



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Didáctica de la Historia y Educación Física:
metodologías innovadoras en un marco
interdisciplinar.

Autora

Silvia Trujillo Girón

Director

Julián Pelegrín Campo

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

Curso 2016-2017

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. La Historia y el Patrimonio en Educación Primaria.....	7
2.2. La Educación Física en Educación Primaria.....	12
2.3. Metodologías innovadoras.	17
2.4. Interdisciplinariedad.....	26
2.5. Justificación de la unión entre ambas áreas.	27
3. MARCO PRÁCTICO	32
3.1. Contextualización.....	32
3.2. Propuestas del Castillo de Loarre.....	34
3.3. Metodología.	36
3.4. Actividades previas.	37
3.5. Propuesta de actividades.	38
Conclusión	56
Referencias bibliográficas.....	57

Didáctica de la Historia y Educación Física: metodologías innovadoras en un marco interdisciplinar.

Didactics of History and Physical Education: innovative methodologies in an interdisciplinary framework.

- Elaborado por Silvia Trujillo Girón.
- Dirigido por Julián Pelegrín Campo.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de septiembre del año 2017.
- Número de palabras (sin incluir anexos): 14.525.

Resumen

Con el siguiente trabajo lo que se pretende justificar es que, mediante el uso de nuevas metodologías, dejando un poco de lado la metodología tradicional, se pueden conectar dos áreas del currículo que, a simple vista, pueden parecer muy dispares. Para ello se trabaja teniendo como base el currículo de la Comunidad Autónoma de Aragón para, a partir de ahí, elaborar la propuesta de actividades que se podrían llevar a cabo en el Castillo de Loarre (Huesca) para trabajar la Didáctica del Patrimonio Aragonés y la Didáctica de la Educación Física, incluyendo deportes de oposición-cooperación en quinto curso de Primaria.

Palabras clave

Ciencias Sociales, Historia, Educación Física, deportes de oposición-cooperación, interdisciplinariedad, metodologías innovadoras.

1. INTRODUCCIÓN

El principal objetivo que se propone este trabajo es justificar tanto de manera teórica como práctica que, dos áreas del currículo que aparentemente son dispares, realmente pueden ser unidas mediante la interdisciplinariedad y provocar un resultado óptimo de cara a la adquisición de los conocimientos del alumnado.

Es importante conseguir un aprendizaje significativo en los alumnos y por ello también se considera que un modo de lograrlo es la utilización de diversas metodologías distintas a la tradicional, por lo que también se va a justificar que gracias a ellas, el aprendizaje es muy distinto ya que, llevándolo a la propia experiencia del niño los conocimientos que previamente han sido explicados y estudiados en el aula, puede ponerlo de manifiesto en las actividades posteriores. En consecuencia, la propuesta se centra en la combinación de las áreas de Ciencias Sociales y Educación Física, haciendo más atractivo el estudio de la historia transportándoles hacia la misma Edad Media.

En concreto este trabajo está ambientado en el Castillo de Loarre, un claro ejemplo sobre una fortaleza muy bien conservada, propia de la Edad Media y que cuenta con unas características envidiables por otros. Es una gran oportunidad de trabajo para los centros escolares que se encuentran en la provincia de Huesca ya que su accesibilidad les permite una fácil llegada hasta el mismo.

Se ha escogido este entorno para llevar a cabo esta propuesta por su importancia histórica y su valor artístico, contando con un estilo románico, que como bien he comentado con anterioridad, presenta un buen estado de conservación, lo que provoca que sea uno de los mejores ejemplos de arquitectura militar y civil de España.

Tal es su importancia que el propio castillo ha sido escenario de grandes películas como *El reino de los cielos* (2005), protagonizada por Orlando Bloom o *Valentina* (1982) y *Miguel y William* (2006); también ha aparecido en programas de televisión como *La noche de los castillos* (1994) o en *El ministerio del tiempo* (2015).

Así pues, ofrecer a los alumnos la oportunidad de acercarse al castillo y poder vivenciar una serie de actividades diferentes a las que se podrían realizar en el aula, es

realmente enriquecedor; ya que los conocimientos que han adquirido dentro del aula, a la hora de la explicación del tema correspondiente, no van a ser simples saberes que deben memorizar para pasar un examen y finalmente acabar olvidándolos, sino que, mediante la práctica de estos, serán aspectos recordados por el simple hecho de haber sido vivenciados.

2. MARCO TEÓRICO

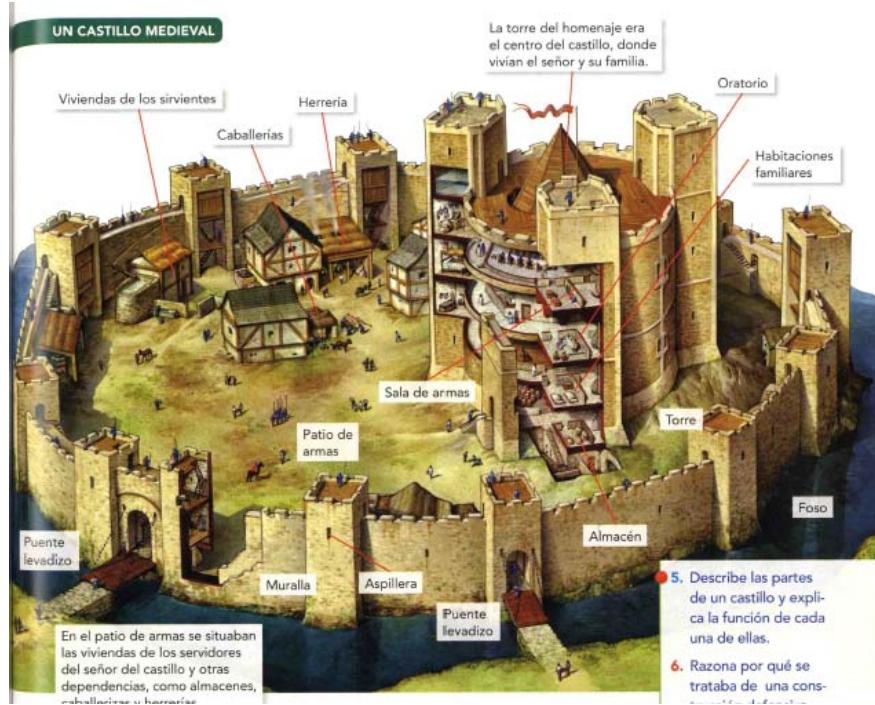
2.1. La Historia y el Patrimonio en Educación Primaria.

Los contenidos relacionados con la Historia en Educación Primaria aparecen establecidos dentro del área de Ciencias Sociales, según indica el Boletín Oficial de Aragón. Los objetivos del área son que el alumno comprenda mejor la sociedad y el mundo que le rodea pudiendo acceder a él con madurez y responsabilidad.

Tras haber consultado en varios libros de texto de las editoriales de *SM, Santillana, Vicens Vives y Anaya* de Ciencias Sociales para quinto curso de Educación Primaria, cabe destacar que la mayoría son bastante completos en cuanto a contenidos y representaciones gráficas. No obstante, tendrían que hacer algo más de hincapié en el patrimonio aragonés ya que, tan solo la editorial de Anaya dedica un apartado expresamente a *La Edad Media en Aragón*, mientras que el resto o bien hacen una simple mención o bien ni siquiera lo nombran. Por lo general, la importancia recae sobre cómo y cuándo comenzó la Edad Media, la aparición de Al-Ándalus, los reinos cristianos, el Camino de Santiago y algunos explican el arte de la Edad Media; también dan valor a la construcción y organización de las ciudades medievales o los castillos de entonces, presentando la mayoría de las editoriales reconstrucciones gráficas de alguno de ellos.



Reconstrucción ciudad medieval. Editorial Santillana (2015).



Reconstrucción de un Castillo Medieval. Editorial Vicens Vives (2015).

Trabajar la historia en Educación Primaria es algo fundamental para los alumnos ya que con ello conseguirán una percepción adecuada del tiempo. Esto les resultará de gran utilidad como ciudadanos para poder comprender el mundo en el que viven, ya que, conociendo los acontecimientos vividos por nuestros antecesores, pueden entender el por qué o incluso cuál es la procedencia de los sucesos que se producen hoy en día y evitar cometer los mismos errores que se han podido producir a lo largo de la historia del planeta. Así pues, con el estudio de la historia, ellos mismos son quienes pueden elaborar un futuro mejor, teniendo en cuenta el pasado para saber quiénes somos en el presente.

Según Santisteban y Pagès (2010), durante la etapa de la educación primaria, los maestros tienen que aportar los conocimientos suficientes a sus alumnos para que asienten las bases del conocimiento histórico mediante estructuras temporales más ricas y eficaces. De este modo afianzaran conceptos necesarios para comprender el presente en el que viven como el conocimiento de la temporalidad o la comprensión se los antecedentes que se dieron en el pasado.

Por lo general se tiende a relacionar el tiempo y el tiempo histórico únicamente con conceptos primordiales que marquen el paso del mismo, como pueden ser nociones

relacionadas con el reloj, el calendario o la cronología histórica; aunque no por ello se debe olvidar que igual de importante es la comprensión de otros conceptos, aquellos que forman la temporalidad y nos ayudan a comprender en qué momento vivimos y el por qué; entre ellos se podrían destacar las relaciones entre el pasado, el presente y el futuro o la comprensión del cambio y el progreso. Para comprenderlos se deben explicar manteniendo una gran similitud con la vida cotidiana o la historia familiar de los alumnos; o, a niveles más generales, con la historia de una nación; ya que son términos que conllevan una gran amplitud de conocimientos y requieren de una buena comprensión. Santisteban y Pagès (2010).

Para Joaquín Prats (2001) en su artículo “*Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*” aprender historia tiene una serie de utilidades para la formación intelectual, social y afectiva de los alumnos; algunas de ellas podrían ser las siguientes:

- *Facilitar la comprensión del presente*: conociendo los antecedentes del pasado, la historia sirve para explicar el presente ya que permite analizar tensiones temporales, estudia la causalidad y las consecuencias de los hechos históricos, el cambio y la continuidad en las sociedades, potencia la racionalidad en el análisis de lo político, etc.
- *Preparar a los alumnos para la vida adulta*; es decir, los capacita para vivir con la plena conciencia ciudadana.
- *Despertar el interés por el pasado*; investigando a través de la Historia para dar coherencia al pasado partiendo del presente.
- *Potenciar en los niños y adolescentes un sentido de identidad*: los alumnos tienen que tener claros sus orígenes, saber que pueden compartir valores, culturas, ideas, etc. con otros pero no por ello dejar de valorar lo diferente o tener valores de tolerancia con culturas diferentes.
- *Ayudar a los alumnos en la comprensión de sus propias raíces culturales y de la herencia común*: aspecto ligado al punto anterior puesto que no se puede asignar una cultura para todo el mundo pero deben saber que una gran parte de la cultura es común.

- *Contribuir al conocimiento y comprensión de otros países y culturas del mundo de hoy*; sabiendo los procesos históricos y políticos por los que han tenido que pasas otras sociedades.
- *Contribuir a desarrollar las facultades de la mente mediante un estudio disciplinado*: como la historia es una disciplina en la que se formulan todo tipo de ideas y opiniones, todo el proceso para llegar a una conclusión final es un proceso que conlleva un gran ejercicio intelectual.
- *Introducir a los alumnos* en el conocimiento y dominio de una metodología rigurosa propia de los Historiadores a través del método histórico como podría ser la formulación de hipótesis, siendo esto simulado en el ámbito didáctico.
- *Enriquecer otras áreas del currículum*; debido a que como organiza el pasado es útil para la literatura, la filosofía, la música, etc.

La historia es considerada como “una disciplina científica de carácter comparativo que analiza todas las sociedades a lo largo del tiempo” (Prats, Santacana, 2011, p. 22).

Como apuntan Prats y Santacana (2011), la historia, del mismo modo que la religión, varía dependiendo de la sociedad en la que nos encontremos. Por ello, existe una gran variedad en lo que a ella se refiere, ya que a lo largo de los años se han utilizado diferentes recursos de transmisión como puede ser la literatura épica, la tradición oral o la Ilustración. La historia en nuestras sociedades abarca varias funciones, las cuales son: función patriótica, propagandística, ideológica, de memoria histórica, científica, pseudodidáctica, para el ocio cultural y la historia como materia idónea para la educación. Nos vamos a centrar en la función patriótica, ya que es lo que principalmente se va a tratar en el marco práctico.

La función patriótica surge en la Revolución Francesa, teniendo la necesidad de mantener vivo el sentimiento nacional-revolucionario trasladando a las escuelas y museos la historia como materia. Una vez que esta idea se introduce en el resto de Europa, los diferentes gobiernos pretendían fomentar el conocimiento de la historia nacional para estimular el patriotismo de los ciudadanos entre otros.

Como señala Carbonell (2013), una definición válida del concepto de patrimonio cultural sería: “es un concepto dinámico, que evoluciona y se transforma; es un elemento de orientación colectiva que se transmite de generación a generación, y que se enriquece constantemente”. Como dice el mismo autor, hoy en día se utiliza el término de patrimonio cultural como tal debido a que el patrimonio engloba bastantes partes de la civilización humana, es decir, términos como patrimonio histórico o patrimonio artístico se encuentran recogidos en un término más general, el patrimonio cultural.

En referencia al patrimonio dentro de la escuela, cabe destacar que es un contenido de enseñanza y aprendizaje de carácter sociohistórico, como marcan Estepa y otros autores en su artículo *Enseñar y aprender las sociedades actuales e históricas a través del patrimonio en la Educación Primaria*. Es empleado como recurso didáctico ya que ayuda a la comprensión de los diferentes períodos históricos, se puede utilizar como fuente de información y se desarrolla en los alumnos el respeto y la conservación que el propio patrimonio requiere (Cuenca, citado por Estepa et al., 2010). A su vez, para que sea más enriquecedor, el patrimonio ha de trabajarse mediante recursos didácticos participativos ya que, de este modo, los alumnos serán capaces de interpretar las funciones que abarcaban las sociedades a las que esté referido el patrimonio a trabajar y podrán ser partícipes de los recursos con los que cuenta un entorno en concreto para conseguir el respeto que se merece la diversidad de culturas. (Cuenca, Estepa, Wamba y Jiménez, citado por Estepa et al., 2010).

