



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

**El concepto de Romanización como medio para
trabajar herramientas propias del historiador**

**Romanization as method to study
historians' tools**

Autor: Alejandro Oliveros Pérez

Director: Rafael De Miguel González

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2018

Resumen

Una disciplina como es la Historia, que tanta importancia tiene para ayudar a entender algo fundamental como es la evolución y progreso de nuestra sociedad, se ha convertido en una amalgama inconexa de fechas, datos y sucesos. Todo ello, ha sido tradicionalmente trabajado a través de una metodología expositiva, en la que el alumno ha tenido mayoritariamente un rol pasivo, situación que suele desembocar en la pérdida de interés por la materia y por tanto, que en la mayoría de las veces, olvide todo lo anteriormente trabajado en un corto espacio de tiempo, en el cual no hay lugar para la reflexión o asimilación de contenido.

Frente a ello, se propone mediante una serie de metodologías activas en las que es el alumno el centro de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje, como son la gamificación, el *learning circle* y el tratamiento de distintos tipos de fuentes, centradas no solo en el manejo y comprensión de un determinado contenido, sino que se trata de un viaje más complejo como es el de trabajar en el desarrollo de algunas de las herramientas más características dentro del oficio del historiador y por tanto, en nuestra disciplina.

Palabras clave: Historia, aprendizaje activo, herramientas del historiador, fuentes primarias y realidad 3D, gamificación, fuentes históricas y comentarios de texto, cómic, historia contrafáctica

A discipline such as History, which is so important to help understand something fundamental as the evolution and progress of our society, has become an unconnected amalgam of dates, data and events. All this has been traditionally worked, through an expository methodology in which the student has mostly had a passive role, a situation that usually results in the loss of interest in the subject and therefore, most of the times, forget everything previously worked in a short space of time, in which there is no place for reflection or assimilation of content.

Faced with this, it is proposed through a series of active methodologies in which the student is the center of the entire teaching-learning process, such as gamification, learning circle and the treatment of different types of sources, focused not only on the management and understanding of a certain content, but it is a more complex journey as it is to work on the development of some of the most characteristic tools within the historian's trade and therefore, in our discipline.

Keywords: History, active learning, tools of the historian, primary sources and 3D reality, gamification, historical sources and text commentaries, comic, counterfactual history

Índice

1.	Introducción	4
2.	Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas	5
1)	Experiencia 1: Inmersión en la <i>Hispania</i> romana	7
A.	Síntesis.....	7
B.	Objetivos y sentido curricular.....	8
C.	Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.....	8
D.	Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.....	10
E.	Anexos de documentos y materiales de la actividad.....	12
2)	Experiencia 2: El juego dentro del aula.....	12
A.	Síntesis.....	12
B.	Objetivos y sentido curricular.....	13
C.	Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.....	13
D.	Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.....	16
E.	Anexos de documentos y materiales de la actividad.....	16
3)	Experiencia 3: Trabajo con fuentes	17
A.	Síntesis.....	17
B.	Objetivos y sentido curricular.....	17
C.	Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.....	18
D.	Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.....	20
E.	Anexos de documentos y materiales de la actividad.....	21
4)	Experiencia 4: La romanización a través de Astérix y Obélix.....	21
A.	Síntesis	21
B.	Objetivos y Sentido curricular.....	22
C.	Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.....	22
D.	Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.....	24
E.	Anexos de documentos y materiales de la actividad.....	25
5)	Experiencia 5: Historia contrafáctica	25
A.	Síntesis	25
B.	Objetivos y sentido curricular.....	26
C.	Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.....	26
D.	Comentario crítico de la actividad.....	26
E.	Anexos de documentos y materiales de la actividad.....	29
3.	Análisis comparado y valoración de conjunto.....	30
4.	Valoración personal.....	35
5.	Bibliografía.....	37
6.	Recursos Utilizados dentro del aula	39
I.	Anexos	40
II.	Anexo: Tabla comparativa tratamiento del concepto	42

1. Introducción

La romanización de la Península Ibérica es uno de los procesos de mayor influencia y relevancia dentro de nuestro devenir histórico y cultural, el cual resulta muy determinante para configurar la que es a día de hoy nuestra sociedad, y por tanto, sus efectos son fácilmente reconocibles en la actualidad. Y es que resultaría muy difícil para nosotros los occidentales, entender el funcionamiento y evolución de nuestra sociedad sin la enorme herencia que dejó el mundo romano, ya sea a través de sus estructuras de ciudades, latín, cristianismo, derecho romano...

Los restos arqueológicos romanos presentes en nuestra comunidad autónoma, así como la gran cantidad de material existente en lo relativo al mundo romano, ya sea en forma de fuentes escritas, documentales, cómics, películas o videojuegos, nos ofrece una buena posibilidad de romper con lo tradicionalmente planteado, y de esta manera, fomentar el interés del alumnado por nuestra materia, así como ayudarles en un proceso mucho más complejo que la mera repetición de información, como es el tratar de comprender un concepto y el desarrollo de ciertos aspectos fundamentales dentro de nuestro oficio como son el tratamiento de fuentes, un procedimiento metódico de trabajo o el pensamiento histórico.

Todo lo anteriormente planteado, requiere una mayor carga de trabajo tanto para los alumnos, quienes acostumbrados a repetir y memorizar, deberán reflexionar y comprender, pero también para los docentes, pues todo ha de ser planeado y pensado con anterioridad. Sin embargo, tal y como entiendo la educación en base a mi experiencia como alumno y mi paso por la facultad de Educación, la participación del alumno dentro del aula tiene que ser constante, donde no solo se tiene que sentir importante, sino que tiene que ser consciente del progreso realizado y por tanto, tener un rol eminentemente activo. Nosotros ayudaremos ejerciendo un rol pasivo y por tanto, ayudando durante el proceso de aprendizaje de los alumnos.

2. Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas

En el siguiente apartado, serán presentados y comentados algunos de los aspectos más representativos de las cinco experiencias propuestas para abordar un tema tan complicado como es el del concepto romanización, para los alumnos de 1 de ESO.

Puede parecer complicado encontrar un hilo en común por el aparente carácter y tratamiento dispar de las actividades, ya que mientras en unas se trabaja el concepto a través de la gamificación o historia contrafáctica, en otras se trabaja mediante patrimonio o fuentes históricas ya sean primarias o secundarias, pero todas tiene un nexo en común. Este nexo en común tiene que ver con la mejora de algunas de las herramientas esenciales dentro de nuestra disciplina como son el pensamiento histórico crítico, el uso y manejo de distinto tipos de fuentes históricas, el uso de un vocabulario técnico o un procedimiento metodológico científico. La elección de este elemento vertebrador de las actividades tiene que ver con el entendimiento de nuestra disciplina, en la línea de lo planteado por Joaquín Prats (2010, p. 15) "la enseñanza de la historia debe consistir en la simulación de la actividad del historiador y el aprendizaje en la construcción de conceptos, familiarizando al alumnado a: formular hipótesis; aprender a clasificar fuentes históricas; aprender a analizar las fuentes; aprender a analizar la credibilidad de las fuentes, el aprendizaje de la causalidad y, por último, el cómo iniciarse en la explicación histórica". De esta manera, el alumno podrá superar esas viejas fórmulas de aprendizaje memorístico, para adentrarse en un proceso mucho más complejo, que por tanto implica llegar a unas cuotas más altas de aprendizaje y en camino de lo que Pozo (1950) denominó como "aprendizaje significativo-recuerdo".

La primera de las experiencias presentadas es trabajada a través del uso de fuentes primarias y realidad virtual o 3D, para la que se ha tenido muy en cuenta las aportaciones de María Feliu, Naiara Vicent y Pilar Rivero¹. He utilizado un tipo de metodología novedosa y eminentemente activa, ya que junto con el debate y la reflexión, pueden resultar atractivas para acercar al alumno al patrimonio aragonés, la arqueología y a nuestra disciplina, además configuran una buena manera de trabajar con unos alumnos de una edad tan temprana alguna de las herramientas fundamentales de la disciplina, las cuales serán comentadas a lo largo del presente trabajo, como pueden ser el tratamiento de patrimonio aragonés o el pensamiento histórico crítico. Junto a lo que ha sido comentado anteriormente, hay que añadir el uso constante durante las sesiones de las TICS, algo fundamental para una generación nativa digital.

La segunda experiencia trata el concepto de la romanización a través de la Gamificación, la cual ha sido creada a partir de las aportaciones de Iñigo Mugueta y Ane Manzano². La utilización de un tipo de metodología activa como la propuesta en la que los alumnos suponen el eje central sobre el que gira la actividad, está motivada por dos aspectos, el primero de ellos tiene que ver con el carácter motivacional que tienen los

¹ En la publicación: *Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial*

² En la publicación: *Historia Moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of empires III*

videojuegos dentro de un ámbito como el que nos moveremos, el segundo motivo está relacionado con el carácter multidisciplinar que tienen los mismos, en el que no solo trata aspectos relacionados con la materia sino que trabaja aspectos tan diversos como puede ser la creatividad, la toma de decisiones, el pensamiento crítico o la creatividad, lo que supone un gran atractivo para el docente. Además de lo anteriormente planteado, el uso de las TIC durante la mayor parte de las sesiones es un elemento constante, algo que considero necesario con el devenir que está tomando nuestra sociedad.

La tercera experiencia está basada en la propuesta de Juan Antonio Inarejos³, junto con lo trabajado durante el periodo del Practicum III, a través de una propuesta de *learning cycle* en la que los alumnos parten de una experiencia concreta, como es la lectura y trabajo de los comentarios de texto, para ir a partir de la reflexión configurando cada uno su propio concepto. El trabajo durante la actividad es totalmente activo, en la que los alumnos realizarán debates, tratarán con textos y fuentes históricas. Esta considero que es la mejor manera de que los alumnos comiencen a trabajar algo tan fundamental dentro de nuestra disciplina como son los comentarios de texto, el tratamiento de fuentes históricas, la búsqueda de información en distintos tipos de soportes, el uso de una metodología de trabajo específica o el propio pensamiento histórico.

