entre alumno-maestro junto con el contenido de la asignatura.
- *Investigaciones sobre epistemología y metodología de investigación*. En la definición de esta línea de investigación comenta la búsqueda de una didáctica crítica con el objetivo de una aprendizaje crítico del alumnado. Tomando como referencia el Proyecto del “Museo Maya”, se pretende buscar que los alumnos

adquieran un punto de vista crítico en la búsqueda de las diferentes fuentes que puedan encontrar en la red.

- *Investigaciones fundamentalmente relacionadas con los alumnos.* En las diferentes actividades y proyectos existe un eje transversal entre el contenido histórico (Conocimiento del Medio en Primaria) y el contenido de otras asignaturas dentro de la Didáctica de la Historia.
- *Investigaciones fundamentalmente relacionadas con el maestro de Historia.* Esto es un punto muy importante porque el contenido histórico o la didáctica y actitud llevada a cabo por el profesor son un punto de reflexión en el artículo de Miralles, Molina y Ortuño (2011). En las actividades planteadas se busca que la participación del profesor sea tanto activa como innovadora, pero sobre todo una actitud continua para fomentar la participación del alumno en la asignatura.
- Por último, las *investigaciones relacionadas con el currículo.* Esta sea, tal vez, la línea de investigación más importante en el diseño de las actividades propuestas. Me gustaría resaltar la importancia de este campo de investigación para llevar a cabo diferentes actividades en los proyectos planteados (“El Museo Maya” o “Monopoly histórico”) y como pueden ser muy útiles en la adquisición de los diferentes conceptos históricos tratados, así como una perspectiva positiva, hacia el contenido histórico, por parte del alumnado.

Tras lo expuesto anteriormente dar mi opinión a modo de conclusión: En la didáctica de la historia es muy importante tener en cuenta todo los aspectos a tener en cuenta en el diseño de las diferentes unidades didácticas que se plantean. Por este motivo, debemos ser muy específicos en los objetivos que no queramos proponer y, por tanto, debemos buscar un diseño y puesta en marcha de las actividades bastante elaborado.

Como puntos importantes, destacar la función del maestro de Historia, ya que la mayoría de la sociedad tiene la opinión de un maestro sin innovación, rutinario... Por tanto, el diseño activo y motivador del maestro es vital para un

buen aprendizaje y una apreciación positiva del alumnado respecto al papel del maestro en la asignatura. El otro punto que me gustaría resaltar, es la importancia de la interacción entre los propios alumnos, así como la interacción alumno-maestro durante las sesiones que se plantean. Con la continua interacción entre éstos, podemos conseguir un aprendizaje mucho más significativo, en el que la cooperación entre compañeros sea la principal vía de aprendizaje en el aula.

A modo de conclusión, decir que el asentamiento de la Didáctica de la Historia en Primaria aún tiene muchas carencias que se deben ir corrigiendo poco a poco. Algo vital para el asentamiento de esta didáctica es un establecimiento consolidado de la Didáctica de las Ciencias Sociales, que parece que poco a poco se va definiendo. Los autores pertinentes deben clarecer los puntos a tratar y, por tanto, conseguir unos estudios adecuados para poder llegar a realizar investigaciones más específicas para que, de esta forma, puedan centrarse en la historia como concepto de estudio para los estudiantes de Primaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benedito, V. (1987). Introducción a la Didáctica. Fundamentación teórica y diseño curricular. Barcelona, Ed. Barcanova.
- Bunge, M. (1985). Seudociencia e ideología.
- Domínguez, M.C. (2004). Tiempo histórico y su tratamiento didáctico. *Didáctica de las Ciencias Sociales para Primaria*. España. Pearson Education. 236-259.
- Estepa, J. (2009). Aportaciones y retos de la investigación en la didáctica de las Ciencias Sociales. *Investigación en la escuela*. 19-30.
- Estepa, J.; Travé, G. (2012). Investigación e innovación en el proyecto investigando nuestro mundo (6-12). El ejemplo de las sociedades actuales e históricas en la formación inicial de maestros. *REIFOP*, 15 (1), 113-124.
- Hernández Cardona, F.X. (2000). Epistemología y diversidad estratégica en la didáctica de las ciencias sociales. *Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* 24. 19-31.
- Hervás, R. M.ª y Miralles, P. (2006). La importancia de enseñar a pensar en el aprendizaje de la historia. *Educación en el 2000*, 9, 34-40.
- Ley Orgánica de Educación 2/2006, 3 de mayo. Madrid: Boletín Oficial del Estado (2003). Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Miralles, P., Molina, S., & Ortuño, J. (2011). La investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales. *Educatio Siglo XXI, Vol. 29 nº1*, 149-174
- Pagès, J. (1989). Aproximación a un currículum sobre el tiempo histórico. Enseñar historia. Nuevas propuestas.

- Prats, J. (1997). La investigación en didáctica de las Ciencias Sociales (notas para un debate deseable). En AA.VV. *La formación del profesorado y la didáctica de las Ciencias Sociales*. Díada: Sevilla. 9-25.
- Prats, J. (2003). Líneas de investigación en didáctica de las ciencias sociales" En: *História & Ensino Revista do Laboratório de Ensino de História/UEL*. Vol 9.
- Prats, J. (2001). *Valorar el patrimonio histórico desde la educación (factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales)*. Aspectos didácticos de las Ciencias Sociales. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=82:valorar-el-patrimonio-historico-desde-la-educacion-factores-para-una-mejor-utilizacion-de-los-bienes-patrimoniales-1&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118
- Rafael, A. (2007). Desarrollo cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vigotsky. *Máster en Paidopsiquiatría*. UAB. [diapositiva]. Barcelona: Bienio, 62 diapositivas.
- Thornton, S. J. y Vukelich, R. (1988). Effects of Children's Understanding of Time Concepts on Historical Understanding. *Theory and Research in Social Education*, vol XVI, 1.
- Wittrock, M. C. (1990). *La investigación en la enseñanza, III. Profesores y Alumnos*. Barcelona. Paidós Educador/MEC Vid.: capítulo 71