A través de investigaciones y estudios realizados por Domínguez y Cuenca (citado por: Estepa et al., 2010), se comprueba que para maestros que se encuentran en su formación inicial, el 21% de estos consideran que contar con el apoyo del patrimonio cultural para trabajar las ciencias sociales es beneficioso para los alumnos, es decir, son conscientes de la importancia que tiene el patrimonio como símbolo para el desarrollo y comprensión de la identidad cultural de una sociedad; en cambio el 46% de maestros, la gran mayoría, fundamentan que lo consideran simplemente como un contenido histórico más; sin ninguna relevancia en especial.

Extrayendo conclusiones se podría considerar que en la formación de nuevos maestros es fundamental dotarles de propuestas metodológicas que se apoyen en el patrimonio cultural y sean capaces de adaptar el diseño de sus propuestas a posibles

salidas para dar a conocer a sus alumnos la realidad cultural con la que cuentan en su comunidad y a partir de ahí sean ellos capaces de reinterpretar lo que ven, emplearlo como fuente de información y sean respetuosos y conscientes de la existencia de la interculturalidad y diversidad de culturas.

Según Cuenca, Martín-Cáceres, Ibáñez y Fonta en su artículo “*La educación patrimonial en las instituciones patrimoniales españolas*” se lleva a cabo un estudio en donde los resultados muestran que aquellos profesionales que trabajan en las instituciones patrimoniales tanto públicas como privadas, como pueden ser museos, bibliotecas o archivos, de todo el territorio español cuentan con una alta cualificación académica; ya que suelen ser licenciados en disciplinas humanísticas o incluso contar con un máster o doctorado. A pesar de ello, cabe resaltar que son profesionales deficientes en lo que a la enseñanza se refiere ya que no suelen contar con propuestas educativas y se ciñen a un público más adulto sin tener en cuenta que el público que predomina en relación a los demás es el escolar o el familiar. Por consiguiente, se pretende que se formen equipos interdisciplinares en aquellas instituciones patrimoniales que cuentan con visitas de público escolar; en donde cuenten con especialistas de la didáctica y sean capaces de ofrecer propuestas didácticas educativas para aquellos grupos que quieran hacer uso del patrimonio.

2.2. La Educación Física en Educación Primaria.

En relación con la Educación Física también voy a hacer referencia al Boletín Oficial de Aragón ya que es donde aparecen los contenidos relacionados con el área de Educación Física en Educación Primaria que vamos a trabajar. Las finalidades del área son que el alumno muestre conductas motrices en contextos y actividades variadas, sea capaz de descubrir, de forma activa, los conocimientos elementales que constituyen la cultura básica de las prácticas motrices y adopte un estilo de vida activo y saludable; además de lo relacionado con conductas motrices, se pretende que el alumno logre principios de ciudadanía y valores que le permitan interactuar con otros en contextos sociales de práctica de actividad física.

Durante los últimos veinte años, la educación física ha cambiado notablemente; como bien explican José Devís Devís y Carmen Peiró Velert (1992), en su libro “*Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados.*” Se cree que la educación física está enfocada simplemente a sudar la gota gorda y es considerada como una vía de desfogue para los alumnos, es decir que, estos llegan a la clase de educación física y lo único que se pretende es que hagan deporte o incluso se deje que jueguen libremente para que lleguen más tranquilos al aula, como una especie de recreo digamos; pero la Educación Física no es eso. Debido a falsas creencias y siendo el deporte considerado como un elemento indiscutible en nuestra actividad diaria, han ido surgiendo nuevas formas pedagógicas como la psicomotricidad, la sociomotricidad, la expresión corporal, etc.

Tal y como señalan José Devís Devís y Carmen Peiró (1993), en la revista de Psicología del deporte (1993), págs. 71-86, las reformas del sistema educativo con respecto a la Educación Física cada vez están más orientadas a la relación que se establece entre actividad física y salud; siendo España un país en donde el sedentarismo y la inactividad son cada vez más protagonistas en la vida de los jóvenes incitando a ser factores de riesgo para las enfermedades modernas, como problemas cardiovasculares, obesidad o una mala postura corporal. La escuela es un centro clave para la promoción de la actividad física dado que si los alumnos le cogen el gusto a la práctica del deporte serán capaces de mantener una vida físicamente activa. Así pues, como promoción de la actividad física y la salud en el contexto de la educación física escolar se proponen varias perspectivas para trabajarla:

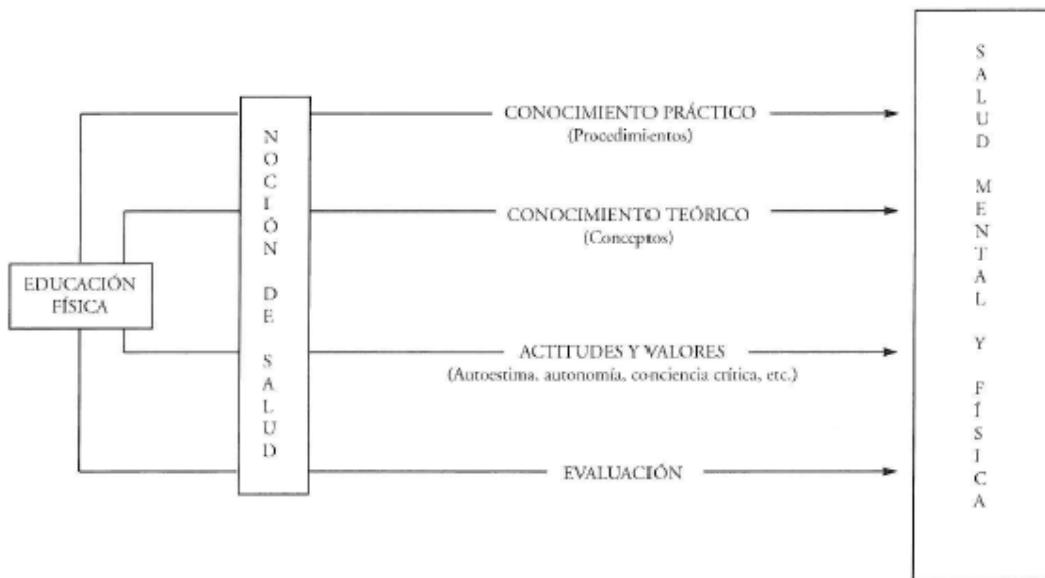
- *Perspectiva mecanicista:* se cree que mediante la repetición y una simple presentación de las actividades físicas, el niño será capaz de tener un hábito de práctica de deporte en su vida adulta. Es una perspectiva en donde el alumno es mero reproductor de las pautas que da el profesor, sin tener en cuenta las circunstancias individuales de cada alumno (Fox, K.R., citado por Devís y Peiró, 1993).
- *Perspectiva orientada a las actitudes:* es importante que las experiencias vividas a lo largo de la escolarización sean positivas para el alumnado,

puesto que así será más probable que continúen realizando actividad física en su etapa adulta. Para conseguir esto, las actividades deben consistir en una amplia gama las cuales sean capaces de involucrar a todo el alumnado provocando sensaciones positivas.

- *Perspectiva orientada al conocimiento:* se trata de que tomen conciencia y sean capaces de tomar decisiones por sí mismos a través del conocimiento tanto práctico como teórico de las actividades físicas. No por ello quiere decir que vayan a tener una actividad física activa pero les permite tomar conciencia, contribuir a las actitudes y creencias y tomar decisiones bien informadas (Fox, K.R., citado por Devís y Peiró, 1993). Debido a la falta de tiempo práctico en las clases de Educación Primaria, se debe enseñar el conocimiento práctico básico para saber cómo realizar las actividades propuestas y para que cada alumno adopte un programa individualizado. (Almond, L., Peiró, C. y Devís, J., citado por Devís y Peiró, 1993).
- *Perspectiva de carácter crítico:* se basa en los problemas de salud a nivel social y ambiental; por lo que su objetivo será favorecer un cambio social y comunitario. Todo esto es debido a las creencias que se tienen a nivel social como por ejemplo, por qué se asocial la delgadez de las mujeres y el cuerpo atlético de los hombres con mensajes saludables; así pues se pretende promover la conciencia crítica de los alumnos para que se conviertan en consumidores críticos de programas de actividad física y salud. (Featherstone, M., Tinning R., Kirk, D. y Colquhoun, D., Monahan, T., Sparkes, A., citado por Devís y Peiró, 1993).

Para que todas estas perspectivas de promoción puedan conseguir lo que se proponen se deben poner en conjunto para que se produzcan cambios significativos, ya que de manera individual podrían ser capaces de extender la práctica de la actividad física pero no están comprobadas empíricamente al cien por cien. Para ello se podría poner en práctica una perspectiva holística, representada a continuación; aunque la aplicación en la realidad escolar no es fácil.

Figura 3. *Perspectiva holística en la promoción de la actividad física y la salud en la E.F. escolar*



Fuente: *a partir de Fox (1991) y Devís y Peiró (1992)*

Para mejorar el trabajo con los alumnos se quiere ir dejando de lado poco a poco al modelo de formación academicista tradicional y dar paso a la formación basada en la práctica. Esta consiste en sustituir nociones científicas de explicación predicción y control por las interpretativas de comprensión significación y acción (Carr y Kemmis, 1988, citado por Fraile, 2002)

Se pretende que el docente deje su papel autoritario y pase a ser facilitador del aprendizaje; para ello debe trabajar, mediante observación directa, las realidades que se den en el aula para poder crear programas que se amolden a todos su alumnos, además de ello tiene que ser capaz de saber el qué, el cómo, el por qué y el para qué se trabajan los diferentes contenidos en las clases de Educación Física. Para que el trabajo del docente sea más enriquecedor en relación a la elaboración de materiales curriculares, planificación de estrategias de enseñanza, etc. se debería formar a los docentes a través de metodologías interactivas y cooperativas con otros compañeros de profesión y, de este modo, provocar un cambio profesional girando todos en torno a un mismo fin (Fraile, 2002).

En la reforma de la Ley Orgánica para la mejora de la calidad educativa LOMCE se establece que, mediante la Educación Física, se debe garantizar un desarrollo adecuado de la actividad física y la dieta equilibrada para favorecer una vida activa, saludable y autónoma a los alumnos. Para la consecución de ello, se debe seguir la recomendación de actividad física diaria de la Organización Mundial de la Salud, siendo esta en los niños y jóvenes, entre 5 y 17 años, de una duración de mínimo 60 minutos al día en actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa¹.

En las clases de Educación Física, el tiempo de actividad física acaba siendo escaso por motivos de organización (como podrían ser la entrada y salida de los alumnos a clase, introducción y explicación de las actividades, elaboración de grupos, etc.), por lo que el maestro debe tener unos aspectos metodológicos fijos a seguir para procurar aprovechar al máximo sus clases. Algunos de estos aspectos podrían ser los siguientes:

- Elección de contenidos apropiados para conseguir clases más activas.
- Integras y no eliminar participantes.
- Evitar filas y esperas.
- Adecuar el espacio y el número de participantes.
- Variar y adaptar en favor de una mayor actividad física, principalmente aeróbica.
- Descanso activo.

A través de estas orientaciones y con creatividad, el maestro puede conseguir aprovechar al máximo las clases de las que dispone con cada grupo, ya que, a veces, el tiempo de actividad se ve disminuido por factores imprevistos.

¹ WHO. Global recommendations on physical activity for health. Geneva: World Health Organization, 2010, citado en Estrategias metodológicas para una Educación Física más activa.

2.3. Metodologías innovadoras.

Para comenzar este punto, cabe destacar la definición de metodología, la cual “se puede definir como el conjunto de oportunidades y condiciones que se ofrecen a los estudiantes, organizados de manera sistemática e intencional que, aunque no promueven directamente el aprendizaje, existe alta probabilidad de que esto ocurra.” (De Miguel, citado por Fernández, 2006)

A la hora de diferenciar entre las metodologías que son llevadas a cabo por el profesorado se resaltan dos tipos. No hay una mejor que la otra, sino que cada una es escogida por el maestro dependiendo de los objetivos que el alumnado deba conseguir, la materia a trabajar o las variables que pueden presentar socialmente los alumnos, incluso se puede hacer una combinación de metodologías para que sea más fructífero el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández, 2006, p. 41-42). Los dos tipos de metodología son los siguientes:

- *Metodología tradicional:* se basa en un enfoque disciplinar, usando una misma metodología para todos los alumnos sin tener en cuenta sus necesidades. El maestro es el centro de la enseñanza, transmitiendo los conocimientos puramente conceptuales que los alumnos deben aprender. Es una metodología que repele los cambios cuya evaluación está encaminada hacia el resultado de los conocimientos.
- *Metodologías innovadoras:* no se trata de una única metodología sino que hay varias para poder escoger dependiendo de lo que se quiera trabajar y los objetivos a conseguir. En este tipo de metodologías los contenidos van en relación a las necesidades del alumno a través del “aprender haciendo”; ya que el maestro es mero guía del proceso enseñanza-aprendizaje y el alumno pasa a adoptar el papel central de este, siendo una persona activa y participativa. Para hacer un buen uso de ese papel, los alumnos se basan en métodos de investigación y construcción de su propio conocimiento. De este modo, la evaluación está dirigida más bien al proceso de aprendizaje en vez de darle importancia solamente al resultado final.

Una vez explicada la diferencia entre los dos tipos de metodologías que son utilizadas en las clases vamos a detenernos con más precisión en las metodologías innovadoras; en donde, a través de una tabla podremos comprender con mayor facilidad en qué consisten.