La cuarta experiencia está basada en las propuestas realizadas por Patricia Marmól⁴ y Javier Anzano⁵ en las que se trata el aprendizaje de los alumnos a través del cómic, lo que me ha ayudado a plantear una actividad basada en el proceso de romanización a través de Astérix y Obelix, tanto a través del cómic como de la película. He elegido este tipo de metodología activa basada en los cómics de Astérix y Obelix, puesto que además de resultar muy atractivo para incentivar el interés del alumno por la asignatura, estos dos personajes encarnan gran cantidad de valores interesantes, además este tipo de propuesta tiene un marcado carácter multidisciplinar, en el que no solo se trabajan algunas de las herramientas del historiador (serán desarrolladas de forma posterior en la actividad), también se trabajan aspectos relacionados con las artes plásticas o la capacidad creativa de nuestros alumnos, lo que hace del trabajo con cómics algo muy interesante. En este sentido, el trabajo con distintos programas para plasmar lo trabajado así como el hecho de buscar a través de distintos tipos de soportes, entre ellos mediante internet, hace que se trabaje algo tan importante en la actual educación como son las TICS.

La quinta y última experiencia está basada en las propuestas de Julián Pelegrin⁶ para trabajar la Historia Contrafáctica. La elección de una metodología activa y novedosa en nuestro país basada en la reflexión, pensamiento histórico crítico, razonamiento y

³ En la publicación: *El uso de las fuentes históricas y bases documentales en la formación del profesorado de Educación Infantil y Primaria*. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/2170/217050478011/>

⁴En la publicación: *El cómic como recurso de aprendizaje en Primaria*. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/comic-recurso-aprendizaje-primaria/34359.html>

⁵ En la publicación: *Más viejo que el TBO: Proyecto de estudio de la historia del S.XIX Español desde las ilustraciones de la época*. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/tbo-comic-historia-secundaria/32464.html>

⁶ En la publicación: *La historia contrafáctica en los manuales de historia de ESO y Bachillerato: Modelos y propuestas*

capacidad creativa del alumno, lo que considero muy interesante para una disciplina como la nuestra y para su desarrollo como persona, ya que resulta importante ayudar al alumno a que piense y extraiga sus propias ideas o conclusiones. Este tipo de actividad, no solo resulta interesante por la cantidad de herramientas del historiador que trabaja, sino que al ser algo completamente nuevo dentro de nuestra aula, generará a los alumnos un cierto interés. Además, el tener que plantear lo reflexionado y trabajado dentro del aula a través de diversos programas, hace que se desarrolle de igual manera algo tan fundamental dentro de nuestra sociedad como es el manejo de las TICS.

Durante el desarrollo de todas las experiencias, que pasaré a detallar a partir del siguiente apartado, la organización es de carácter grupal (en torno a 4-5 alumnos como máximo). Este tipo de trabajo con los alumnos durante el desarrollo de las sesiones, presenta grandes beneficios como puede ser la mejora de relaciones entre los estudiantes, el respeto frente a distintas opiniones, ayudar a generar interés o fomentar el "aprender a aprender".

1) Experiencia 1: Inmersión en la *Hispania* romana

A. Síntesis.

La actividad propuesta busca romper con las viejas fórmulas metodológicas basadas en la simple memorización individual de una cantidad ingente de datos, la mayor parte de ellos inconexos, sin asimilación alguna y que termina por ser olvidada al poco tiempo por parte del alumno. Frente a ello, se propone una actividad que permite al estudiante imbuirse en un proceso de aprendizaje-enseñanza algo más complejo que lo anteriormente comentado, en el que se fomenta, entre otros elementos y objetivos que serán comentados de forma posterior, el pensamiento crítico o el trabajo así como el conocimiento y tratamiento del patrimonio cultural aragonés.

Autores como Feliu y Hernández (2011, p 15), afirman que "las fuentes primarias son coetáneas de los hechos que explican. En tanto que evidencias directas, son idóneas para fundamentar la enseñanza y el aprendizaje de la historia en una perspectiva científica", por ello los alumnos viajarán hacia la *Caesaraugusta*, *Bilbilis* y *Tarraco* romanas, a través de visitas a museos y recreaciones virtuales en 3D. El principal problema es que resulta complicado para los estudiantes visualizar los usos de ciertos materiales o de ciertos edificios sin verlos completos o en su contexto. El objetivo de la presente actividad es que junto con el bagaje previo adquirido por el alumnado, sean capaces de entender y comprender lo que supuso la entrada y asentamiento de los romanos en la península y lo que trajeron consigo, es decir, el proceso de expansión cultural romano, la romanización.

B. Objetivos y sentido curricular.

La siguiente actividad es propuesta para la asignatura de Geografía e Historia en un curso de 1 de ESO. Durante el tercer y último de los trimestres, a caballo entre la *Civilización romana* y el paso *de Iberia a Hispania*, se encuentra el tema de la romanización. En este sentido, los alumnos parten de cierto conocimiento a la hora de abordar el tema ya que deberían de manejar ciertos conceptos, así como distintos elementos relativos a la civilización romana (tipo de religión, elementos constructivos romanos, la propia cultura romana...).

Con un alumnado que hace relativamente poco ha terminado su recorrido por Primaria, nos encontramos con una situación complicada pues estos se enfrentan a un gran cambio como es el de la entrada al instituto y del mismo modo, se enfrentan a la entrada en un nuevo ciclo como es el de la Educación Secundaria Obligatoria. En este sentido, nuestro panorama como docentes es muy variable, ya que es en esta primera etapa en la que más acusan este cambio, el número de estudiantes suele ser mayor y en la misma, se suelen acumular cierto número de alumnos repetidores, situación que se suele prolongar hasta llegar a la edad mínima de 16 años⁷. Por lo que el nivel es variable y por tanto, las actividades deben de poder ser adaptables a las necesidades o características de cada grupo.

En este sentido, lo que se busca a través de la presente experiencia, son los siguientes objetivos:

- Desarrollo, manejo y trabajo de algo tan necesario en nuestra sociedad actual como son las TICS.
- Conocimiento y acercamiento a algunos de los principales yacimientos romanos pertenecientes al patrimonio aragonés, así como su localización.
- Generar al alumno cierta inquietud e interés acerca de la disciplina de Geografía e Historia y su procedimiento metodológico.
- Imbuir al alumno en un proceso de formación de su propio pensamiento crítico y conciencia histórica.
- Adquisición y manejo de un vocabulario técnico y preciso, propio del oficio del historiador.

C. Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.

La siguiente actividad ha sido inspirada en las propuestas realizadas por Naiara Vicent, M^a Pilar Rivero Gracia y Feliu Torruella recogidas en *Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial*.

⁷ Basado en la propia experiencia dentro del centro en el que realice el periodo del practicum (Centro Privado de Enseñanza la Milagrosa), así como mi propia experiencia como estudiante.

El principal cometido de esta propuesta, es que los alumnos sean capaces de entender que la entrada de los romanos en la Península Ibérica supone para la población autóctona grandes cambios en sus formas o modos de vida, e incluso en el mismo sistema de creencias o político, por lo que se trata de un gran cambio sobretodo en el ámbito cultural. Para ello, como antes ya ha sido comentado, los alumnos parten de que en la unidad didáctica anterior se ha trabajado con la civilización romana, en ámbito social, económico, político y militar.

Secuenciación:

Antes de comenzar a trabajar cualquier tipo de actividad con la clase, considero oportuno conocer cuál es la situación de partida de los alumnos, para ello se realizará una tormenta de ideas. Además de ello, con objeto de poder cuantificar en avance de los estudiantes, se plantearán dos cuestiones:

- ¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?

De esta manera podremos comprobar cómo ha funcionado nuestra actividad, posibles fallos o errores a la hora de plantear la misma y cuales han sido los logros o avances de nuestros alumnos al final de la misma.

Durante la **primera sesión**, se comenzará trabajando en base al recordatorio de algunos de los aspectos de la unidad didáctica anterior, como es la política de expansión colonial del imperio romano a través del mediterráneo. Esta primera parte, será realizada de manera expositiva por el docente y servirá junto al siguiente ejercicio, para establecer el contexto sobre el que los alumnos deberán moverse.

De la misma manera, se introducirá a los estudiantes hacia el periodo prerromano de la Península Ibérica mediante la proyección de una serie de mapas de este periodo de tiempo, para de forma posterior y a través del Atlas Histórico Mundial Interactivo GeaCron⁸ desde el año 240 a.C hasta la entrada de los romanos en el 218 a.C, dejar que los alumnos descubran como se sucede el avance del imperio romano a lo largo del mediterráneo, así como su llegada y rápida expansión por la península. De este modo, serán capaces de entender y verán con sus propios ojos los grandes cambios territoriales que se producen en este periodo de tiempo, así como el dilatado en el tiempo proceso de conquista. Para lo cual, se destinará (tormenta de ideas, recordatorio y atlas) la primera sesión, evidentemente si han surgido dudas o problemas puede ser fácilmente modificable.

Durante la **segunda sesión**, realizaremos un breve recorrido por la Caesaraugusta romana, para ello nos adentraremos en el Museo Provincial de Zaragoza. En él, nos centraremos en la colección de protohistoria, en concreto en la zona destinada a iberos y Celtiberos, como refuerzo de lo tratado en la sesión anterior, para y de forma posterior dirigirnos a la zona romana. En ella, los alumnos podrán ver desde mosaicos y esculturas, piezas de aseos, maquetas de casa romanas, monedas fundacionales y hasta un mapa de lo que era la Caesaraugusta romana y como se produjo su conquista. Lo que ofrece al

⁸ Disponible en: <http://geacron.com/home-es/?lang=es>

alumnado la posibilidad de descubrir el mismo, como era la vida romana en nuestra ciudad, pero también como lo era antes de la llegada de los mismos.

Una vez terminada la visita al museo, seguiremos la ruta e iremos hacia teatro, foro, termas, puerto fluvial y murallas de Zaragoza. De esta manera, los estudiantes podrán entender los grandes cambios y novedades en distintos ámbitos que impulsaron en nuestra ciudad. El poder observar este tipo de estructuras en nuestra ciudad es una forma de hacer reflexionar al alumno y que compruebe por el mismo este proceso. Para su recorrido será destinado un día completo de clase, sin embargo, esto puede ser variable en función de los horarios de los museos y de la posibilidad de poder salir no solo durante el horario de nuestra clase.

Una **tercera sesión**, estará dedicada al visionado y recorrido virtual de dos yacimientos romanos, *Tarraco* y *Bilbilis*, el primero de ellos, situado en la actual Tarragona y el segundo, en Calatayud. La selección de estos yacimientos es motivada por la posibilidad de recorrerlos a través de un ordenador y por la posibilidad de ver recreaciones en 3D, de todos y cada uno de los edificios y restos encontrados, lo que ofrece una perspectiva totalmente diferente de lo que tradicionalmente observan los alumnos y que por tanto, facilitará su comprensión. Esta tarea será realizada de igual manera que en la primera sesión, es decir, en la medida que sea posible con los recursos disponibles por el centro y los alumnos se agruparan por grupos de cuatro personas.

Una vez realizadas, en la **cuarta y última sesión** los estudiantes deberán reflexionar acerca de lo observado a lo largo de las visitas tanto la física como la virtual. Para ello, los alumnos deberán plantear una ruta alternativa por cualquiera de las ciudades romanas visitadas a lo largo de las sesiones anteriores, es decir, *Bilbilis*, *Tarraco* o *Caesaraugusta*. En esta ruta, los alumnos deben explicar los motivos que le han llevado a elegir la misma, así como realizar una breve explicación de cada uno de los ítems escogidos. Esta ruta será realizada con los mismos grupos que anteriormente habían sido planteados y a través de *Google Earth*, deberá tener como mínimo diez ítems, así como deberá recoger distintos elementos que con la romanización de la ciudad elegida. Para su realización será destinada como mínimo una sesión (siempre pudiendo ser trabajada de igual manera desde fuera del aula) y deberá ser entregada a través de formato digital al docente.

Después de lo anteriormente comentado, les volveré a plantear unas breves cuestiones acerca de la romanización, con objeto de poder observar y analizar cuál ha sido el progreso de cada uno de los alumnos, así como poder supervisar y subsanar cualquier tipo de problema o errores de cara a siguientes propuestas. Estas cuestiones antes mencionadas, son las mismas que las planteadas al inicio de la actividad (¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?).

D. Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.

Tal y como he intentado ir vislumbrando a lo largo de esta actividad, he buscado trabajar el concepto de la romanización a través de una metodología activa, en la que son

los propios alumnos los que deben de trabajar en su propia elaboración del concepto, y el papel del docente es meramente pasivo.

En cuanto al sentido curricular de la actividad, lleva consigo el trabajo de una serie de competencias y objetivos que serán comentados a continuación:

- Competencia digital: El propio ejercicio a través del programa *Google Earth* o la propia utilización de las páginas de los yacimientos de realidad virtual, son elementos que ayudan a trabajar esta competencia.
- Competencia aprender a aprender: Trabajada a través de una metodología activa como la propuesta, en la que el alumno se ve imbuido en proceso de enseñanza-aprendizaje del que él es el centro y desde donde se comenzará a construir.
- Competencias de conciencia y experiencias culturales: Mejorada a través de la visita de los museos y yacimientos propuestos durante la actividad, además de ayudar a conocer parte de nuestro patrimonio cultural aragonés.
- Competencias sociales y cívicas: Inherente al concepto que ha sido tratado durante la actividad, así como la comprensión de que nuestra propia cultura es mezcla de diversas sociedades y formas de vida, ayuda a trabajar y eliminar elementos tan esenciales dentro de nuestra sociedad como puede ser el racismo o la xenofobia.

En relación con el currículo aragonés, la presente actividad logra trabajar los siguientes objetivos: Obj.GH.1, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10, Obj.GH.11 y Obj.GH.12. De entre los cuales, el objetivo número 7 es el que se trataría con mayor profundidad, por la importancia, el carácter y tratamiento del patrimonio dentro de la actividad.

Junto a esta serie de competencias que el currículo aragonés nos indica que hay que desarrollar, esta actividad resulta interesante y positiva por su relación con la arqueología así como por su carácter multidisciplinar, (Vicent, Rivero y Torruella, 2015, p. 87) "otra de las razones por las que debiera incluirse la enseñanza y aprendizaje de la arqueología en el aula, ya que, aunque sus contenidos no se encuentran por sí solos presentes en los currículos educativos, se vinculan a varias materias. De este modo, se obtienen aprendizajes más interrelacionados y, al considerar métodos didácticos activos, más sólidos y permanentes" lo cual, resulta importante para la formación de los alumnos.

Además del carácter multidisciplinar ya mencionado, esta actividad, entre otras cosas logra motivar a los alumnos, mejorar en el proceso de adquisición de un vocabulario técnico, aprender un procedimiento metodológico y acercar a los mismos al patrimonio aragonés, lo que resulta muy positivo. Sin embargo, "aparte de posibilitar el aprendizaje de la metodología científica, el aprendizaje a partir del patrimonio arqueológico, permite un acercamiento tangible al pasado. Este se basa en una comprensión global de la historia desde la sensorialidad, el pensamiento y la emoción. Es importante, para poder posibilitar esta comprensión global, que se produzcan experiencias didácticas basadas en la reproducción de procesos y el contacto sensorial con los mismos, ya sea de forma física o virtual" (Vicent, Rivero y Torruella, 2015, p. 86-87).

De la realización de este recorrido, podemos encontrar diversos problemas, el primero de ellos tiene que ver con la dificultad que le supone al alumno imaginar o interpretar los restos que tenemos en la actualidad. Para unos alumnos que no están acostumbrados a trabajar de esta manera o que incluso es la primera vez que tienen un contacto físico o digital con nuestro patrimonio, resulta difícil que puedan relacionar la importancia de los propios edificios, estatuas, decoraciones o utensilios con sus posibles funciones o la propia repercusión de los mismos con respecto al concepto a tratar.

Esto limita enormemente el acercamiento de los alumnos a los museos o yacimientos, por ello, se plantea de forma posterior su trabajo a través de reproducciones en 3D, lo que nos puede ayudar a lograr a comprender la forma de proceder metodológica del historiador o al menos un acercamiento a la misma.

Otra dificultad, es que está diseñada para realizar el recorrido propuesto, sin haber planteado la posibilidad de que cualquier alumno presentara problemas de movilidad, en ese caso sería necesario cambiar las visitas a lo largo de la ciudad y limitarlo a las que estuvieran habilitadas o al recorrido virtual del mismo. Además del reto que supone para un alumno de 1 ESO, la comprensión de un concepto abstracto como es el de romanización, en el que se habla de elementos de tan difícil acceso como cambio cultural o entran en juego dimensiones tan complejas como la temporal.

E. Anexos de documentos y materiales de la actividad.

- Organización del aula en grupos de 4 alumnos
- Atlas Histórico Mundial Interactivo GeaCron. Disponible en <http://geacron.com/home-es/?lang=es>
- Visita virtual de *Tarraco*. Disponible en: <https://www.tarraco360.com/tour/virtual.html>
- Visita virtual de *Bilbilis*. Disponible en: <https://sites.google.com/site/museodecalatayud/videos>
- Ordenador o Tablet por cada grupo.
- Proyector o Pizarra digital.
- Programa Google Earth.

2) Experiencia 2: El juego dentro del aula

A. Síntesis.

Tradicionalmente la enseñanza de la historia ha sido una tarea fundamentalmente memorística, frente a ello se proponen nuevas metodologías basadas en el aprendizaje activo, en las que el alumno es el núcleo y elemento más importante de este proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que nosotros, los docentes, nos encargaremos de

proporcionar la ayuda necesaria para tutelar todo este viaje hacia el aprendizaje significativo.

Por ello, esta propuesta busca que los estudiantes tengan un primer contacto con uno de los conceptos más complejos y que más ámbitos influye en el currículo de 1 de ESO, mediante uno de los elementos con mayor difusión e interés entre los adolescentes como son los videojuegos que junto con una serie documental, la reflexión y un foro de discusión en clase, vertebrarán la experiencia que detallaré a continuación y ayudarán a nuestros alumnos a construir su propio concepto de romanización.

B. Objetivos y sentido curricular.

La siguiente actividad está diseñada para tratar la romanización, dentro del currículo propuesto por la comunidad autónoma de Aragón para la asignatura de Geografía e Historia durante el curso de 1 de ESO.

Los objetivos que se trabajaran a lo largo del trabajo de la actividad son los siguientes:

- Desarrollo y mejora de las habilidades necesarias para el manejo y control de las TICS.
- Trabajo del pensamiento crítico, pensamiento creativo y la capacidad de trabajo en equipo.
- Motivar al alumno al estudio y comprensión de la disciplina de Geografía e Historia, a través del procesamiento y trabajo de algunas de las herramientas propias del historiador.
- Respeto y tolerancia frente a distintas ideas o propuestas, fundamentales para el trabajo en grupo.
- Fomentar el uso de un vocabulario técnico y preciso, tan necesario para el oficio del historiador.
- Mejora del clima dentro del aula así como del interés por la asignatura.

Evidentemente, además de la consecución de esta serie de objetivos, los alumnos deben de ser capaces de entender el gran cambio que supuso la expansión de la cultura romana mediante la actividad propuesta.

C. Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.