Antes de comenzar, se debe puntualizar que para que este tipo de enseñanza tenga éxito, el alumno, al ser él mismo de quien depende su propio aprendizaje, deberá asumir la responsabilidad del mismo mediante sus actividades, su implicación y compromiso de cara a la tarea. Mediante este tipo de metodologías se consigue un aprendizaje más profundo, significativo y duradero, ya que se desarrolla la competencia más compleja de todas: aprender a aprender con sentido crítico sobre su actuación (Fernández, 2006, p. 41-42). Para conseguir el aprendizaje determinado se deben tener en cuenta otros factores a parte del propio alumno, como podría ser el número de alumnos y las características y necesidades que presenta cada uno, el modo de suministrar la información por parte del maestro o la manera que tiene de interactuar con sus alumnos (Zabalza, M.A., citado en Fernández, p. 44).

Ahora bien, se procede a la exposición de la tabla en donde se pueden apreciar distintas metodologías innovadoras: (adaptación propia a partir de Fernández, 2006, p. 41 y Fortea, 2009, p. 11).

METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	FINALIDAD	VENTAJAS	MAESTRO - ALUMNO
APRENDIZAJE COOPERATIVO	Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo.	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.	Desarrolla competencias académicas y profesionales, habilidades interpersonales y de comunicación, a la vez que permite cambiar actitudes.	<i>Maestro:</i> ayuda a resolver situaciones problemáticas, da retroalimentación y observa el proceso de trabajo. <i>Alumno:</i> trabaja conjuntamente, gestiona la información y desarrolla estrategias de conocimiento de su modo de aprender.
APRENDIZAJE POR PROYECTOS	Estrategia en donde se lleva a cabo la realización de un proyecto para resolver un problema o realizar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de actividades a través de la aplicación de aprendizajes adquiridos.	Realizar de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.	Se aprende a partir de la experiencia y permite la adquisición de una metodología de trabajo profesional. Desarrolla el autoaprendizaje y el pensamiento creativo.	<i>Maestro:</i> actúa como experto, tutor, recurso y evaluador. <i>Alumno:</i> es el protagonista, diseña, gestiona su aprendizaje, sus recursos y su tiempo, a la vez que es autoevaluador.

#

#

METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	FINALIDAD	VENTAJAS	MAESTRO - ALUMNO
CONTRATO DIDÁCTICO O DE APRENDIZAJE	El profesor oferta unas actividades de aprendizaje, resultados y criterios de evaluación a través de una propuesta de trabajo autónomo; y negocia con el alumno su plan de aprendizaje. Ambas partes firman un acuerdo.	Desarrollar el aprendizaje autónomo.	Promueve el trabajo autónomo y responsable, permite la atención a la diversidad de intereses y ritmos y desarrolla habilidades comunicativas, interpersonales y organizativas.	<i>Maestro:</i> define objetivos, la secuencia de las tareas, supervisa, negocia y acuerda. <i>Alumno:</i> planifica el itinerario de aprendizaje, se autorregula, busca, selecciona y organiza la información a la vez que se autoevalúa.
APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABS)	Metodología que parte de un problema dado por el maestro, en donde, por grupos, deben conseguir la resolución del mismo mediante las fases correspondientes de manera ordenada y coordinada.	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.	Se desarrollan las habilidades para el análisis y síntesis de la información, se muestran actitudes positivas ante problemas y desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.	<i>Maestro:</i> redacta los problemas, actúa como asesor, supervisor y juez a la vez que guía el aprendizaje a través de preguntas, sugerencias o aclaraciones. <i>Alumno:</i> investiga, desarrolla hipótesis y trabaja de manera tanto individual como grupal para la consecución de la solución del problema.

METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	FINALIDAD	VENTAJAS	MAESTRO - ALUMNO
LECCIÓN MAGISTRAL	Consiste en la exhibición de manera verbal de un tema lógicamente estructurado para facilitar la información requerida siguiendo unos criterios.	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el alumno.	Presenta información de difícil comprensión de manera organizada sirviendo de base para el aprendizaje.	<i>Maestro:</i> expone, informa y evalúa. <i>Alumno:</i> actúa como un receptor pasivo que realiza las actividades propuestas.
RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS Y PROBLEMAS	Es un método que suele ser complemento a la lección magistral. Son situaciones donde el alumno desarrolla e interpreta soluciones adecuadas aplicando rutinas, fórmulas o procedimientos para transformar la información propuesta inicialmente.	Ejercitarse, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.	Estimular a los alumnos, dar valor a lo que descubren a través de la creación y la utilización de sus propias experiencias y ser capaces de compartirlo.	<i>Maestro:</i> establece los ejercicios, maneja y dirige e interroga sobre la situación. <i>Alumno:</i> experimentan los ejercicios y relacionan las condiciones o variables con los conocimientos previos.

METODOLOGÍA	DESCRIPCIÓN	FINALIDAD	VENTAJAS	MAESTRO - ALUMNO
ESTUDIO DE CASOS	Técnica en donde los alumnos analizan un hecho, problema o suceso real facilitado por el maestro con la finalidad de realizar una búsqueda de soluciones eficaces.	Adquirir aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados.	Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis, el contenido es más significativo a la vez que motivador.	<i>Maestro:</i> fundamenta el caso teóricamente, guía la discusión y reflexión y realiza la síntesis final, relacionando la práctica con la teoría. <i>Alumno:</i> investiga, discute, propone y comprueba sus hipótesis.

La enseñanza de la historia en Educación Primaria suele ser impartida a través de una metodología más tradicional, centrándose en los libros, teniéndolos como base de la explicación en donde el maestro es quien ofrece los conocimientos y los alumnos son meros receptores de la información. Este tipo de metodología, por lo general, suele motivar poco a los alumnos ya que no los hace partícipes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que, con el surgimiento de las nuevas metodologías, se pueden plantear clases en donde el maestro, como puntualizan Miralles y Rivero (2012), no sea un transmisor de conocimientos sino un facilitador de los aprendizajes y de este modo sean los alumnos los protagonistas del aprendizaje mediante su actuación y experimentación.

Para el trabajo de la historia con alumnos tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria es necesario conocer cuáles son los conocimientos previos con los que parte cada alumno, para poder hacer una valoración inicial individualizada y a partir de ahí aplicar las metodologías que se crean más convenientes. Según lo propuesto por Miralles y Rivero (2012) a partir de trabajos anteriores, algunas de las orientaciones imprescindibles a seguir serían las siguientes:

- *Aprendizajes significativos*; partiendo de la motivación de lo que les interesa, procurar que entiendan los nuevos conceptos y tengan sentido para ellos.
- *Trabajo globalizado*, integrando todas las áreas del currículo.
- *Implicación y participación*; se trata de que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje a través de su motivación y su participación activa.
- Las *ideas e intereses de los alumnos* son los objetivos de la programación.
- *Acercamiento lúdico*; el juego es un elemento muy presente en los niños, por lo que será un factor motivante y con ello llevaremos a la práctica lo que pretendemos transmitir.
- *Fomento de relaciones y asociaciones*; es importante que el fin del aprendizaje sea que los alumnos aprendan a aprender y para ello es necesario

que el aprendizaje sea significativo, además de tener en cuenta que la historia supone una secuenciación de hechos lo cual les ayudará en la asociación y descubrimiento del porqué de las cosas.

- *Importancia de la narración*; teniendo en cuenta el desarrollo del lenguaje a lo largo de toda la etapa escolar, se consigue que se adentren en lugares y tiempo pasados, dejando libre su imaginación.
- *Experiencias y vivencias cercanas* partiendo de lo conocido para reducir la distancia entre el concepto de la historia y los propios alumnos.
- *El papel de la imagen*; siendo esta un recurso muy llamativo para los alumnos ya que les permite acercarse a tiempos históricos a través de elementos visuales.
- *Recursos y materiales motivadores*; objetos con los que se vaya a trabajar para acercar al niño a la historia. A través de la decoración de distintos lugares de la clase o del colegio, la búsqueda de información sobre los distintos modos de vida se conseguirán de manera más eficaz los objetivos propuestos. Para ello se puede hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación; como por ejemplo la proyección de imágenes o vídeos o los juegos de simulación.
- *Protagonismo del alumnado y sus familias*; siempre el niño es el protagonista del aprendizaje, aunque las familias pueden formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, continuando con la educación de sus hijos pudiendo participar en actividades propuestas por la escuela, como por ejemplo acercándoles a algún acontecimiento histórico que hayan vivenciado.

Haciendo alusión a las clases de Educación Física cabe resaltar que son muy similares a las explicadas anteriormente, simplemente tienen aspectos enfocados más hacia la actividad física en vez de aspectos más teóricos; aun así, haremos una breve explicación de la mano de Hernández (2009) sobre las distintas metodologías que se pueden dar en este área:

Por un lado las metodologías de *Enseñanza Tradicionales*;

- *Mando directo* donde el principal objetivo es la repetición de ejercicios físicos bajo el mando del maestro.
- Asignación de tareas, similar objetivo que el mando directo, pero en este caso suele tratarse de circuitos de ejercicios en donde las tareas suelen realizarse mediante organización masiva o por subgrupos.

Por otro lado tenemos otras metodologías, más *individualizadas*, resaltando las siguientes:

- *Trabajo por grupos*; el trabajo se realiza bajo el mando del maestro aunque en este caso él actúa como guía y la tarea está centrada en el alumno, de este modo se atiende a las diferencias individuales de los alumnos.
- *Programas individuales*; en este caso, el ejercicio físico lo realiza el alumno bajo el mando del maestro pero sin que él esté presente, por lo que cada alumno tiene un programa adaptado a sus características.

Y, para finalizar, están los *estilos participativos*, caracterizados por darle al alumno un papel en el que adopta también funciones típicas del docente como podría ser informar, corregir o evaluar:

- *Enseñanza recíproca*; en donde los alumnos se suelen poner por parejas y, bajo el mando del maestro pero siendo observado por un compañero que toma nota y evalúa, efectúa la repetición de los ejercicios físicos.
- *Grupos reducidos*: idéntico al anterior variando el número de alumnos de los grupos y cada uno adoptará un rol diferente, observador, evaluador, anotador y ejecutor.
- *Descubrimiento guiado*; el docente plantea un problema motor y el alumno es quien debe descubrir la respuesta investigando, tomando decisiones y descubriendo, aunque cuenta con la orientación del maestro.

- *Resolución de problemas*; el alumno debe encontrar la respuesta por sí solo a través de la búsqueda cognitiva o motriz de posibles soluciones a los problemas planteados por el maestro y una vez que crea tener la solución, la repetirá para verificar su validez.

2.4. Interdisciplinariedad.

La interdisciplinariedad tiene una gran relevancia en este Trabajo de Fin de Grado, ya que a través de él se pretende que los contenidos a trabajar no sean aprendizajes simplemente teóricos para los alumnos sino que puedan ser empleados fuera del contexto escolar cobrando cierta importancia en su vida diaria. Para ello se propone la interdisciplinariedad entre las áreas de las Ciencias Sociales y la Educación Física, aunque cabe la posibilidad de poder trabajar otras como Educación Artística para que el aprendizaje final sea más fructífero.

Podemos encontrar varias definiciones de interdisciplinariedad de diversos autores recogidas en el artículo de Grisolía (2008):

- “Aplicación de métodos y procedimientos de una disciplina a un problema definido dentro de otra área disciplinaria”. (Visse).
- “Método en el que la cooperación entre varias disciplinas provoca intercambios reales, existiendo reciprocidad”. (Piaget).
- “Transferencia de métodos de una disciplina a otra”. (Falla).
- “Se presenta cuando el problema está planteado en términos tales que no puede ser resuelto desde una sola disciplina”. (Lértora).
- “Estrategias de cooperación entre dos o más disciplinas en la resolución de un proyecto o problema de investigación. Explica los nuevos temas o problemas que se forman en la intersección que ocurre en la periferia entre dos o más disciplinas”. (Reyes).

Como conclusión de todas estas definiciones, en el artículo *La interdisciplinariedad en la enseñanza de las ciencias*, se establece una definición mucho más completa partiendo de la dada por Piaget:

En la interdisciplinariedad se involucran métodos y saberes de distintas disciplinas y se aplican a un problema determinado, el cual no concierne únicamente a una misma disciplina sino que puede ser abordado mediante diversos ángulos o puntos de vista. Permite obtener una visión más amplia, completa y unificada del problema, y conlleva así a la obtención de una solución más integral y adecuada al sistema en estudio. (Grisolía, 2008, p.4).

Así pues, creo conveniente trabajar la interdisciplinariedad entre varias áreas para que el aprendizaje no se centre en conceptos únicos de una materia sino que abarque contenidos relacionados entre varias áreas y, además estos sean vivenciados. De este modo el aprendizaje será mucho más significativo y para los alumnos en edades escolares será más sencillo abordar otras realidades si se trabaja desde las vivencias motrices; siempre partiendo de los conocimientos que ya tengan adquiridos. Aunque parezca una propuesta difícil de llevar a cabo ya que, a simple vista, las Ciencias Sociales y la Educación Física son dos áreas que no guardan muchas similitudes entre sí; hablaremos de la justificación de la relación entre ambas áreas en el siguiente apartado.

Algunos inconvenientes que se pueden presentar en la interdisciplinariedad son que, como se puede apreciar en esta propuesta de trabajo, aunque sea posible trabajar varias áreas que aparentemente son dispares, estas conllevan consigo un mayor esfuerzo a la hora de relacionar objetivos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores de logro de un área con otra.

2.5. Justificación de la unión entre ambas áreas.

En este Trabajo de Fin de Grado se tratan fundamentalmente las áreas de Ciencias Sociales y Educación Física, las cuales pueden parecer, a simple vista, muy dispares entre sí. En este apartado se va a explicar, mediante la comparativa de los objetivos y

contenidos de las distintas áreas que esta afirmación no está en lo cierto, demostrando que no son tan diferentes como pueden aparentar.

Para realizar dicha comparativa entre las dos áreas, además de emplear el Boletín Oficial de Aragón tanto de Ciencias Sociales como de Educación física, he tomado como referencia el TFG de Alejandro Larroja, *Didáctica de la Historia a través de la Educación Física: metodologías activas y significativas* (2016).