El diseño de la siguiente actividad ha sido basada en la propuesta de Iñigo Mugueta Moreno y Ane Manzano Andrés⁹ (*Historia Moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: Age of empires III*).

Secuenciación:

Durante la **primera sesión** y antes de acometer cualquier tipo de actividad, considero necesario comenzar con una evaluación diagnóstica que nos permita conocer cuál es el punto de partida de nuestros alumnos y por tanto, el de nuestra actividad. Para ello, se planteará un "one minute paper" en el que se plantearán dos preguntas esenciales que orientarán toda nuestra futura actividad:

- ¿Qué es la romanización y en qué consiste?
- ¿Sucede en todos los lugares de igual manera?

En base a lo observado durante el periodo de prácticas, la realidad es que los estudiantes apenas conocen alguno de los elementos más básicos de la romanización y normalmente lo asocian a procesos únicamente relacionados con guerras o conquistas, es por esto que el margen de mejora es muy amplio.

Una vez conocido el punto de partida, comenzaremos a tratar el concepto a través de un debate, este girará en torno a la siguiente cuestión:

- ¿Hay en España restos romanos? ¿Por qué? (en función del nivel de las respuestas y de la participación de los alumnos, se puede plantear algo más complicado: ¿Por qué hay zonas con mayor cantidad y mayor tamaño de yacimientos romanos que otras?)

El objetivo de estas cuestiones es que los alumnos reflexionen. Es evidente que por la gran repercusión que tienen y han tenido a lo largo de la historia el imperio romano, para los alumnos, ya sea a través del cómic, videojuegos, literatura o el cine, este tipo de elementos no les pueden resultar del todo extraños.

Una vez planteado y realizado el debate, en el que yo me limitaré a controlar el orden y a apuntar las ideas más interesantes en la pizarra para que quede más claro y limpio a los alumnos, procederemos al visionado de un documental. Este documental recibe el nombre de Memoria de España- *Hispania, un producto de Roma*. Su duración es de 50'35 minutos por lo que será visto entre esta sesión y la siguiente.

Durante esta **segunda sesión**, los alumnos terminarán de ver el documental de Hispania, de esta manera podrán obtener una visión transversal de lo que es y supone la romanización de la Península Ibérica, así como verán el proceso de adaptación cultural sufrido por la población autóctona de la Hispania Prerromana. El documental ofrece la oportunidad de apreciar de forma visual el cambio sufrido de forma progresiva tanto a nivel social como político, económico y finalmente, cultural. En este sentido considero que de esta manera el alumnado conseguirá entender algo fundamental para la consecución y comprensión del concepto a tratar, y es que los alumnos deben de ser conscientes de que hay algo que cambia, pero no de un día para otro, sino que se trata de

⁹ Disponible en: <http://www.historiayvideojuegos.com/doc/pdf/produccion/40.pdf>

un lento proceso de transformación, el cual no se da con la misma intensidad en todos los lugares. Sin embargo, esto último es algo complicado para el nivel y edad de los alumnos, por lo que me limitaré a que los alumnos comprendan que hay un cambio y en qué sentido se produce este proceso de cambio.

Una vez visualizado el documental, habrá un turno de dudas, así como se plantearán una serie de cuestiones relativas a la comprensión del documental, que una vez superadas nos llevará al siguiente elemento de la experiencia. Las cuestiones planteadas serán las siguientes (siempre pudiendo ser variables y adaptadas al nivel del curso o de las dudas planteadas con anterioridad):

- ¿Qué había en la península previo a la llegada de los romanos? ¿Existía algo? Esto que existía previamente, ¿cambia con la entrada de los romanos en la Península Ibérica? ¿Sucede en todas las zonas de igual manera?

Para ello, los alumnos se organizarán en grupos de dos personas (siempre que la cantidad de ordenadores lo permita) para trabajar con un nuevo elemento, este es el *Imperium Civitas III*. Se trata de un juego de ordenador basado en ir avanzando en el desarrollo de una colonia, hasta llegar a ser una gran urbe. La elección de este videojuego es motivada por la posibilidad de tender puentes entre el desarrollo de una urbe del imperio romano y la romanización de una zona del imperio romano, en cuanto a la propia conquista militar, sistema de obras públicas, cambio de creencias o costumbres...

La **tercera y última sesión** servirá para ir profundizando en la dinámica del videojuego y que los estudiantes sean conscientes de cómo va cambiando la situación de una zona con la entrada de los romanos, así como podrán comprobar ciertos elementos como la existencia de mayor o menor resistencia cultural frente a la llegada de los ya mencionados romanos o que se trató de un proceso dilatado en el tiempo, algo que en base a lo trabajado durante el periodo de prácticas suele costar a nuestros alumnado.

Una vez trabajado con el videojuego (utilizado para afianzar lo trabajado durante el visionado del documental, pudiendo ser usado durante un número mayor de sesiones o desde la propia casa del alumno). Los alumnos deberán realizar una síntesis comparativa en la que reflexionarán acerca de los aspectos más destacados en el documental y en el videojuego para llevar a cabo la "civilización" de una urbe, es decir, qué se necesitaba tanto en el documental como en el videojuego para que una zona fuera romanizada y pasara a formar parte del imperio romano.

De forma posterior y con objeto de evaluar de forma cuantitativa y cualitativa el avance de nuestro alumnado, se plantearán las mismas cuestiones sobre la que los estudiantes reflexionaron durante la primera sesión (¿Qué es la romanización y en qué consiste? ¿Sucede en todos los lugares de igual manera?) a través de lo cual, podremos comprobar los avances que han logrado conseguir los alumnos mediante la experiencia, así como de cara a próximas experiencias, subsanar posibles problemas o elementos que no hayan funcionado como queríamos.

D. Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.

En cuanto a las competencias, de tanta importancia para el currículo y que se trabajan a lo largo de la presente actividad, me gustaría destacar las siguientes:

- Competencia comunicación lingüística: La realización del debate previo así como del trabajo de carácter colaborativo, favorece el trabajo de esta competencia.
- Competencia digital: Fundamental en la sociedad en la que vivimos el trabajo de este tipo de competencias, en este caso, se trabaja a través del videojuego *Imperium Civitas III*.
- Competencia aprender a aprender: El trabajo de forma autónoma en la que el docente no participa de forma activa, favorece que el alumno fomente esta competencia. Junto a ello, la idea de que es el estudiante quién debe realizar una reflexión basada en la comparativa entre las formas de civilizar de los romanos en el videojuego y la película, refuerza lo anteriormente planteado.
- Competencias sociales y cívicas: La necesidad de trabajar de forma ordenada y coordinada, así como respetar y tolerar las opiniones de los demás compañeros para poder realizar un debate de forma correcta, impulsa esta competencia.

Y en cuanto a los objetivos del currículo que se trabajan a través de la presente actividad, me gustaría destacar los siguientes: Obj.GH.1, Obj.GH.3, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10, Obj.GH.11 y Obj.GH.12.

Diversos autores como Julián Pindado o Iñigo Mugueta, abogan por el uso de los videojuegos dentro de la educación, Pindado (2005, p. 66) “ destaca el papel de los videojuegos como instrumento cognitivo que puede propiciar el desarrollo lógico o el pensamiento inductivo. Al mismo tiempo, las investigaciones señalan que la elección de juegos debe orientarse hacia aspectos educativos específicos, encaminados a conocimientos concretos del currículo escolar. En definitiva, se puede afirmar que los videojuegos se entienden como una herramienta adecuada para el desarrollo cognitivo de los niños”. Además, continúa argumentando que por su agente dinamizador, resultan lo suficientemente atractivos y motivadores como para que los alumnos no se despisten de la dinámica de las sesiones.

Los videojuegos ayudan a estimular al alumno y relacionado con temas escolares, trabaja la toma de decisiones, el uso de un determinado vocabulario, a afianzar conceptos o información... Todos estos aspectos suelen resultar desconocidos para los padres o familiares de los alumnos y junto al precio del artículo (aproximadamente 3 €) nos puede acarrear algún problema, ya que es posible que interpreten este tipo de trabajo con una pérdida de tiempo o que carezca de sentido educativo. Otro problema algo más serio, es la posible adicción de los alumnos a los videojuegos, por ello, el trabajo con ellos se verá limitado al horario escolar y siempre con la presencia del docente dentro del aula.

E. Anexos de documentos y materiales de la actividad.

- Ordenadores o tablets en cantidad suficiente para que los alumnos sean capaces de organizarse por parejas.
- Organización en el aula por parejas.
- Pizarra electrónica o proyector desde el cual se proyectará el documental.
- Documental Hispania romana TVE, *Hispania, un producto de Roma* disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/memoria-de-espana/memoria-espana-hispania-producto-roma/3201092/>
- Videojuego para el trabajo dentro del aula: *Imperium Civitas III*. (Tiene un precio entre 3-5 euros).

3) Experiencia 3: Trabajo con fuentes

A. Síntesis.

La enseñanza tradicionalmente se ha apoyado para el proceso de aprendizaje de los alumnos en los libros de texto, y en la memorización de cantidades ingentes de información. Frente a ello, "los textos escolares pueden contribuir a romper con el carácter exclusivamente memorístico de la Historia cuando presentan una diversidad de fuentes y promueven actividades que permitan ingresar en la naturaleza misma del conocimiento histórico" (Valle, 2011, p. 82).

Por tanto, se propone una actividad en la que a través de la lectura de fuentes secundarias, el debate y la reflexión, el estudiante sea capaz de crear su propio concepto de la romanización. De esta manera, el alumno no solo trabajará en la consecución o manejo del contenido perteneciente a un determinado concepto, en este caso el de la romanización, sino que desarrollará ciertas habilidades o mecanismos propios del oficio del historiador, como son el pensamiento crítico o análisis y trabajo con distintas fuentes.

B. Objetivos y sentido curricular.

La actividad propuesta está adecuada para su realización con alumnos de 1º ESO, en concreto para tratar la romanización de la Península Ibérica dentro de la asignatura de Geografía e Historia.

Los objetivos propuestos para trabajar durante la realización de la siguiente propuesta de actividad son:

- Relacionar a los alumnos con fuentes secundarias, su análisis, forma de trabajo y comprensión, esenciales para comprender la forma metodológica del historiador.

- Incentivar al estudiante cierto interés por una disciplina como es la de Geografía e Historia.
- Respeto y tolerancia frente a distintas ideas, así como mejora del trabajo en grupo.
- Fomento del pensamiento crítico e histórico.
- Desarrollo de un vocabulario técnico y preciso fundamental en el oficio del historiador.

C. Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.

La presente experiencia ha sido basada en la propuesta de Juan Antonio Inarejos en *El uso de fuentes históricas y bases documentales en la formación del profesorado de Educación Infantil y Primaria*, junto con la actividad realizada de aprendizaje por conceptos a través del *learning cycle* para la asignatura del Master de formación de profesorado para Educación Secundaria Obligatoria, en la asignatura de Innovación en el ámbito de la didáctica de las Ciencias Sociales.

Secuenciación:

Durante la **primera sesión** tal y como se ha llevado a cabo en las anteriores experiencias, se tratará de conocer el punto de partido de nuestro alumnado a través de una evaluación diagnóstica. Esta consistirá en la realización de un "One minute player" sobre el concepto romanización. Para ello, se plantean dos preguntas en las que los estudiantes deben demostrar lo que saben del concepto a tratar, esto se debe de contestar en un máximo de 5 minutos (¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?).

Con objeto de que el alumno se adentre en el concepto, comenzaremos con el tratamiento de fuentes. Para lo que trabajaremos con dos textos históricos pertenecientes al historiador romano Estrabón, extraídos de la colección *Geografía* en la que el autor describe la situación previa a la llegada de los romanos a la Península Ibérica, es por esto que resultan de gran interés para nuestro alumnado. Con unos alumnos que recientemente acaban de terminar la etapa de Primaria, trabajar con unos elementos que en su mayoría nunca han tratado puede llegar a costarles, por lo que para facilitar el proceso, realizaremos en conjunto una especie de presentación del texto y les ayudaré a buscar los elementos fundamentales de un texto, es decir, a quién pertenece, en qué contexto se escribe, qué quiere decir y con qué intención se lleva a cabo el texto.

Una vez realizada la primera lectura de carácter general, la clase se organizará en grupos de cuatro estudiantes, los cuales son realizados al azar. Entre ellos deberán de nuevo realizar una nueva lectura del mismo texto en el que cada grupo deberá profundizar sobre los elementos que anteriormente han sido comentados. Posteriormente se procederá a trabajar con el siguiente texto, este será trabajado ya de manera autónoma por parte de los alumnos y en los mismos grupos que habían sido asignados anteriormente. Se trabajará de la misma manera, es decir, buscando quién es el autor, en qué contexto se escribe, que quiere decir y con qué intención.

Lo que busco al plantear la primera sesión así, es que los estudiantes rompan con la forma tradicional en la que el docente da grandes píldoras de información y ellos la memoricen y repiten, quiero que descubran a partir de lo leído, trabajado y reflexionado qué es la romanización, así como las distintas dimensiones que he planteado dentro del concepto. En este sentido, intento no dejar al alumnado solo durante todo este arduo proceso, por lo que hare de guía y facilitador de información, pero sin intervenir en su propia definición del concepto.

En la **segunda sesión**, se dedicará un tiempo a la recopilación de los elementos más destacados del día anterior y pasaremos a tratar el siguiente texto. Este será trabajado de la misma manera, es decir, en los mismos grupos de cuatro alumnos y se tratará de identificar a quién pertenece, en qué contexto se escribe, los aspectos más interesantes y con qué intención se lleva a cabo el texto. Posteriormente, un representante de cada grupo comentará con el resto de la clase las reflexiones realizadas en conjunto, lo que originará un pequeño debate en el que cada grupo deberá esgrimir las razones que le han llevado a establecer esas conclusiones.

Una vez finalizado, presentaré distintos rasgos de la romanización a través de yacimientos y zonas con distintos grados dentro del mismo imperio romano, mediante su búsqueda en internet. Ejemplo de ello, puede ser la existencia de templos romanos, carreteras, acueductos, inscripciones en latín, termas, monedas...La presentación de estos rasgos es para que los alumnos sean conscientes de los distintos grados de este proceso, que vean la diferencia que hay entre unas zonas y otras, que elementos cambian con la llegada de los romanos y la propia expansión de los mismos. Para ello, repartiré ordenadores por los grupos ya anteriormente formados y deberán buscar entre distintos yacimientos repartidos a lo largo del imperio romano (ejemplo: Britania, Hispania, Galia...), los rasgos que les había planteado.

La **tercera y última sesión** se centrará en torno a la realización de un debate en clase acerca del concepto en la que plantearé las siguientes cuestiones:

- ¿Por qué hay zonas dentro del Imperio Romano con más restos arqueológicos que otros? ¿Por qué en zonas tan distantes como España, Italia o Francia se habla un idioma similar y en otros como Inglaterra no?

En las que ellos tendrán que reflexionar y comentar en función de lo trabajado en los textos, la vista de los yacimientos y la reflexión planteada en la anterior sesión. No participaré de forma activa en sus planteamientos, únicamente controlaré el orden en la clase, dando el turno de palabra a cada grupo y guiaré señalando aspectos destacados de sus planteamientos en la pizarra.

Lo que busco al plantear así la última sesión, es que los alumnos refuercen lo trabajado en la sesión anterior, pero que sigan avanzando en su proceso de aprendizaje, vean y descubran ellos mismos a través de las imágenes proyectadas o las búsquedas realizadas distintos tipos de yacimientos, posibles diferencias entre ellos...

Por último, plantearé las mismas cuestiones que realizaron los alumnos durante la primera sesión, es decir, ¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste? Me servirá para obtener de manera individual el progreso de cada alumno y así, poder analizarlo de cara a futuros proyectos educativos.

D. Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.

Esta actividad como anteriormente ha sido comentado, ha sido realizada durante mi periodo de prácticas en el Centro Privado de Enseñanza la Milagrosa. Durante la misma, se trabaja a través de un aprendizaje activo, mediante el trabajo de fuentes, debates y búsqueda de información. En este sentido, el alumnado es el que debe de ir trabajando en la formación de su propio concepto lo que en mi opinión resulta muy interesante para el estudiante en su formación y por su rechazo a la forma tradicional de enseñanza. En cuanto a los resultados obtenidos en su realización, han sido muy satisfactorios ya que los alumnos han logrado progresar en los conocimientos relativos al concepto tratado (romanización) en base a los cambios sucedidos a raíz de la entrada de la civilización romana.

A lo largo de la presenta actividad, se han intentado trabajar una serie de competencias que aparecen en el currículo y han sido propuestas por el Gobierno de Aragón. Las más destacadas son las siguientes:

- Competencia comunicación lingüística: Trabajada a través participación dentro de los debates originados dentro del aula, así como mediante la comprensión lectora y lectura crítica de las fuentes históricas.
- Competencia aprender a aprender: El hecho de que es el alumno a través de las fuentes históricas, el debate y la búsqueda de información vaya conformando de manera "autónoma" el concepto, parece trabajar esta competencia.
- Competencia digital: Necesaria para la búsqueda de información de los yacimientos, así como necesaria para poder tratar el texto.
- Competencias sociales y cívicas: Trabajadas a partir de valores como tolerancia y respeto, tan fundamentales para el correcto funcionamiento de los alumnos dentro de la sociedad.

En cuanto a los objetivos propuestos por el currículo y que se trabajan mediante esta actividad, me gustaría destacar los siguientes: Obj.GH.1, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10, Obj.GH.11, Obj.GH.12.

Además de trabajar todos los objetivos que han sido comentados hasta el momento, hay un elemento que hace muy interesante este tipo de actividad, la cantidad de aspectos relacionados con el historiador que trabaja, ya que no solo ayuda a mejorar la comprensión lectora o lectura crítica, si no que "el diseño de las actividades con relación a las fuentes requiere desarrollar el conocimiento procedimental o el «saber hacer» propio de la Historia" (Valle, 2011, p. 86), y por tanto, seguir familiarizándose con elementos esenciales del oficio del historiador, tal y como afirma Faccione (citado en Valle, 2011, p. 85) "El uso en la escuela de procedimientos con fuentes aproxima al estudiante a la naturaleza del conocimiento histórico y a la labor del historiador. Además, es una excelente forma de desarrollar el pensamiento crítico a partir de la Historia, porque estimula en los alumnos las capacidades de análisis, síntesis, conceptualización y evaluación de argumentos e información".

Uno de los posibles problemas que puede presentar esta actividad, es que los estudiantes pierdan el interés, aunque más importante es la escasa tradición a la hora de tratar los textos. Los alumnos están acostumbrados a una metodología tradicional en la que apenas tratan fuentes o trabajan el pensamiento histórico, tan importante a la hora de tratar los textos. Es por esto, que los estudiantes a la hora de llevar a cabo esta actividad deben de tener algún tipo de noción acerca de tratar fuentes históricas. Sucede de la misma manera con el debate, el alumnado acostumbrado a trabajar de forma distinta, apenas reflexiona o conoce el funcionamiento de los debates por lo que antes de realizarlo hay que explicar el funcionamiento del mismo.

E. Anexos de documentos y materiales de la actividad.

- Ordenadores o tablets.
- Proyector y pizarra digital, usadas para proyectar alguna de las imágenes buscadas por los alumnos.
- La organización dentro del aula variará en función de la actividad a realizar, será de carácter individual o grupal. Incluso el tipo de trabajo como ha sido indicado en cada actividad, también será variable, realizando actividades de carácter cooperativo pero también individual.
- Textos de Estrabón de la colección Geografía, disponibles a través de formato digital: 1.-Geografía, III 3, 7. Biblioteca Clásica Gredos, Madrid, 1992., 2.-Estrabón, Geografía, III 2, 15. Biblioteca Clásica Gredos, Madrid, 1992.