Como bien he dicho, para realizar la justificación de la unión entre ambas áreas he seguido el orden que se aprecia en el Boletín Oficial de Aragón. Primero aparecen las competencias clave, de las cuales no se lleva a cabo una comparativa específica debido a que ambas materias tienen que aportar lo conveniente para el desarrollo de estas, cada una de manera distinta desde su área correspondiente. Seguidamente encontramos los *objetivos*, relacionados a continuación:

OBJETIVOS CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVOS EDUCACIÓN FÍSICA
<p>Obj.CS1. Desarrollar hábitos de trabajo individual de esfuerzo, responsabilidad y constancia en el estudio y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad, haciéndose partícipe de la dinámica del aula e impulsando su preparación para el ejercicio activo de una ciudadanía democrática.</p>	<p>Obj.EF7. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, aceptando las limitaciones propias y ajenas, aprendiendo a actuar con seguridad, trabajando en equipo, respetando las reglas, estableciendo relaciones equilibradas con los demás y desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.</p>
<p>Obj.CS2. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, respetando y aceptando las diferencias de personas, culturas, ideas y aportaciones y utilizando el diálogo como forma de llegar a un consenso, evitar y resolver conflictos.</p>	
<p>Obj.CS3. Utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación para la búsqueda, organización y elaboración de la información, desarrollando un espíritu crítico ante lo que encuentra, elabora y produce.</p>	<p>Obj.EF10. Confeccionar proyectos encaminados al desarrollo de un estilo de vida activo, crítico y saludable, usando su capacidad de buscar, organizar y tratar la información y siendo capaz de presentarla oralmente y/o por escrito, apoyándose en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p>

<p>Obj.CS5. Identificar y valorar los principales elementos del entorno físico, social y cultural más próximo de los pueblos y ciudades de Aragón, analizando su organización, sus características e interacciones y profundizando progresivamente en ámbitos espaciales de Aragón, España y la Unión Europea.</p>	
<p>Obj.CS9. Conocer y aplicar las normas de educación vial y desarrollar actitudes de conciencia y respeto que incidan en la integridad personal y en el bien común.</p>	<p>Obj.EF3. Practicar actividades físicas en el medio natural o en el entorno próximo, conociendo y valorando los lugares en los que se desarrollan, participando de su cuidado y conservación e integrando aspectos de seguridad vial y de prevención de accidentes.</p>
<p>Obj.CS10. Identificar en el medio físico, social y cultural cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, reconociendo algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para situar momentos relevantes en la historia de Aragón y de España.</p>	
<p>Obj.CS7. Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana de defensa, conservación y recuperación del rico y variado patrimonio natural y cultural de Aragón.</p>	<p>Obj.EF9. Conocer, practicar y valorar actividades físicas, deportivas y artísticas propias de Aragón.</p>

En relación a los *contenidos*, como vamos a trabajar con quinto curso, tomamos como referencia el apartado de dicho curso para enlazar los contenidos oportunos. Respecto a las Ciencias Sociales, al tratarse de contenidos relacionados con la historia haremos referencia al *Bloque 4: Las huellas del tiempo* y en Educación Física, sobre todo, tomaremos contenidos del *Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores*, aunque también al tratarse de una actividad de orientación en la que entran a formar parte de ella juegos tradicionales y alguna tarea de oposición, cobran cierto valor contenidos de los siguientes bloques: *Bloque 2: Acciones motrices de oposición*, *Bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición* y *Bloque 4: Acciones motrices en el medio natural*.

EDAD MEDIA Y GESTIÓN DE LA VIDA	
Ciencias Sociales	Educación Física
<i>Bloque 4: Las huellas del tiempo.</i>	<p><i>Bloque 2: Acciones motrices de oposición.</i></p> <p><i>Bloque 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición.</i></p> <p><i>Bloque 4: Acciones motrices en el medio natural.</i></p> <p><i>Bloque 6: Gestión de la vida activa y valores.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloque 2. Actividades de adversario/contacto/luctatorias: juegos de lucha, juegos de oposición, juegos tradicionales (tiro de soga, etc.). • Bloque 3. Actividades de cooperación: juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos. • Bloque 4. Orientación: conocimiento del plano, localización de puntos, orientación del plano, seguimiento de

	<p>trayectorias, ataque a la baliza, uso de brújula, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Bloque 6. Práctica de juegos, juegos tradicionales, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno aragonés, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen.• Iniciativa para solucionar los conflictos y utilización, como medio para ello, del diálogo y las normas básicas de comunicación social.• Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.
--	---

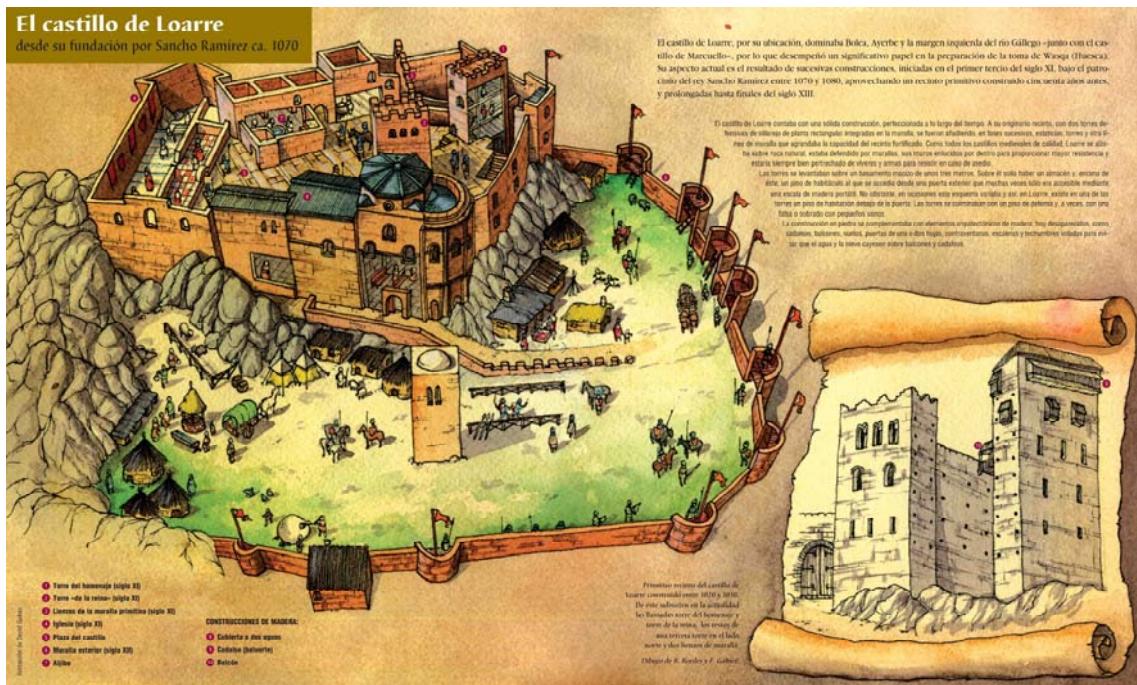
3. MARCO PRÁCTICO

3.1. Contextualización.

Para comenzar con el apartado práctico me gustaría señalar que las actividades centrales de este trabajo están planteadas para llevarse a cabo en el entorno natural del Castillo de Loarre en Huesca. Se trata de un castillo ambientado en la Edad Media, de arte románico y cuyo estado de conservación es bastante bueno, habiendo sido denominado como Bien de Interés Cultural y Monumento Nacional.



Vista del Castillo de Loarre.



Reconstrucciones gráficas del Castillo de Loarre, por: D. Guirao (color) y B. Bordes y F. Galtier (blanco y negro), publicadas en *Reyes y Reinas de Aragón* (Zaragoza, 2006).

La siguiente propuesta de actividades no ha podido ser puesta en práctica pero durante mi periodo de Prácticas Escolares, realizadas en el colegio de Santa Ana de Huesca en el curso 2016/2017, he podido ser conocedora, gracias a varios maestros que me han ofrecido cualquier tipo de información que necesitase, de la experiencia que

tienen posibilidad de vivir los propios alumnos del colegio durante la Semana Cultural de Aragón ya que efectúan una excursión al Castillo.

Por consiguiente, teniendo en cuenta que la Unidad Didáctica correspondiente a la Edad Media en quinto curso suele estar programada durante el mes de Abril, del mismo modo que los Juegos Tradicionales de Aragón suelen reservarse para ser trabajados también durante este mes, la Semana Cultural de Aragón es el momento oportuno para poner en práctica esta propuesta. Previamente se habrá trabajado la Unidad Didáctica correspondiente a la Orientación la cual habrá tenido que tener la siguiente progresión:

5º de Educación Primaria				
Conocer el plano	Localizar puntos	Orientar el plano	Seguir trayectorias	Atacar a la baliza

3.2. Propuestas del Castillo de Loarre.

El propio castillo ofrece una serie de actividades escolares para las ocasiones en que los colegios realizan visitas; de este modo los maestros son quienes escogen una de las cuatro actividades que se proponen. Para conocer en qué consisten, la página web del castillo nos ofrece una breve explicación de cada una de ellas (<http://www.castillodeloarre.es/vistas/01.aspx?id=8>):

- *El asalto al castillo:* el reto es intentar tomar la fortaleza, realizaremos un itinerario siguiendo paso a paso la supuesta toma del Castillo. En diferentes lugares realizaremos explicaciones, teatralizaciones e intentaremos entender y comprender el porqué del diseño del castillo, acercándonos de un modo educativo a esta época tan atractiva.
- *Jugando en la memoria:* conoceremos juegos tradicionales, los juegos de siempre, comprendiendo el sentido que poseían para la vida cotidiana, recordaremos los dances tradicionales y conoceremos como educaban a sus

hijos recordando a través de las historias y las leyendas que nos hablan de gigantes, soldados y princesas.

- *Juegos de orientación*: los alrededores del castillo nos permitirán aprender a orientarnos y guiarnos por medio de los elementos de la naturaleza, con la ayuda de una brújula o tan solo utilizando la lógica. Tendremos dos opciones, una para los más pequeños en la que el elemento lúdico va a ser el predominante y otra para chavales más mayores en la cual se dará más importancia a la utilización de la brújula y los mapas.
- *Sendero interpretativo*: realizaremos un itinerario por el entorno del castillo de Loarre, se trata de un paseo circular a través del cual iremos descubriendo el paisaje que nos rodea, comprendiendo las diferencias entre el paisaje humanizado y la naturaleza en su estado original, aprenderemos a distinguir algunas especies vegetales y para que eran utilizadas en tiempos pasados, reconoceremos también las diferencias entre el paisaje de la vasta planicie que se extiende a nuestros pies, así como los montañosos paisajes que se cierran a nuestras espaldas.

Además de contar con la información que nos brindan, también, como bien he citado en líneas anteriores, he tenido la oportunidad durante mis prácticas escolares de poder hablar con algún profesor del Colegio Santa Ana de Huesca en donde, amablemente, me han contado su experiencia. Ellos escogieron la actividad de *El Asalto al Castillo* para el curso de tercero de Educación Primaria. Detalladamente me explicaron en qué consistió su día por el castillo y este fue el siguiente:

“Lo primero que se les permite hacer a los alumnos a la llegada al castillo es tomar el almuerzo que traen preparado desde casa. Seguidamente, por parte de los propios maestros se plantean una serie de juegos para que los alumnos estén entretenidos hasta la hora prevista para comenzar la ruta por el castillo. Cuando el guía recibe a la clase les expone un pequeño video explicativo para comenzar el viaje al pasado, en dicho video se les documenta a los alumnos sobre la historia del monumento. Al finalizar el vídeo se les revela el juego que van a realizar, este va a consistir en la toma de la fortaleza a través de un itinerario previamente preparado;

para ello se les lleva a hacer una visita por el castillo en donde se realizan explicaciones por parte de la guía y alguna teatralización que servirá para que entiendan y comprendan mejor el porqué del diseño del castillo. Una vez finalizada la visita al castillo se les propone llevar a cabo una batalla final utilizando espadas, escudos y petos proporcionados por la guía del castillo para acabar capturando al rey musulmán mediante la división de la clase en dos grupos, unos serán los musulmanes y otros los cristianos. Ahí habrá concluido la visita al castillo y los alumnos podrán poner rumbo al colegio aproximadamente para la hora de comer”.

Así pues, analizando las propuestas de la página web del castillo y sabiendo la experiencia que vivieron los alumnos del colegio Santa Ana de Huesca; he llegado a la conclusión de que, tal vez, combinando varias actividades de las que se proponen, se podría mejorar la propuesta. También uno de los factores a tener en cuenta es que en el castillo trabajan personas cualificadas como guías turísticas y no como personas docentes, por lo que veo también recomendable adaptar las posibles actividades a llevar a cabo en el castillo a los diferentes niveles de primaria.

3.3. Metodología.

La metodología que se debería aplicar a la hora de utilizar dicha propuesta es una metodología activa, significativa con un enfoque lúdico y contextualizada.

El hecho de que sea una metodología activa implica que la enseñanza se centre en el alumnado, el niño sea el propio protagonista del aprendizaje y el maestro actúe como un mero transmisor. Se tiene en cuenta también que el aprendizaje debe considerarse como un proceso y no como una recepción y acumulación de información; así pues, un aprendizaje significativo será importante ya que deberán relacionar aquello que se ha estudiado previamente con lo que se puedan encontrar en la visita; para ello será imprescindible haber desarrollado las Unidades Didácticas referidas tanto a la Edad Media en Ciencias Sociales como las de orientación y juegos tradicionales en el área de Educación Física.

Dicha propuesta se considera un proceso constructivo ya que, partiendo de los conocimientos que ya poseen los alumnos por su previo estudio, tienen que ser capaces de auto dirigirse para poder resolver los problemas que se les plantea. Además es considerada como una propuesta contextualizada debido a que, aquello que se ha podido estudiar en el aula, se traslada a un contexto real, acercando a los alumnos hasta el castillo y sean ellos mismos quienes experimenten el simulacro de algunas acciones que se realizaban en aquella época.

El carácter lúdico de la propuesta se debe a que, al ser niños con quienes trabajamos, siempre va a resultar más enriquecedor introducir el juego ya que les proporciona una mayor motivación, alegría y satisfacción; de este modo conseguimos que el aprendizaje sea más significativo debido a que tendrán la posibilidad de relacionar aquellos conceptos abstractos que se han trabajado en el aula con los ejemplos concretos que aparecen en la propuesta. También, mediante el juego y la experiencia se garantiza la comprensión y solidez de los conocimientos abstractos de los que hablamos.

3.4. Actividades previas.

Habiendo dado por finalizado el temario de la Edad Media correspondiente a quinto curso en relación a las Ciencias Sociales y los Juegos Tradicionales desde el área de Educación Física, siendo que ya en el trimestre anterior se había concluido la Unidad Didáctica de Orientación, aprovechamos dos sesiones previas a la salida al castillo para elaborar nuestra propia espada y escudo, útiles para la batalla organizada en el propio castillo, de la cual hablaremos en el siguiente apartado. De este modo introducimos también la asignatura de Educación Artística, ya que, como explicaremos a continuación, los alumnos a través de manualidades deben construir una espada y un escudo resistentes para poder llevar al castillo y asegurarnos de que cada alumno cuenta con los dos materiales para la batalla final.

Para una mayor seguridad y que los alumnos no se hagan daño en la batalla final, vamos a construir una espada y un escudo de cartón pluma, un material fácil de conseguir. La espada se la daremos dibujada a los alumnos en su correspondiente cartón

para que todas las espadas sean iguales en cuanto al diseño, pero el escudo tendrán que ser ellos mismos quienes lo dibujen, ya que tiene que ser lo suficientemente grande para que cubra el costado de cada alumno. Una vez que lo tengan todo dibujado, deberán recortarlo.

- Para que la espada sea más resistente y robusta, la forraremos con cinta americana, a la vez que cubriremos la punta también con dicha cinta para evitar posibles lesiones. Para cubrir el mango, utilizaremos un hilo algo grueso para ajustarlo alrededor del mismo comprobando que no haya ningún espacio vacío y, para que quede algo más blando, suave y sea más sencilla su sujeción, tendremos que volver a enrollar otro hilo para tener una doble capa de este. Una vez que la espada sea segura y robusta, podremos pasar a decorarla y cada alumno la puede adornar a su gusto utilizando pinturas, brillantes, etc. Una opción para que se consiga el brillo y el color de metal es ponerle un poco de papel de estaño o aluminio en la parte de la hoja.

- Teniendo la espada lista pasamos a acabar el escudo ya que, cuando hemos recortado el cartón pluma para la espada, también lo hemos hecho para el escudo. Contamos con dos trozos de cartón pluma, uno más grande con la forma del escudo y otro que simulará la empuñadura del escudo; así pues, este segundo lo reforzaremos con cinta americana para una mayor seguridad y seguidamente lo pegaremos a la parte trasera del escudo también con cinta americana asegurándonos de que queda bien sujeto ya que como se caiga, no tendremos cómo sujetar el escudo y perderá su eficacia. Al finalizar la sujeción por la parte trasera, le daremos la vuelta y pasaremos a decorarlo también cada uno con su propio diseño y pintándolo al gusto de cada alumno.

3.5. Propuesta de actividades.

La propuesta de actividad para el Castillo de Loarre se llama “La gymkhana de la Edad Media”.

Esta excursión al Castillo de Loarre y propuesta de actividades en el mismo, como bien hemos dicho en líneas anteriores, está dirigida a alumnos de quinto curso de

Educación Primaria. Para su realización cualquier número de alumnos es aceptado, aunque la siguiente proposición va a estar ejemplificada con un total de veinte alumnos.

Los contenidos que se trabajan en dicha gymkhana aparecen en el último apartado del marco teórico, aunque a continuación se procede a una breve explicación sobre los mismos en referencia a las actividades propuestas:

- Haciendo referencia a los contenidos de las Ciencias Sociales se van a trabajar aquellos que aparecen recogidos en el *Bloque 4: Las huellas del tiempo*; los cuales tienen que ver con la Edad Media que es lo que trabajamos, así pues, son los siguientes: *España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos*. Estos contenidos se encuentran presentes durante toda la propuesta ya que es el tema principal a tratar, pero en lo relacionado a la gymkhana encontramos cinco pruebas específicas sobre la Edad Media.
- En lo relacionado con la Educación Física juegan un papel importante cuatro bloques distintos, de los cuales dos de ellos no se van a especificar en ninguna actividad debido a que son contenidos que se trabajan de manera general; estos son:
 - *El Bloque 4: Orientación: conocimiento del plano, localización de puntos, orientación del plano, seguimiento de trayectorias, ataque a la baliza, uso de brújula, etc.*
 - *El Bloque 6: Práctica de juegos, juegos tradicionales, deportes (en sus diversas manifestaciones) o actividades artísticas de distintas culturas, especialmente los de las presentes en el entorno aragonés, y reconocimiento de su riqueza cultural, historia y origen.*

Iniciativa para solucionar los conflictos y utilización, como medio para ello, del diálogo y las normas básicas de comunicación social.

Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias, resultados y personas que participan en el juego.

En este apartado encontramos contenidos generales, sobre todo, de conducta, por lo que los alumnos tendrán que tenerlos presentes durante todo el recorrido para un mejor funcionamiento del grupo.

- Después localizamos el *Bloque 2: actividades de adversario/contacto/luctatorias: juegos de lucha, juegos de oposición, juegos tradicionales (tiro de soga, etc.)* y *Bloque 3: actividades de cooperación: juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos;* los cuales constan dentro de cada actividad que figura en la gymkhana.

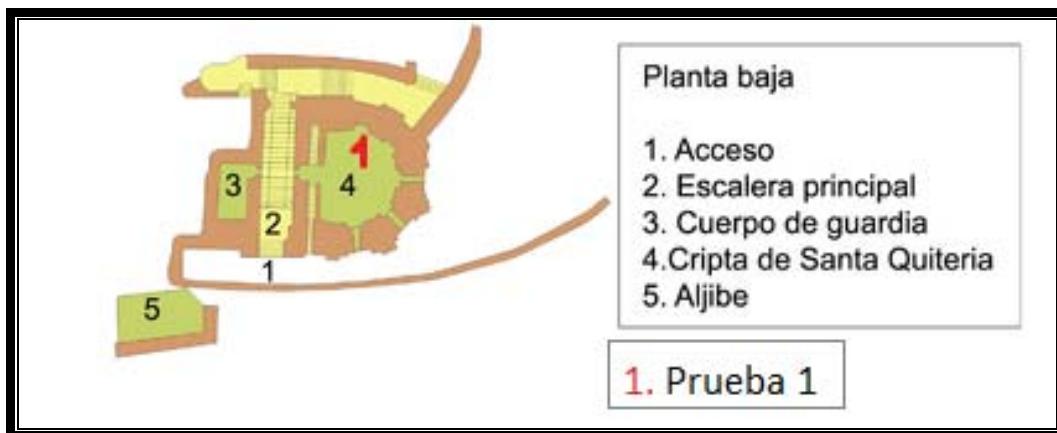
La propuesta es la siguiente:

En la clase que tomamos como ejemplo contamos con veinte alumnos y antes de disponernos a realizar la salida, los organizamos en cuatro grupos de cinco personas; estos grupos será conveniente que sean formados previamente por el maestro para que sean grupos heterogéneos. Dentro de cada uno de ellos se repartirán los roles de: responsable, anotador y ayudantes; a su vez, cada grupo contará con la presencia de un adulto, bien sea algún maestro presente en la excursión o los guías contratados del castillo para que si surge alguna duda a la hora de completar las actividades, este sea quien les brinde la ayuda necesaria. También, antes de salir, cada alumno deberá coger su espada y escudo elaborados en las sesiones previas.

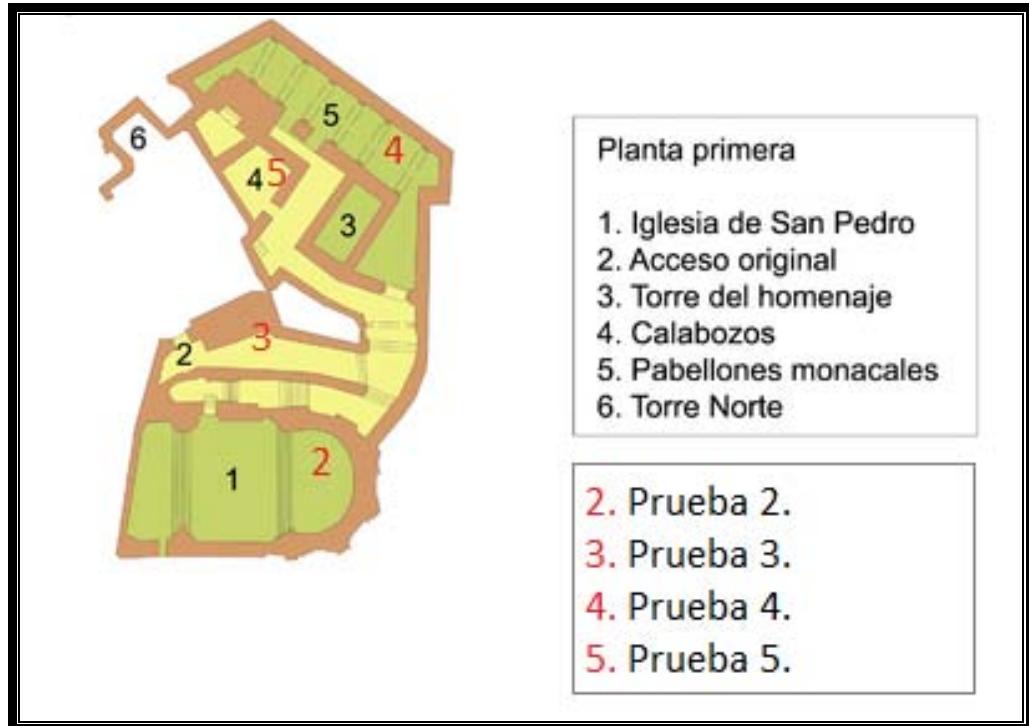
A la llegada al castillo, lo primero que se tendrá que hacer es depositar todas las espadas y escudos juntos en un lugar habilitado por parte de los responsables del castillo; ya que su uso se efectuará en la última actividad del día.

La gymkhana que van a proceder realizar los alumnos una vez estemos dentro del castillo va a consistir en una serie de pruebas que cuentan con contenidos de orientación, juegos tradicionales y pruebas acerca de la Edad Media.

En referencia a la orientación, cada grupo de alumnos va a contar con un mapa de las tres plantas del castillo, en donde figura una leyenda del mismo y la señalización adecuada de dónde se encuentran cada una de las diez pruebas a realizar. Para ello, deben ser conscientes de que tienen que seguir el proceso aprendido en la Unidad Didáctica de Orientación; es decir, conocer el plano, localizar puntos, orientar el plano, seguir trayectorias y atacar la baliza que, en este caso, se tratará de encontrar las pruebas localizadas en cada punto y cumplirlas.



Plano Planta Baja del Castillo de Loarre.



Plano Primera Planta del Castillo de Loarre.



Plano Segunda Planta del Castillo de Loarre.

Una vez tengan los mapas en sus manos, se les explicará que, para que podamos reunirnos con la guía, la cual nos va a contar la historia del castillo, es necesario que cumplimenten las diez pruebas que se les presenta en el dossier. Al acabarlas, en cada una de ellas hay un mensaje oculto que deberán descifrar; si fuera necesario el adulto que les acompaña les ayudaría a encontrarlo. Cada grupo empezará por una prueba distinta para que no coincidan varios grupos en una misma y poder agilizar la actividad.

Al finalizar todas las pruebas y una vez todos reunidos en la escalera principal (en el primer mapa, el número 2), aviso que se les debe decir antes de que se separen en grupos pequeños; el tutor del curso realizará un recuento final de puntuaciones de cada grupo. Cada prueba cuenta con una puntuación y, siendo que hay cuatro grupos, la puntuación será sobre cuatro; aquel grupo que tenga una prueba con todas las respuestas correctas se le sumarán cuatro puntos a su puntuación general, seguidamente se determinarán los fallos del resto y dependiendo del número de errores, se puntuará con tres, dos o un punto según corresponda. Si se diera el caso de que entre equipos quedan empate, sumarían la misma puntuación, la siguiente que tocase, es decir, si un grupo se ha llevado los cuatro puntos y hay empate por los tres y dos puntos, se llevarían ambos equipos 3 puntos y el último equipo, uno. De este modo, siempre van a conseguir anotar puntos en su casillero, lo cual servirá de motivación extra en los alumnos, ya que aunque hayan cometido algún error verán que el esfuerzo también se premia. Alguna prueba, como puede ser el tiro con arco o los bolos, como dentro de cada una de ellas también se suman puntos, su clasificación será que quienes hayan obtenido la mayor puntuación será quien se lleve los cuatro puntos generales, el siguiente tres, el próximo dos y el último uno. Además, al finalizar cada prueba pueden encontrar una pregunta relacionada o bien con la prueba en la que se encuentran o bien algo relacionado con la Edad Media; es importante contestar bien a dicha pregunta ya que si aciertan la respuesta, sumarán un punto extra a la fase final por cada respuesta correcta.

Las pruebas son las siguientes:

Prueba 1:

- *Contenidos de Ciencias Sociales.* España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos.

- *Contenidos específicos:* aspectos generales de la Edad Media.
- *Desarrollo:*

Esta primera prueba va a tener lugar en la Torre del Homenaje y en ella van a encontrar cinco adivinanzas relacionadas con la Edad Media, cuyas respuestas van a tener que apuntar en el dossier en la parte correspondiente a la *Prueba 1* en donde para cada adivinanza tienen reservado un espacio. En cada respuesta, habrá una casilla señalada con otro color, esto significa que tendrán que coger las letras destacadas y ordenarlas para formar una palabra nueva, la cual será la palabra oculta; al haber conseguido todas las respuestas podrán pasar a la siguiente prueba.