4) Experiencia 4: La romanización a través de Astérix y Obelix

A. Síntesis

El progresivo abandono de prácticas educativas basadas en metodologías expositivas de enseñanza- aprendizaje sustentadas únicamente en la lectura y trabajo del libro de texto en las que el alumno apenas participa o no es un elemento activo durante todo el proceso, ha posibilitado la aparición de múltiples posibilidades en un mundo educativo que hasta el momento aparecían vetadas o no tenían demasiada visibilidad.

En este sentido, se ha iniciado una tendencia europea que aboga por la recuperación, la reivindicación del uso y catalogación de algo tan interesante como son los cómics dentro del ámbito educativo, ya que tal y como comenta Barraza (2006, p. 75), "los cómics han sido utilizados tradicionalmente para difundir ideologías, culturas y visiones que configuran el imaginario colectivo de múltiples generaciones, lo que nos permiten usarlo como fuente o recurso educativo".

B. Objetivos y Sentido curricular.

Tal y como ha sido mencionado ya a lo largo del presente trabajo, la siguiente actividad está diseñada para su realización en el contexto del 1 curso de la Educación Secundaria Obligatoria, de la asignatura de Geografía e Historia y versará acerca de la romanización.

Los objetivos propuestos mediante la realización de la actividad son los siguientes:

- Desarrollo de comprensión lectora, capacidad crítica, así como el trabajo y búsqueda de información a través de distintos soportes y con diferentes tipos de fuentes.
- Incentivar el interés del alumnado por una disciplina como es la de Geografía e Historia, así como despertar cierto interés del alumno por la lectura.
- El uso de un vocabulario específico y técnico, relacionado con el oficio del historiador.
- Tolerancia y respeto frente a distintas ideas y propuestas (elementos fundamentales del trabajo en grupo).
- En una sociedad como la actual, es necesario trabajar en la mejora de las habilidades en el manejo de las TICs.

C. Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.

La presente experiencia está basada en las ideas propuestas por Patricia Marmól para trabajar el cómic a través de *El cómic como recurso del aprendizaje en Primaria*¹⁰ y Javier Anzano en *Más viejo que el TBO: Proyecto de estudio de la historia del S.XIX Español desde las ilustraciones de la época*¹¹, se trata por tanto de una adaptación. Utilizaremos las figuras de Astérix y Obélix creados por Goscinny y Uderz como medio a través del cual, los alumnos comprenderán el proceso de romanización.

Secuenciación:

Durante la **primera y segunda sesión**, como ha sido tendencia a lo largo de las experiencias ya comentadas, se dedicará a la realización de una tormenta de ideas. El objetivo es que los alumnos en un corto espacio de tiempo comenten todo tipo de ideas relativas a la romanización para conocer cuál es el punto de partida de los mismos, de la

¹⁰ Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/ideas-para-descubrir-el-comic-en-el-aula-de-primaria/29590.html>.

¹¹ Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/tbo-comic-historia-secundaria/32464.html>.

misma manera para poder cuantificar el progreso de los alumnos al final de la actividad, se plantearán dos preguntas: ¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?

Una vez superada esta fase, se presentará a los dos personajes que van a resultar de importancia capital para esta experiencia, es decir, Astérix y Obélix, así como la colección de cómics, la intención es la de que los alumnos conozcan (si había alguno que no los conociera) el contexto en el que se desarrollará la película y los comics. Esto nos servirá de enlace para la proyección de la película *Astérix y la residencia de los dioses* de 1h y 25 minutos de duración por lo que serán necesarias dos sesiones para su visualización. La clave o los aspectos en los que los alumnos se deben centrar son las diferencias iniciales entre romanos y galos, y como estas mismas van desapareciendo con el paso del tiempo y el contacto entre los mismos, aspectos que serán comentados dentro del aula.

Una vez terminada la visualización de la película, es decir durante **la tercera y cuarta sesión**, procederemos a la extracción de conclusiones de lo observado durante su visionado, así como se realizará la división del aula en grupos de cuatro alumnos, a quienes se les repartirá uno de los siguientes cómics: *Astérix y los normandos*, *Astérix y los Godos*, *Astérix en Hispania*, *Astérix en Helvecia*, *Astérix en Córcega* o *Astérix en Bélgica*. De la misma manera que antes, se les vuelve a dar la clave a los alumnos para que les resulte más accesible, deben prestar especial atención a las relaciones entre romanos y el resto de pueblos, en el término civilización, las diferencias entre modas, costumbres e incluso de monedas y como estas grandes diferencias con el paso del tiempo van desapareciendo. Todos los cómics tienen una duración de entre 40-50 páginas por lo que serán abordados en una o dos sesiones en función del nivel que tenga la clase.

Tras la lectura de los comics, en la **quinta y última sesión**, los alumnos distribuidos de la misma manera que antes, deberán realizar un cómic ellos mismos. Este cómic debe de tratar las relaciones entre los romanos y la Hispania prerromana, deberá hacer referencia a elementos como pueden ser la lengua, creencias, formas de vida, arquitectura... Para su realización será necesaria la búsqueda de información en distintos tipos de soportes, además se proporcionarán elementos para la creación de comics como son los recursos de internet procedentes de *Play cómic*, *Toondoo*, *Stripgenerator* o *Pixton* (versión gratuita para personas individuales y de pago para colegios) además de estos, siempre está la posibilidad de realizar el comic en formato físico. Se dedicarán dos sesiones para su realización y una sesión para la búsqueda de información, pudiendo ser terminado fuera del aula, para de forma posterior poder explicarlo y defenderlo frente al resto de la clase.

Una vez terminado todo el proceso, se plantearán unas cuestiones con objeto de conocer cuál ha sido el progreso de los alumnos mediante la realización de la actividad, así como posibles problemas encontrados por los alumnos o fallos existentes en el diseño de la actividad de cara a subsanarlos en posteriores proyectos. Estas cuestiones son las mismas que las planteadas en el inicio de la actividad, y son las siguientes: ¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?

D. Comentario crítico de la actividad. Sentido curricular. Análisis del valor metodológico.

En cuanto al currículo, las competencias que se buscan mejorar mediante la presente actividad son las siguientes:

- Competencia comunicación lingüística: trabajada mediante la propia creación de los propios comics por parte de los alumnos, así como de su posterior explicación y comentario delante de la clase.
- Competencia digital: Fomentada a través del trabajo y creación de las viñetas e historias, mediante las anteriormente ya comentados soportes informáticos. (*Play cómic, Toondoo, Stripgenerator o Pixton*)
- Competencia aprender a aprender: La creación de una propuesta en la que el alumnado no es un sujeto pasivo, sino que es el elemento central y activo del proceso de enseñanza-aprendizaje favorece este aspecto. Por ello, a lo largo de esta actividad los estudiantes trabajan de manera más o menos autónoma, siempre tutelados o guiados por el docente.
- Competencias sociales y cívicas: estas mismas se descuelgan del tratamiento en valores y formas que tienen los comics de Goscinny y Uderzo, así como del trabajo colaborativo y en grupo realizado dentro del aula.

Los objetivos más destacados del currículo que se tratan mediante la realización de la actividad propuesta, son los siguientes: Obj.GH.1, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10, Obj.GH.11, Obj.GH.12.

La realidad es que a la hora de llevarse a cabo esta propuesta, pueden surgir algunos problemas a tener en cuenta, uno de ellos es la edad de los alumnos o el nivel madurativo que puedan presentar, lo que puede limitar tanto el trabajo en grupos como la propia reflexión de los alumnos. El trabajar a través de Astérix y Obélix es una excusa para incentivar a los alumnos a la disciplina, así como para comenzar a trabajar distintos elementos asociados al oficio del historiador como son el análisis de distintas fuentes o el pensamiento crítico, el problema o duda que me surge es si los alumnos en estas edades comprendida entre los 11-12 años serán capaces de adentrarse en algo más complejo que la simple lectura del comic frente a la comprensión de lo que se busca. Otro elemento que podría suponer un problema, es la necesidad de trabajar con los comics por su precio (cuyos precios oscilan entre los 12-13€) o depender de su disponibilidad a través de bibliotecas.

Sin embargo, tal y como afirman Manuel Fernández y Óscar Díaz (citado en Cardeñoso, 2014, p. 191) "el cómic perfecciona la lectura, desarrolla la expresión, las palabras complicadas se retienen mejor, los relatos se entienden más fácilmente, se fija la atención, el alumno puede adaptar la lectura a su propio ritmo, se enriquece el vocabulario y se mejoran la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis." Este tipo de actividad con el cómic, ofrece al docente infinitas posibilidades de trabajo ya sea a través de nuestra disciplina o de cualquiera, ya que como hemos visto, puede tener y tiene un carácter multidisciplinar.

En cuanto a nuestra disciplina y el concepto a trabajar con los alumnos, resulta muy interesante ya no solo por cómo trata el tema de la romanización, diferenciando entre “civilizados” y “no civilizados” o bárbaros, o la propia presencia de poblaciones autóctonas que con el paso del tiempo van adhiriéndose al imperio romano. Además resulta curioso por el tratamiento que realiza de los estereotipos de sociedades actuales, por lo que tiene un gran valor educativo (ejemplos: hispanos vistiendo de toreros o el propio papel de la mujer dentro de la saga). Además, ya de forma más concreta, la figura de estos dos personajes resulta interesante aplicarlo al ámbito de la educación por la amplia gama de valores positivos que ofrece, “por encima de todos, destaca la ayuda altruista a los demás, generalmente personajes de otros pueblos oprimidos por el yugo romano. Otro valor muy destacable es el ansia de justicia, (...) la lucha contra el mal y el hecho de que al final siempre triunfan los buenos. Asimismo, muestran clemencia hacia sus enemigos vencidos, tanto el compañerismo como la buena voluntad” (Cardeñoso, 2014, p. 193).

E. Anexos de documentos y materiales de la actividad.

- Película de Astérix: La Residencia de los Dioses (Disponible a través de internet, DVD o VHS)
- Aula en disposición de trabajo en grupos de cuatro.
- Cómic Astérix y Obelix nº 2: Astérix y los Godos
- Cómic Astérix y Obelix nº 8: Astérix y los Normandos
- Cómic Astérix y Obelix nº 14: Astérix en Hispania
- Cómic Astérix y Obelix nº 16: Astérix en Helvecia
- Cómic Astérix y Obelix nº 20: Astérix en Corcega
- Cómic Astérix y Obelix nº 24 : Astérix en Bélgica.
- Pizarra electrónica o proyector.
- Ordenadores o tablets.

5) Experiencia 5: Historia contrafáctica

A. Síntesis

A pesar del escaso éxito de la historia contrafáctica en la didáctica (hasta el momento) dentro de nuestro país, este tipo de metodología fue planteado por primera vez hace más de 40 años en Estados Unidos, aunque no fuera en un ámbito de la educación. Motivado como mecanismo de innovación frente al método tradicional de enseñanza-aprendizaje, es a partir de 1960 cuando se comienza a apreciar y descubrir el enorme potencial educativo en lo relativo a este tipo de reconstrucción especulativa.

Su incorporación tanto al ya mencionado currículo americano como al noruego, ha abierto una amplia gama de posibilidades e interesantes propuestas para los docentes, ya que tal y como afirma Julián Pelegrín (2010, p. 23-28) en sus estudios, su trabajo "se traduce en términos de motivación, participación activa, actitud creativa y desarrollo de un pensamiento crítico en el marco de un proceso extremadamente dinámico en el que los estudiantes se plantean lo que pudo haber sucedido para comprender mejor lo que sucedió, y, lo más importante, por qué sucedió" lo cual, resulta tremendamente interesante en una disciplina como es la de Geografía e Historia.

B. Objetivos y sentido curricular.

La siguiente actividad ha sido diseñada para su realización dentro del ámbito de la romanización en la asignatura de Geografía e Historia, perteneciente al currículo propuesto por la comunidad autónoma de Aragón para los alumnos del curso de 1 de ESO.

Los objetivos a trabajar durante la actividad que será detallada en el siguiente apartado son:

- Trabajo del pensamiento histórico, crítico y creativo, esenciales para el oficio del historiador.
- Fomento del trabajo y utilización de las TICs, lo que resulta muy interesante en la actualidad.
- Inicio e introducción a estructuras más complejas, como la multicausalidad. Fundamental para el desarrollo de las herramientas propias del oficio del historiador y muy vinculado con el pensamiento contrafáctico.
- Mejora de las relaciones y del clima dentro del aula, a través de valores como son la tolerancia o el respeto.
- Incentivar y motivar al alumno en el estudio y comprensión de la disciplina.
- Trabajo con distintos tipos de fuentes, análisis de las mismas así como, búsqueda de información en distintas plataformas.
- Uso de un vocabulario técnico y preciso.

C. Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase.

La siguiente actividad ha sido inspirada en las propuestas metodológicas elaboradas por Julián Pelegrín Campo en su trabajo: *La historia contrafáctica en los manuales de historia de ESO y Bachillerato: modelos y propuestas*.

Secuenciación:

En primer lugar, tal y como he planteado en las actividades anteriores con objeto de conocer cuáles son los conocimientos previos de los alumnos, durante **la primera sesión** les plantearé dos preguntas acerca del concepto a tratar (¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste?) a través de la realización de un "one minute paper".

Una vez superado el "one minute paper", utilizaré una metodología expositiva para dotar a los alumnos de una visión general de lo que supone el concepto. Para ello, me centraré de manera especial en el cambio que supone la entrada del Imperio romano en la península, este cambio lo basaré en tres grandes ámbitos, el ámbito cultural, político y el económico. Para definir cada uno de ellos, mostraré a los estudiantes una serie de elementos o rasgos característicos de este proceso dentro de cada ámbito, como por ejemplo, en el ámbito cultural, la adopción de nuevos dioses o el propio idioma; en el ámbito político, la concesión de la ciudadanía romana, el derecho romano o la creación de nuevos centros urbanos provincial; y en el ámbito económico, el comercio romano o la moneda. Para situar a los alumnos en el contexto sobre el que nos moveremos utilizaremos una sesión, evidentemente el ritmo es alterable en función de las dudas o del rendimiento de la clase, pero es importante que tengan claro todo lo que ha sido planteado hasta el momento.

Durante las **siguientes dos sesiones**, los alumnos serán organizados en grupos de 4-5 personas, cada uno de los grupos deberá tener un ordenador para la búsqueda de información y trabajo posterior.

A continuación, y basada en la propuesta *What if Carthage replaced Rome?* disponible en YouTube¹², se planteará a los estudiantes la siguiente pregunta:

- ¿Qué hubiera pasado si Cartago hubiese ganado la segunda Guerra Púnica y se hubiese quedado con el control de Hispania? ¿Cómo hubiese sido ese proceso de cambio con los cartagineses en base a los ámbitos anteriormente propuestos?

Para su respuesta los estudiantes deberán buscar a través de diversos soportes y fuentes, cuyos planteamientos serán plasmados a través de www.blogger.com y deberán ser defendidos ante el resto de los grupos mediante un representante quien será elegido mediante azar. El alumnado deberá plantear sus propuestas de la misma manera que fue tratado el concepto en la primera sesión, es decir, a través de los tres ámbitos anteriormente planteados, es decir, el ámbito cultural, político y económico. Para lo cual, resulta imprescindible que los alumnos hayan entendido como fue el proceso de romanización en Hispania, y de esta manera, llegar a comparar con un proceso que podía haberse dado, como es la irrupción de los cartagineses en la Península Ibérica y los cambios que hubiera supuesto en los ámbitos que han sido expuestos y tratados con anterioridad.

Para esta segunda parte de la actividad, en la que se trata buscar información y plantear las propias conclusiones de lo que podía haber sido, se dedicarán 2 sesiones, pudiendo ser ampliado en función del avance de la clase, durante el horario fuera del aula ya que el soporte digital lo permite. Para la "defensa" de lo elaborado por cada grupo se dedicarán alrededor de 8-10 minutos, pudiendo realizarse de cualquiera de las 3 maneras propuestas, ya sea de manera expositiva, mediante un *Prezi* o *PowerPoint*, para lo cual, será necesario una nueva sesión y por tanto **la cuarta sesión**. Dentro de la cual, se plantearán las mismas cuestiones realizadas al inicio de la primera sesión, es decir, ¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste? De esta manera, será posible analizar el avance o

¹² Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DzdC6EX6WSs>

progreso de los estudiantes así como posibles errores que hayan podido surgir durante la experiencia.

La razón del planteamiento de la actividad de la manera que ha sido realizada es porque considero necesario que nuestros alumnos trabajen algo que tradicionalmente no ha sido planteado en la educación en nuestro país como son el razonamiento, pensamiento histórico y la multicausalidad. Los alumnos no llegan a comprender que nuestra historia no es lineal, ni única, con avances y retrocesos, con múltiples tendencias historiográficas e infinitas posibilidades, lo que quiero es que nuestros alumnos reflexionen acerca de nuestra historia, se planteen cuestiones y extraigan su propia conclusión, lo que considero fundamental para su formación.

Durante todo este proceso, el papel del docente es pasivo. Se busca que el alumno sea en todo momento el centro de este método de enseñanza-aprendizaje, en el que me limitaré a guiarlos durante todo el proceso, ayudando a proporcionar fuentes a los alumnos y resolviendo cualquier tipo de duda que pueda surgir.

D. Comentario crítico de la actividad.

En cuanto a las competencias, la presente actividad busca trabajar en el desarrollo de los siguientes elementos propuestos por el currículo aragonés:

- Competencia comunicación lingüística: La necesidad de presentar lo trabajado a través de un *Prezi* o *PowerPoint* delante de la clase, fomenta la mejora en esta competencia. Además, la posibilidad de ir acumulando lo elaborado dentro de www.blogger.com resulta interesante para mejorar la comprensión y la redacción escrita.
- Competencia digital: Resulta muy importante en una sociedad como la que tenemos hoy en día, que los alumnos sean capaces de trabajar con elementos digitales, en este sentido la actividad propuesta trabaja esta competencia a través de tanto las presentaciones como la búsqueda de información o el soporte de almacenamiento de la misma.
- Competencia aprender a aprender: Como ha sido una constante a lo largo del presente trabajo, de igual manera en esta actividad, los alumnos serán el elemento central a partir del cual construir el conocimiento. Para ello, ellos mismos resultan fundamentales junto con metodologías activas. Además, la actividad propuesta permite trabajar múltiples disciplinas.
- Competencias sociales y cívicas: El trabajo colaborativo, pertenecer a un grupo de trabajo, fomenta el correcto comportamiento del alumnado para su posterior desarrollo en sociedad. Además de trabajar una serie de valores esenciales dentro del trabajo en equipo como son la tolerancia o respeto frente a distintas opiniones.

En base a los objetivos propuestos por la administración, la actividad propuesta logra trabajar una serie de objetivos entre los cuales, me gustaría destacar los siguientes: Obj.GH.1, Obj.GH.5, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10, Obj.GH.11 y Obj.GH.12.