(VER ANEXO ADIVINANZAS Y DOSSIER DEL ALUMNO)

Prueba 2:

- *Contenidos de Ciencias Sociales.* España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos.
- *Contenidos específicos:* la vida cotidiana en la Edad Media.
- *Desarrollo:*

Dicha prueba tiene lugar en la Iglesia de San Pedro. En ella van a encontrar el altar de la propia iglesia tapado con un mantel que llegue prácticamente hasta el suelo y, tanto encima como debajo de él, una serie de objetos pertenecientes a la Edad Media. Tendrán que descubrir de qué elemento se trata el que se encuentra encima del altar y para qué se utilizaba; pero para que resulte más complejo, los alumnos van a llevar los ojos tapados con una venda y tendrán que utilizar el sentido del tacto para descubrirlo, para ello cuentan con tan solo un minuto. Encima del altar habrá tres objetos para las diferentes parejas que se formen y a su vez, para después cambiar de objeto, cuentan con otros tres elementos debajo del mantel que cubre el propio altar. Los alumnos como deben emparejarse, mientras un integrante de la pareja

intenta adivinarlo, el otro tendrá que ayudarle dándole pistas; si el grupo es de número impar, habrá un grupo de tres.

En el momento en que el primer alumno acierte el objeto o haya completado el cupo de un minuto para dar con él, el segundo se cubrirá los ojos con la venda antes de que su compañero cambie los objetos. De cara a la puntuación final, aquel grupo que haya conseguido más aciertos tanto de qué objeto se trata como de para qué se utilizaba, será quien se lleve los cuatro puntos.

Prueba 3:

- *Contenidos de Educación Física.* Actividades de adversario/contacto/luctatorias: juegos de oposición, juegos tradicionales (tiro de soga, etc.) etc.
- *Contenidos específicos:* el juego en la Edad Media.
- *Desarrollo:*

El caballo durante la Edad Media fue muy importante ya que era partícipe tanto en actividades militares, de recreo, transporte, etc. por lo que una de las pruebas a realizar consiste en el *Lanzamiento de herraduras*.

Habrá colocadas tres varillas de acero con una herradura de caballo en cada una. Es una prueba a contrarreloj, es decir, el grupo entero va a contar con tres minutos de prueba y en esos tres minutos tienen que conseguir la máxima puntuación posible. Mientras van lanzando las herraduras tienen que hacer la suma de puntos en voz alta para que al finalizar el tiempo puedan hacer un recuento de puntos. Dicha puntuación la anotarán en el *Dossier del alumno* ya que dependiendo de los puntos que obtenga cada grupo se repartirán los puntos generales; es decir, aquel grupo que mayor puntuación logre se llevará los cuatro puntos y así sucesivamente. Las rotaciones para lanzar las herraduras consistirán en tres alumnos colocados para tirar en las tres diferentes filas y los otros dos se colocarán detrás de dos compañeros, una vez se tire la herradura deberán recogerla y pasársela a su compañero y

entonces rotar hacia la fila de la derecha para que de este modo, todos lancen por igual.

(VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO)

Prueba 4:

- *Contenidos de Educación Física.* Actividades de adversario/contacto/luctatorias: juegos de oposición, juegos tradicionales (tiro de soga, etc.) etc.
- *Contenidos específicos:* el juego en la Edad Media.
- *Desarrollo:*

En la siguiente prueba cuentan con tres estaciones dentro de la misma ya que se les ofrece la oportunidad de lanzar tres tipos distintos de bolos, aunque en Aragón más bien son conocidos como *Birlas*. A continuación explicaremos en qué consiste cada una de las tres estaciones pero antes de ello resaltar que, para conseguir saber la puntuación final de la prueba, cada alumno tendrá que ser capaz de acordarse de cuántos puntos consigue en cada una de las estaciones para después sumar los de los cinco alumnos que forman el grupo. En cada estación, cada uno de ellos podrá realizar dos lanzamientos; así pues, las estaciones son las siguientes:

1. *Birlos de Rubielos de Mora:* se juega con seis bolos y tres mazas, una grande, una mediana y una pequeña; por lo que se tienen tres intentos para tirar en una misma jugada, se tiran las tres mazas y después se recogen. Los bolos se colocan en dos filas de tres bolos, la segunda fila debe estar tocando a la primera y entre los tres bolos debe haber una separación semejante a la longitud de la maza más gorda. Consiste en derribar cinco bolos y dejar uno en pie, si no se consigue serán 0 puntos, pero si consigue dejar un

bolo en pie conseguirá una birla, teniendo una puntuación de 2 puntos.



Birlos de Rubielos de Mora

2. *Billas de Jaca*: consiste en 9 bolos, todos de igual tamaño excepto la reina, la cual es más alta que las demás. Mediante una maza se deberá derribar el mayor número de billas posibles, valiendo todas 2 puntos exceptuando la reina que valdrá 5 puntos. Las billas se colocarán en 3 filas de tres billas, situando a la reina en el centro de todas.



Billas de Jaca

3. *Bolos de Used*: se compone de nueve bolos y cada uno de ellos tiene una puntuación por lo que se debe conseguir la mayor puntuación posible derribando el máximo de bolos y para ello se cuenta con dos lanzamientos consecutivos. Los bolos son los

siguientes: un rey con tres coronas, una reina con dos coronas y siete peones con una corona; como lanzadera se emplea una maza con forma de hueso. La colocación consiste en situar al rey en el centro y los peones alrededor de él formando un círculo de dos metros de diámetro. La reina se planta en la misma posición que los peones pero en línea recta con el rey y con el lugar desde donde se va a proceder a lanzar. Como hay dos lanzamientos, en el primero se debe lanzar desde la marca situada fuera del círculo a unos doce metros de distancia y el segundo desde el lugar en donde haya caído la maza. La puntuación es la siguiente:

En el primer lanzamiento, si se derriba al rey y a la reina 18 puntos (12 por el rey y 6 por la reina), si solo al rey 9 puntos, si tan solo a la reina 3 puntos y por cada peón 1 punto.

En el segundo lanzamiento los peones siguen valiendo 1 punto, la reina 2 puntos y el rey 3 puntos.



Bolos de Used

(VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO)

Prueba 5:

- *Contenidos de Ciencias Sociales.* España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos.
- *Contenidos específicos:* la vida cotidiana en la Edad Media.

- *Desarrollo:*

Dicha prueba tiene lugar en los *Calabozos*. Va a consistir en la clasificación de los estamentos propios de la Edad Media; para ello, en el *Dossier del alumno* cuentan con una pirámide en donde podrán realizar la clasificación. En ella tendrán que escribir los distintos estamentos que existían durante la época y pegar las diferentes figuras según corresponda (el pegamento será facilitado por el adulto que les acompañe). La dificultad de la prueba se encuentra en que, cuando lleguen a los calabozos tan solo contarán con el *Dossier del alumno* y en él tan solo figurará la pirámide, por lo que tendrán que realizar la búsqueda de un sobre en el que aparezca el número correspondiente a su grupo; es decir, como la clase va a estar dividida en cuatro grupos, habrá cuatro sobres escondidos, cada uno con un número diferente y dentro de ellos se encontrarán las figuras que tendrán que clasificar. Se realizan cuatro sobres diferentes para que no haya ningún grupo que se quede sin figuras y por tanto no pudiese completar la prueba.

(*VER ANEXO ESTAMENTOS Y DOSSIER DEL ALUMNO*)

Prueba 6:

- *Contenidos de Educación Física.* Actividades de adversario/contacto/luctatorias: juegos de lucha, juegos de oposición, juegos tradicionales (tiro de soga, etc.).
- *Contenidos específicos:* el juego en la Edad Media
- *Desarrollo:*

Esta prueba requiere de un amplio espacio para evitar daños, por lo que será organizada en la Sala de Armas. En ella los alumnos van a tener la oportunidad de realizar tiro con arco. Será una actividad novedosa para ellos, ya que en el colegio nunca se ha realizado ninguna actividad de este tipo. Debido a esto, a pesar de que en el *Dossier del alumno* les aparece una breve

explicación sobre cómo efectuar el tiro con arco, como cada grupo cuenta con la ayuda de un adulto, este será quien les explique mejor qué es lo que deben hacer y cómo se debe lanzar con el arco. El tiro que van a realizar va a ser sobre una diana con puntos, por lo que el objetivo marcado es que consigan la mayor puntuación posible, ya que esta será válida para la puntuación final. Cada alumno podrá efectuar dos tiros a la diana, sumándose la puntuación de todo el grupo. Mientras un compañero tira a la diana, los otros podrán realizar pruebas sobre los montones de paja que habrá fijados en el terreno.

(*VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO*)

Prueba 7:

- *Contenidos de Ciencias Sociales.* España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos.
- *Contenidos específicos:* la vida cotidiana en la Edad Media.
- *Desarrollo:*

La siguiente prueba va a estar ambientada en la Iglesia de Santa María, por esa misma razón, uno de los actos típicos de la época era acudir a misa y escuchar los cánticos eclesiásticos; por lo que esta prueba tiene como fin reconocer a qué estilo musical pertenecen los distintos sonidos y qué tipos de instrumentos o voces son las que se escuchan en cada melodía.

Para realizar la tarea, en el altar de la iglesia se encuentra disponible una Tablet con los tres enlaces correspondientes a las melodías que deben escuchar, será el adulto que les acompaña quien va a reproducir cada una de ellas para que ningún alumno pueda ver más información de la que debe. No será necesario que anoten todos los detalles que se les pide ya que tal vez les pueda resultar complejo, pero deben tener en cuenta que cuantos más aciertos tengan mejor resultará para la puntuación general.

(*VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO*)

Prueba 8:

- *Contenidos de Educación Física.* Actividades de cooperación: juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos.
- *Contenidos específicos:* el juego en la Edad Media
- *Desarrollo:*

El juego se llama: *El traslado*. El porqué de este nombre es sencillo y es que los alumnos lo que tienen que conseguir es portar una pequeña pelota, por parejas, de un lado al otro y volver; el punto de partida y en el que deben dar la vuelta estará determinado en la propia *Torre Norte*, zona en donde tiene lugar esta prueba. Si el número de participantes en un grupo es impar, aquel alumno que no tenga pareja esperará en el punto de partida esperando a que vuelva alguna pareja y cambiarse con algún compañero.

Es una prueba que en la que tienen que completar quince trayectos sin que se les caiga la pelota al suelo, en ese caso deberán volver al punto de partida y volver a comenzar. Conforme completen un trayecto tendrán que contar en voz alta para que todos los integrantes del grupo sepan cuántos llevan completados ya que el adulto que les acompaña, con un cronómetro estará contabilizando en cuánto tiempo completan la prueba. De este modo, al reunirse toda la clase, aquel que la haya conseguido en el menor tiempo posible será quien se lleve los cuatro puntos generales.

(VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO)

Prueba 9:

- *Contenidos de Educación Física.* Actividades de cooperación: juegos tradicionales (comba, torres humanas, etc.), los juegos cooperativos.
- *Contenidos específicos:* el juego en la Edad Media.
- *Desarrollo:*

La siguiente prueba tiene lugar en la Torre Norte, la cual cuenta con el suficiente espacio para realizar una actividad de puntería.

Remontándonos a los romanos, siempre se han practicado muchas actividades que tuviesen que ver con la puntería, ya fuera para actividades de ocio o de lucha. Así pues, para la época de la Edad Media, las personas de entonces practicaban mucho la puntería, por lo que la siguiente prueba tiene que ver con la misma y esta es *Las chapas*.

En este juego tradicional se necesitan chapas y un bote, ya que su objetivo es introducir cuantas más chapas en el bote se pueda. A partir de la línea que se marca en el suelo, a unos cinco metros aproximadamente, se debe lanzar las chapas con el fin de encajarlas en el bote. Como nos situamos en la Edad Media, por aquel entonces no contaban ni con chapas ni con botes de plástico, por lo que procedemos a la adaptación del juego utilizando en vez de chapas, nueces y en vez de un bote de plástico utilizaremos un recipiente de cerámica.

En la Torre Norte habrá tres jarrones distintos para que los alumnos tengan más posibilidades de lanzar, por lo que tendrán que distribuirse de tal manera que puedan conseguir el mayor número de nueces dentro del recipiente posible. Para ello, contarán con dos tandas de lanzamientos, de dos minutos cada una. Al finalizar cada tanda, contarán cuántas nueces han introducido en total el grupo en conjunto y al acabar la segunda, volverán a contarlas para sumárselas a las anteriores; de este modo, respecto a la puntuación general, el grupo que haya conseguido más nueces, será el que se lleve el máximo de puntos.

(*VER ANEXO DOSSIER DEL ALUMNO*)

Prueba 10:

- *Contenidos de Ciencias Sociales.* España en la Edad Media: invasiones germánicas, el reino visigodo, al-Ándalus, reinos cristianos.
- *Contenidos específicos:* la vida en la Edad Media.

- *Desarrollo:*

Consiste en que los alumnos contesten a una serie de preguntas acerca de la Edad Media, con contenidos de todo el periodo. Dicha prueba se lleva a cabo en el Aljibe del castillo y dos de los cinco sobre, los cuales contienen las preguntas a resolver, estarán vistos, en cambio, los otros tres tendrán que ser capaces de encontrarlos, ya que como la gymkhana se trata también de una prueba de orientación, así pondrán en manifiesto sus capacidades de orientación y búsqueda. En el *Dossier del alumno* encontrarán un espacio reservado para contestar a las preguntas que se sugieren, este aparece en la *PRUEBA 10*. Entre todo el grupo deben de resolverlas todas para poder pasar a la siguiente prueba, también tienen que organizarse de tal modo que cada alumno cumpla su rol, ya bien sea de responsable, anotador, etc.

(*VER ANEXO PREGUNTAS EDAD MEDIA Y DOSSIER DEL ALUMNO*)

Una vez finalizadas las diez pruebas, los alumnos saben que tienen que volver a la escalera principal del castillo, bien porque se les ha comentado al comenzar las pruebas o bien porque en el *Dossier del alumno* aparece explicado.

Al encontrarse todos los grupos juntos, los maestros recogerán los dossiers y esperarán a que aparezca la guía correspondiente. La función de ella será adentrarnos un poco más al castillo contándonos alguna leyenda sobre el mismo y hacernos un pequeño tour por las diferentes salas. Las leyendas serán las siguientes:

De este castillo se cuenta, que durante el siglo VIII, estuvo prisionero el conde Don Julián.

Don Julián tenía una preciosa hija que fue raptada por Don Rodrigo, el último rey de los visigodos.

Otra historia cuenta como a Don Julián, después de hacerle prisionero y encerrado allí, comenzaron a llamarle traidor por dejar entrar y dar aviso a los moros para que conquistaran la península entrando por Gibraltar en la Batalla de Guadalete.

Cuentan que su alma atormentada merodea por aquellas torres lamentando el trágico fin de su hija robada y perdida.

Según dicen, terminó suicidándose arrojándose desde una torre del castillo.

Otra de las historias de tragedia y dolor que lanzaron un manto de luto sobre el castillo es la de la sobrina de Benedicto XIII, el papa Luna: Doña Violante De Luna.

Dejó de ser Abadesa de un monasterio de Huesca para defender tenazmente Loarre de sus enemigos.

Nunca se ha podido encontrar su tumba, y el alma de Doña Violante sigue vagando en las noches de luna llena por las almenas del Castillo.

Las tragedias de Cava y de Doña Violante de Luna, pudieron dar origen a la leyenda del fantasma de la "dama mora".

Según la leyenda, en la noche de San Juan se aparece una dama mora en el castillo. Se le ve paseando, una dama blanca, vestida con ropajes antiguos como una reina mora, de tulles translúcidos y luminosos que pasea silenciosa.

Se comenta que en la cripta del castillo, se escuchan voces roncas y extraños coros cuyo origen no se debe a ningún ser terrenal...

Hoy en día el castillo está deshabilitado, por lo que, ya que guerreros como vosotros habéis llegado hasta aquí habiendo completado todas las pruebas, es hora de que alguien se haga con este castillo para tenerlo como su propia casa, así pues...

¡Cristianos!

¡Musulmanes!

Es hora de luchar².

Al finalizar el tour por el castillo con sus respectivas leyendas, los maestros pasarán a hacer el recuento de puntos. Se determinará quién ha quedado con primero, segundo,

² <http://www.leyendasdecastillos.com/2014/01/las-leyendas-del-castillo-de-loarre.html>

tercero y cuarto lugar y esto será útil para la última actividad del día: la batalla entre moros y cristianos. El reparto de grupos se realizará de la siguiente forma; el grupo que haya quedado primero junto al cuarto pasarán a formar parte del equipo de los cristianos y los grupos que se hayan posicionado en segundo y tercer lugar serán los musulmanes. Para que se puedan distinguir fácilmente entre ellos, en el propio castillo cuentan con petos de dos colores junto a una cruz o una luna, es decir, los petos que utilizarán los cristianos serán blancos con una cruz roja y los petos de los musulmanes serán azules con una luna amarilla.

Para poder efectuar la batalla final va a ser necesario que los alumnos vayan, acompañados de los maestros, a por la espada y el escudo que previamente en clase habíamos confeccionado; estas se encuentran guardadas en el *cuerpo de guardia* (en el primer plano, número 3). Cuando todos los alumnos estén equipados con su peto, su espada y su escudo iremos todos juntos al *patio de armas* (en el tercer plano, número 2).

En el *patio de armas* va a tener lugar la batalla final, la cual va a consistir en el juego de *Atrapa la bandera*. El juego es el siguiente:

Desarrollo:

Van a ser dos equipos de diez alumnos cada uno, el equipo A y el equipo B. Cada equipo tiene una bandera que proteger ya que el equipo contrario tiene que intentar quitársela y llevarla hasta su campo. El campo va a estar dividido en dos y los equipos solo podrán pillar a los del otro equipo en la mitad de campo que les corresponda. Cada campo cuenta con un área, el cual será el lugar donde se encuentre la bandera. En ese área el equipo al que le pertenezca la bandera no podrá entrar ya que solo podrá pasar el equipo contrario para cogerla y allí no podrán ser pillados, en cambio, si salen de esa zona y son tocados por un rival deben, o bien devolver la bandera si es que la llevaba dicho alumno o bien quedarse inmóvil pudiendo ser salvado si alguno de sus compañeros le toca. Ahora bien, como hemos ambientado esta actividad a la época medieval y contamos con espadas y escudos, cuando un alumno quiera pillar a otro debe hacerlo con la espada, teniendo cuidado de no hacerse daño y el alumno que va a ser pillado puede protegerse con el escudo, por lo que si le pillan dándole en este estará salvado. Para determinar quién gana y se proclama dueño del castillo se jugarán tres

partidas ya que de este modo no podrá haber empate; aquel equipo que consiga robar más banderas será el ganador.

CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, quiero resaltar, como bien se ha explicado anteriormente que, la finalidad de este trabajo era demostrar tanto teórica como prácticamente que dos áreas del currículo que aparentemente no tienen muchos elementos en común se pueden unir mediante el diseño de actividades conjuntas que reúnan objetivos y contenidos similares.

De acuerdo al entorno escogido para la demostración he de decir que es un lugar con mucho encanto y que cuenta con una gran riqueza histórica por lo que el curso apropiado para trabajar esta propuesta es quinto de primaria, si tenemos en cuenta lo establecido por el currículo pero si bien se quiere trabajar con otros cursos se pueden adaptar las actividades al nivel correspondiente, ya bien sean los materiales empleados, la dificultad de las preguntas, etc.

Como se señala en la página web del propio castillo, el entorno cuenta con una gran diversidad de espacios útiles para desarrollar diferentes actividades y aunque nosotros hayamos escogido lo relacionado con el propio castillo, siempre hay otras como el senderismo o la BTT; contenidos con los que también se podría hacer una propuesta para trabajar la Edad Media que nos facilita la fortaleza junto a la Educación Física.

Así pues, para trabajar el patrimonio sería conveniente que aquellos lugares más emblemáticos de la provincia contasen con especialistas en la docencia para poder adaptar las distintas actividades a los grupos que se acercasen, puesto que los contenidos impartidos por el sexto curso de Educación Primaria no son los mismos que los del primer curso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agrupación Deportiva de Juegos Tradicionales Altoaragoneses. Consultado el 18 de septiembre de 2017. Recuperado de: <http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/site/>.

Carbonell, E. (2013). En torno al concepto de Patrimonio Cultural. En M^a I. Álvaro et al. (eds.). *Estudios de Historia del Arte. Libro homenaje a Gonzalo M. Borrás Gualis*. Zaragoza: Institución “Fernando el Católico”, pp. 249-260.

Cuenca, J.M.^a et al. (2014). La educación patrimonial en las instituciones patrimoniales españolas. Situación actual y perspectivas de futuro. *Clío. History and history Teaching*, 40. Recuperado de: <http://clio.rediris.es/n40/articulos/mono/MonCuencaetal2014.pdf>.

Devís Devís, J. y Peiró Velert, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE Publicaciones.

Devís Devís, J. y Peiró Velert, C. (1993). La actividad física y la promoción de la salud en niños/as y jóvenes: la escuela y la educación física. *Revista de psicología del deporte*, 2, pp. 71-86.

Estepa, J. et al. (2010). Enseñar y aprender las sociedades actuales e históricas a través del patrimonio de la Educación Primaria. En L. Velasco y R. López Facal (eds.). *Pensar Históricamente en Tiempos de Globalización. I Congreso Internacional sobre Enseñanza de la Historia*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela (documento en CD-Rom y no paginado).

Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56.

Fortea, M. Á. (2009). Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias. *Curso Competencias en el ámbito de las ciencias experimentales. Programar y trabajar por competencias*. Castellón: CEFIRE, pp. 1-24.

Fraile, A. (2002). El seminario colaborativo: una propuesta formativa para el profesorado de Educación Física. *Contextos educativos*, 5, 101-122.

García Sebatián, M. y Gatell, C. (2015). *Educación Primaria. Sociales. 5*. Barcelona: Vicens Vives.

Grence Ruiz, T. (dir.) (2015). *Ciencias Sociales 5 Primaria*. Madrid: Santillana.

Grisolía, M. C. (2008). La interdisciplinariedad en la Enseñanza de las Ciencias. Artículo enviado para su publicación en la revista *Ciência & Educação*. Recuperado de: <http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/marygri/documents/PPD/Interdisciplinariedad.pdf>

Hernández, B. (2009). Los métodos de enseñanza en la Educación Física. *EF Deportes*, 132. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd132/los-metodos-de-enseñanza-en-la-educacion-fisica.htm>.

Larroya, A. (2016). *Didáctica de la Historia a través de la Educación Física: Metodologías activas y significativas* (Trabajo de Fin de Grado). Zaragoza: Universidad de Zaragoza. Recuperado de: <https://zaguau.unizar.es/record/48480>.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, Madrid: Boletín oficial del Estado (2013).

Leyendas del Castillo de Loarre. En *Leyendas de Castillos*. Consultado el 18 de septiembre de 2017. Recuperado de: <http://www.leyendasdecastillos.com/>.

Marchena, C. (coord.) (2014). *Educación Primaria. Ciencias Sociales 5*. Madrid: Anaya.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad (2014). Estrategias metodológicas para una Educación Física más activa. Recuperado de: https://www.msssi.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/docs/UDA_EXPLICACION.pdf

Miralles, P. y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15 (1), 81-90.

Pagés, J., Santisteban, A. (2010). La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la Educación Primaria. *Cad. Cedes*, vol. 30, n. 82, p. 281-309.

Página Oficial Castillo de Loarre. Consultado el 18 de septiembre de 2017
Recuperado de: <http://www.castillodeloarre.es/vistas/01.aspx?id=12>.

Prats, J. (ed.) (2001). *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Junta de Extremadura.

Prats, J. et al. (2011): *Enseñanza y aprendizaje de la historia en la Educación básica*. México DF: Secretaría de Educación Pública. Gobierno de México.

Rivero, P. y Serrano, L. (2006). *Reyes y Reinas de Aragón*. Zaragoza: Heraldo de Aragón.

ANEXO 1

DOSSIER DEL ALUMNO



CASTILLO DE LOARRE

Grupo:

Nombres:

Fecha:

¡BIENVENIDOS AL CASTILLO DE LOARRE!

Aquí tenéis el cuadernillo de actividades que os va a servir para completar las diez pruebas a las que os enfrentáis.

Es muy importante seguir el orden que tienen marcadas las pruebas para que no os encontréis con otro grupo y perdáis vuestro valioso tiempo.

Por otro lado, tenéis que tener claro los roles que tiene cada alumno, es decir, el que sea el anotador será quien escriba las respuestas, el responsable se encargará de portar el cuadernillo, etc. ya que de este modo será más ágil la realización de las pruebas.

No olvidéis que al acabar, tenéis que volver a la escalera principal (en el primer plano, el número 2).

Así pues, no nos entretengamos más y...

¡A POR LAS PRUEBAS!



PRUEBA 1

ADIVINANZA 1:

--	--	--	--	--	--	--	--

ADIVINANZA 2:

--	--	--	--	--	--

ADIVINANZA 3:

--	--	--	--	--	--	--	--

ADIVINANZA 4:

--	--	--	--	--	--	--

ADIVINANZA 5:

--	--	--	--	--	--	--	--

PALABRA OCULTA:

--	--	--	--	--	--

PRUEBA 2

Esta prueba es muy sencilla, chicos; pero para poder hacerla bien hay que estar muy alerta.

¿Por qué hay que estarlo? Porque, mediante parejas, os vais a tener que tapar los ojos con los pañuelos que tenéis encima del altar.

Primero uno de la pareja y después el otro, pero no olvidéis que el resultado que valdrá al final es el del grupo en conjunto.

Vais a tener que adivinar, mediante el sentido del tacto, el objeto que tenéis delante. Si vuestra pareja ve que no conseguís adivinarlo os puede dar una pista.

Tenéis dos minutos cada uno para adivinar de qué objeto se trata; claro está que es un objeto propio de la Edad Media.

Objeto 1:

Objeto 2:

Objeto 3:

Objeto 4:

Objeto 5:

Objeto 6:

PREGUNTA: ¿Cómo se llamaban los Reyes Católicos?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 3

Como bien sabéis, el caballo durante la Edad Media fue muy importante para la sociedad ya que lo utilizaban tanto en actividades militares, de recreo, transporte, etc. Así pues una manera de acercarnos a ello es este juego tradicional: el LANZAMIENTO DE HERRADURAS.

El juego consiste en clavar la herradura de caballo en la varilla de acero. Alrededor de la varilla hay un círculo en el que si te sales de él, no puntuas. A la vez hay una marca en el suelo a unos 10 m. de la varilla, eso implica que tenéis que tirar desde allí.

Tenéis tres minutos para conseguir la máxima puntuación posible, ¡ todos juntos!

Una vez tiréis la herradura, debéis recogerla, dársela al siguiente compañero y cambiar a la fila de vuestra derecha.

La puntuación es la siguiente:

1. Si la herradura se introduce en la varilla: 5 puntos.
2. Si la herradura cae dentro del círculo: 3 puntos.
3. Si la herradura toca la línea o sale fuera del círculo: 0 puntos.

¡COMIENZAN LOS TRES MINUTOS!

PREGUNTA: ¿Qué tipo de estamentos podían participar en los torneos que se organizaban?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 4

¡Vaya, vaya! ¿Pero qué tenemos aquí?

Parece que no son los bolos a los que estamos acostumbrados a jugar... Así que, por si no los conocéis, aquí tenéis una breve explicación de las normas a seguir en los tres diferentes tipos de bolos.

¡¡¡RECORDAD que cada uno tiene que llevar su propia puntuación para después sumar los puntos de todos para la puntuación general!!!

Además hay que dejar colocados los bolos como estaban (podéis fijaros en las imágenes).

1. Los Birlos de Rubielos de Mora: seis bolos y tres mazas, primero se tira la grande, luego la mediana y por último la pequeña. Tenéis que lanzar las tres mazas y luego recogerlas. Vuestro objetivo es derribar cinco bolos y dejar uno en pie; si lo conseguís son 2 puntos, en cambio si no lo conseguís, son 0 puntos.



2. Las Billas de Jaca: son nueve bolos, todos iguales excepto la reina que es la más alta y va en el centro. Por lo que todos los bolos valen 2 puntos exceptuando la reina que vale 5 puntos.



3. Bolos de Used: hay nueve bolos de los cuales siete son peones, uno es la reina y otro es el rey. La maza se puede lanzar dos veces seguidas, el primer lanzamiento se realiza desde la distancia marcada a 15 metros y la siguiente desde donde haya caído la maza.



El rey se encuentra en el centro y la reina alineada a él, se distinguen porque el rey tiene tres coronas y la reina dos.

La puntuación es la siguiente:

En el primer lanzamiento:

- Si se derriba al rey y la reina a la vez, 18 puntos.
- Si se derriba solo el rey, 9 puntos.
- Si se derriba solo la reina 6 puntos.
- Por cada peón derribado, 1 punto.

En el segundo lanzamiento:

- Si se derriba el rey, 3 puntos.
- Si se derriba la reina, 2 puntos.
- Por cada peón derribado, 1 punto.

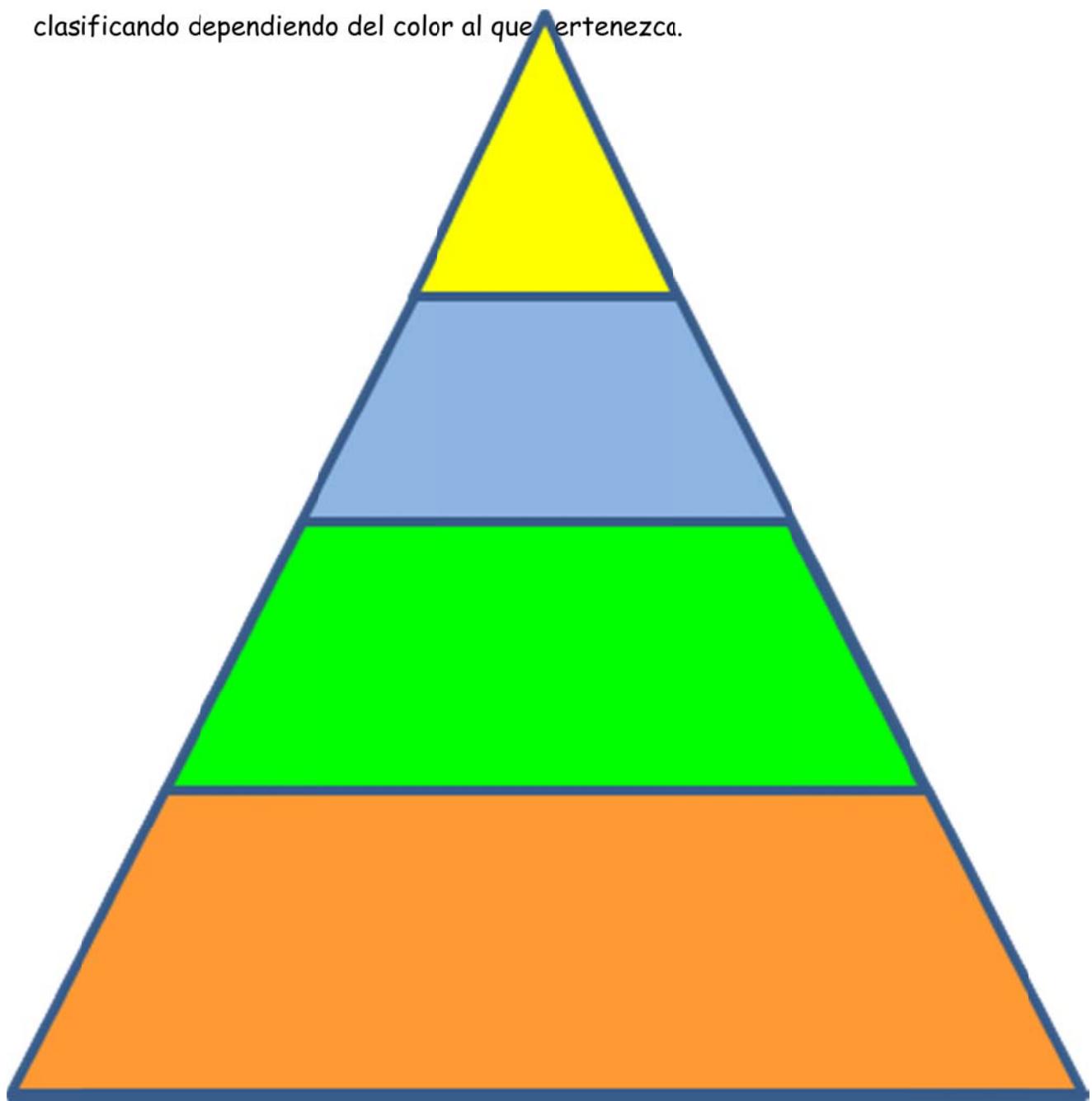
PREGUNTA: ¿En qué períodos se divide la Edad Media?

RESPUESTA:

PRUEBA 5

Nos encontramos en los Pabellones Monacales y a simple vista no se ve nada, tal vez tengamos que buscar para poder entender esta prueba...

Encontrad el sobre que lleve escrito vuestro número y completad la siguiente pirámide, es necesario escribir el nombre de lo que estáis clasificando dependiendo del color al que pertenezca.



PREGUNTA: ¿Qué es el feudalismo?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 6

Bien es sabido que, nuestros antepasados no lo tenían tan fácil como nosotros para comer.

Así pues, una de las herramientas que empleaban para poder cazar a los animales que después se comerían, era...



EL ARCO

Por lo que, para ello, tuvieron que desarrollar habilidades de puntería.

Vamos a ver qué tal se os da a vosotros esto de la puntería...

Aquí tenéis unos pequeños consejos para un buen tiro:

1. Prepararse antes del tiro, relajarse.
2. Colocación correcta de la flecha en el arco.
3. Tensar el arco.
4. Apuntar hacia donde queremos tirar (a la diana).
5. Soltar la flecha y mantener la posición de tiro.
6. Retirar la flecha de la diana.

PREGUNTA: ¿Cómo se llamaban las personas que, durante las batallas, empleaban el arco y la flecha como arma?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 7

¿A quién o quiénes de vosotros no le gusta la música?

Como veis, os encontráis en la Iglesia de Santa María y uno de los actos típicos de la Edad Media era acudir a misa en donde se cantaba y tocaban melodías eclesiásticas.

Vais a tener que reconocer a qué estilo pertenece cada melodía y qué tipos de instrumentos o voces musicales escucháis en cada una de ellas.

Para pasar a la siguiente prueba no es necesario haber completado todo, ya que si no lo sabéis podéis dejarlo en blanco, pero ya sabéis que cuantos más aciertos... ¡Mejor!

¡Afinamos los oídos... y escuchamos!

Melodía 1: <https://www.youtube.com/watch?v=VSVw4hHZb9o>

Estilo musical:

Instrumentos o voces musicales:

Melodía 2: <https://www.youtube.com/watch?v=5paGYTpHoIM> (Min. 0:50)

Estilo musical:

Instrumentos o voces musicales:

Melodía 3: <https://www.youtube.com/watch?v=NVHmS1aAJyM>

Estilo musical:

Instrumentos o voces musicales:

PREGUNTA: ¿Quiénes crearon el Al-Ándalus?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 8

¿SOIS LO SUFFICIENTEMENTE RÁPIDOS?

Esperamos que mucho, aunque... Además de rapidez, necesitáis precisión.

El siguiente juego se llama: EL TRASLADO.

Es un juego muy sencillo, pero como decimos, se necesita precisión, consiste en lo siguiente:

Mediante parejas, tenéis que transportar la pelota del cesto de un lado al otro. En el suelo hay dos marcas, una es el punto de partida y la otra es la línea en donde tenéis que dar la vuelta para volver hasta dicho punto inicial.

En total debéis completar quince trayectos sin que se os caiga la pelota al suelo, si se cae hay que volver al punto de partida y repetir el trayecto. Mientras tanto, la persona adulta que os acompaña os va a cronometrar por lo que cada vez que completéis un trayecto, gritad el número para que todos sepáis cuántos lleváis. Aquel grupo que menos tiempo haga, ganará los cuatro puntos finales.

Si sois un número impar de personas dentro del grupo, aquella que no tenga pareja debe esperar a que una de ellas finalice el trayecto para ponerse con un compañero, de este modo, vais a realizar trayectos con todos.

PREGUNTA: ¿Cómo se llaman los cristianos que pasan a ser musulmanes?

RESPUESTA: _____.

PRUEBA 9

VAMOS A AFINAR NUESTRA PUNTERÍA...

Como podéis ver delante vuestro contáis con un número muy grande de nueces y con un recipiente de cerámica a cierta distancia. ¿Para qué será?

¡Muy fácil! Tenéis que colocaron en la línea marcada en el suelo, una vez que estéis ahí podéis echar mano al bote en el que se encuentran las nueces y, cuando la persona adulta lo marque, podéis empezar a lanzarlas para acabar metiéndolas en el recipiente. Cuantas más metáis en él, ¡mejor!

Contáis con dos tandas de lanzamiento, cada una de ellas de dos minutos.

No os olvidéis de sumar todas las nueces que conseguís en cada una de las tandas.

¡PODEMOS EMPEZAR A LANZAR!

Aquí os dejamos un hueco para apuntar la puntuación:

Tanda de lanzamiento 1:

Tanda de lanzamiento 2:

PREGUNTA: ¿En qué año conquistaron los musulmanes a los visigodos?

RESPUESTA: _____

PRUEBA 10

Vamos a ver cuánto sabéis sobre la Edad Media con una serie de preguntas sobre la misma.

En este mismo folio contáis con espacio suficiente para contestar a las cinco preguntas que se hallan en el lugar donde nos encontramos, el Aljibe.

Pregunta 1:

Hueco 1: _____

Hueco 4: _____

Hueco 2: _____

Hueco 3: _____

Hueco 5: _____

Pregunta 2:

Opción:

Pregunta 3:

Privilegiados

No Privilegiados

Pregunta 4:

Pregunta 5:

1.

3.

2.

PREGUNTA: ¿Qué dos estilos de arquitectura existían en la Edad Media?

RESPUESTA: _____

ANEXO 2

ADIVINANZA 1.

SOY DE PIEDRA, FRÍO Y MUY GRANDE
TE PROTEGERÉ EN ESTA CASA ESPECIAL.
SI ERES PERSONA INVITADA,
ENTRARÁS POR LA ÚNICA ENTRADA.
Y SI NO ERES BIENVENIDO,
EN EL FOSO QUEDARÁS RETENIDO
¿QUÉ SOY?

ADIVINANZA 2.

VOY VESTIDO DE COLORES,
CANTO, BAILO Y HAGO BURLAS.
EN PALACIOS Y CASTILLOS,
HAGO REÍR A QUIEN ME ESCUCHA.

¿QUIÉN SOY?

ADIVINANZA 3.

ESTOY HECHA DE METAL

Y PROTEJO A QUIEN ME LLEVA.

PUEDO DIVIDIRME EN PARTES

COMO EN YELMO, GORJAL Y RODILLERA.

¿QUÉ SOY?

ADIVINANZA 4.

ENTRE 32 MURALLAS BLANCAS VA,
UNA DAMA COLORADA
QUE SIEMPRE MUY MOJADA ESTÁ.

¿QUÉ ES?

ADIVINANZA 5.

ACOMPAÑO A UN CABALLERO,

EN TORNEOS Y BATALLAS.

VOY MONTADO EN UN CORCEL

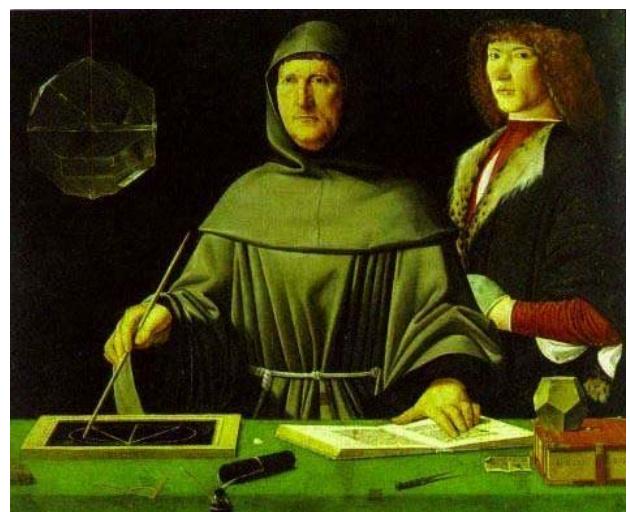
CON ARMADURA Y ESPADA.

¿QUIÉN SOY?

ANEXO 3



ANEXO 4





ANEXO 5

1^a PREGUNTA

La Edad es la etapa de la que
empieza con la caída del y
termina con el en el año
..... .

2^a PREGUNTA

La corona de Aragón se forma a través del matrimonio de:

- a) Doña Juana la loca y Alfonso X.
- b) Doña Petronila, heredera de Aragón y el conde de Barcelona Ramón Berenguer IV.
- c) Doña Petronila, heredera de Aragón y el conde de Barcelona Alfonso Berenguer.

3^a PREGUNTA

Clasifica en privilegiados y no privilegiados.

- Pagaban impuestos.
- Eran nobles y el clero.
- Eran dueños de grandes propiedades y riquezas.
- No pagaban impuestos.
- Los artesanos y comerciantes vivían en las ciudades.
- Vivían en aldeas cerca de un castillo.
- Eran campesinos.
- Vivían en castillos, monasterios e iglesias.

4^a PREGUNTA

Explicad brevemente qué fue Al-Ándalus.

En qué año se formó; cómo y quién o quiénes lo crearon.

5^a PREGUNTA

Indicad si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

- El zoco era un lugar de oración y estudio.
- Tras la invasión musulmana, en el norte peninsular surgieron los reinos y condados cristianos.
- El latín era una lengua dominada por los campesinos y por ello surgieron las lenguas románicas.