Julián Pelegrín (2014, p. 127) afirma que “la práctica de la reflexión contrafáctica en el ámbito de la didáctica de la Historia debe fijarse como objetivo que el alumnado, haciendo suyo el legado que le sitúa en el momento histórico representado por su presente, se sienta no sólo protagonista de ese presente, sino también responsable del mismo para con el futuro. El conocimiento de la historia que fue, enriquecido por la consciencia de lo que pudo ser, constituye, en suma, un saber fundamentado en la comprensión crítica del presente”. Lo que resulta muy interesante para la formación de los alumnos en una disciplina como la de Geografía e Historia, comprendiendo y relacionándose con aspectos muy vinculados al oficio del historiador, como es el planteamiento de cuestiones, pensamiento crítico, la reflexión o aspectos más metódicos como es la multicausalidad, el trabajo con distintos tipos de fuentes o la comprensión de que la historia no es una ni única, así como la propia comprensión de algo tan complicado para los alumnos como es la dimensión temporal o como afirma Julián Pelegrín, la comprensión crítica de nuestro presente.

En cuanto a los problemas, no son pocas las voces que argumentan que este tipo de recreaciones especulativas, no son más que eso e incluso, dudan de la propia capacidad educativa que estas puedan tener. Quizá este problema, pueda estar relacionado con la escasa tradición educativa de la historia contrafáctica en nuestro país y por tanto, escasos estudios con respecto al tema, a pesar de la presencia de este tipo de formas de trabajo en currículos como el Noruego o el Inglés. Si escasa es la tradición de nuestro país con respecto al tratamiento de la historia contrafáctica, más escaso aún es la relación de nuestros alumnos con esta metodología de trabajo, por lo que antes de abordar cualquier tipo de tema de este tipo, es necesario que los alumnos lo conozcan o sepan cómo vamos a trabajarlo.

E. Anexos de documentos y materiales de la actividad.

- Distribución del aula en grupos de 4-5 alumnos.
- Ordenadores o Tablets para cada grupo.
- Proyector o pizarra digital.
- Material dentro del aula, es decir, folios, bolígrafos...

3. Análisis comparado y valoración de conjunto

Una vez planteadas todas las propuestas de actividades, se puede llevar a cabo el análisis o puesta en común de las mismas, así como sus puntos fuertes o fortalezas y los elementos más débiles y amenazas que puedan presentar. Del mismo modo, se realizará un análisis y una valoración en conjunto de las cinco actividades planteadas en el presente trabajo.

Las cinco actividades presentadas con anterioridad tienen un carácter preponderadamente activo, en el que los alumnos y el trabajo de una serie de herramientas relacionadas con el oficio del historiador, son los ejes sobre los que se vertebra el siguiente trabajo. Y es que resulta "imprescindible que la Historia se trabaje en clase incorporando toda su coherencia interna y ofreciendo las claves para acercarse a su estructura como conocimiento científico del pasado. Es más interesante que los alumnos comprendan cómo podemos conseguir saber con rigor lo que pasó y cómo lo explicamos, que la propia explicación de un hecho o un periodo concreto del pasado." (Joaquín Prats, 2010, p.15)

Los alumnos a través de los elementos que les hemos ido proporcionando a lo largo de las actividades, serán capaces de elaborar su propio concepto, mientras nuestro papel como docente se limita a lo anteriormente comentado, tutelar el proceso de aprendizaje de los alumnos, proporcionar a los alumnos el material necesario para que puedan trabajar así como la resolución de posibles dudas surgidas o supervisar y controlar los debates y exposiciones que se originan dentro del aula.

El concepto de romanización como veremos de forma posterior, es abordado de distintas maneras o formas, sin embargo, hay algo en común en todas las actividades, la idea del cambio. Esta idea de cambio funciona como si de una "matrioska" se tratara, a partir de la cual llegar a tejer una red de conocimiento mucho más profunda de lo que tradicionalmente están acostumbrados los alumnos.

Como antes ya ha sido comentado, nuestra función como docentes no se debe limitar a proporcionar un material que nuestros alumnos deben memorizar, repetir y en la mayoría de casos terminan por olvidar a los pocos días, si no que se tiene que tratar de un proceso mucho más complejo, en el que nuestro rol debería ser algo más pasivo y fueran los alumnos quienes resultaran fundamentales y con un carácter más activos. Para superar estas viejas cuotas de aprendizaje, durante el desarrollo de las actividades se trabajará algo que considero fundamental dentro de nuestra disciplina, como son las ya comentadas herramientas del historiador.

Los alumnos acostumbrados a limitarse a reproducir una amalgama inconexa de datos, se enfrentan a un reto mucho mayor como es el de comprender un concepto tan complicado como el tratado en el presente trabajo a través de una serie de mecanismos propios del historiador, como pueden ser el pensamiento crítico (act nº 4), la multicausalidad (act nº 5), o el tratamiento con distintas fuentes históricas (act nº3). Esta tarea resulta mucho más complicada y requiere una mayor carga de trabajo tanto para el

docente como para los alumnos, sin embargo, dotar al alumno de una serie de herramientas o tablas que le permitan resolver situaciones en el futuro, ayudarle a pensar de manera autónoma, interpretar o ser consciente de la sociedad en la que vive o elementos como el pensamiento crítico, muy relacionados con ámbitos aplicables a nuestra disciplina, los considero más importantes y por ello, tienen una importancia vital dentro y en el desarrollo de las actividades.

A pesar del carácter eminentemente activo, según qué actividades llevan una mayor carga expositiva que otras, ya que durante la actividad nº 1 y nº 5, ciertas nociones acerca del contexto sobre el que nos moveremos durante las sesiones los considero necesarios, mientras que en la actividad nº 3, también sería necesario destinar cierta parte del tiempo de la primera sesión a tratar de explicar a los alumnos como abordar un texto, ya que como he comentado con anterioridad, los alumnos no suelen estar relacionados con este tipo de trabajo. De la misma manera, en la actividad dedicada a la historia contrafáctica también es necesario abordar el contenido del concepto, así como dedicar cierto tiempo a explicar metodología de trabajo que vamos a emplear antes de ponernos con ello. En cuanto al resto de las actividades, tienen una mayor carga de carácter visual o lectora a través del visionado de películas, documentales o la propia lectura de comics, lo cual facilita que el aprendizaje sea más profundo y por tanto, significativo.

Durante el desarrollo de todas las actividades, además de lo planteado, se trabaja algo tan fundamental dentro de nuestra sociedad y más aún con el devenir que está tomando nuestra actual sociedad, como son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS), ya sea a través de programas (*Geacron* o *Playcomic*), videojuegos (*Imperium Civitas III*) o la propia utilización de páginas web para la búsqueda de información o como mecanismo para plasmar lo trabajado (www.blogger.com). El empleo de este tipo de recursos no solo es motivado por el devenir cada vez más relacionado con la tecnología de nuestra sociedad, sino que son usadas para seguir trabajando con los alumnos ciertos valores o distintos elementos relacionados con el oficio del historiador, como puede ser la búsqueda de información o la capacidad crítica. Si bien es cierto, en la tercera actividad, el tratamiento de las TICS es más bien limitado a la propia búsqueda de información, ya que hay una mayor carga en forma de debate o presentación durante la clase, mientras que como acabo de comentar en el resto, está mucho más presente este aspecto.

Siguiendo esta misma línea, los alumnos durante las sesiones trabajan ciertos aspectos fundamentales para ellos como es ayudar al alumnado a gestionar su completo desarrollo dentro de la sociedad, es decir, ayudar al alumno a ser consciente de las circunstancias que le rodean, con capacidad crítica y de elaborar su propia interpretación del mundo. En este sentido se trabajan a través de distintos ámbitos, el respeto frente a la diversidad de opiniones, los turnos de palabra, tolerancia, toma de decisiones... Todos ellos, son trabajados mediante distintos elementos como puede ser el trabajo por parejas, en grupo o debates y reflexiones grupales.

Una vez planteada la metodología empleada y el porqué de la misma, pasaré a comentar la organización y tratamiento del propio concepto de romanización en las

distintas actividades, así como la evaluación del progreso realizado y los objetivos a trabajar en las mismas.

En función del material así como del planteamiento de las actividades, nuestros alumnos llegarán a conclusiones distintas en base a las distintas experiencias sentidas durante las actividades, a pesar de ello, todos ellos vertebrarán su concepto en torno a la idea del cambio junto a una serie de elementos. En este sentido, en la actividad nº 2 y nº 5 (Gamificación e historia contrafáctica) en base a lo proporcionado y trabajado durante las sesiones, deben extraer sus propias conclusiones y crear su propio concepto en base a la idea de un gran cambio basado en una serie de aspectos, como son el cultural, económico y político. Además, la posibilidad de ir experimentando múltiples tipos de situaciones o escenarios dentro de la dinámica del juego va muy en relación con la historia contrafáctica y lo que Julián Pelegrín ayuda a catalogar como "Counterfactual Gameplay"¹³.

Mientras que en las otras tres actividades, el concepto se vertebra en torno a la idea del cambio. En el que se trabaja el qué había antes, en qué va evolucionando con el paso del tiempo y por tanto con llegada del imperio romano, así como resulta realmente influyente la llegada de ciudadanos romanos a Hispania para favorecer pequeños cambios de carácter progresivo que con el paso del tiempo llegan a transformar completamente las realidades de la sociedad.

Dentro de estas últimas actividades también se plantean diferencias. La actividad nº 1 y nº 3 (Fuentes primarias y realidad virtual, Fuentes secundarias), se centra en esta idea de un gran cambio progresivo que llega con el imperio romano, el cual, no se da en todos los lugares con la misma intensidad y en base a qué elementos los alumnos pueden identificar su mayor o menor presencia (como puede ser la mayor o menor presencia de costumbres, construcciones y la importancia de estas así como la presencia de producciones o manufacturas romanas). En cuanto a la actividad nº 4 (Romanización a través del cómic), esta idea del cambio está centrada en el propio contacto entre poblaciones, por un lado la romana y por el otro lado Íberos, Visigodos o cualquier otro pueblo conquistado por los romanos y como sus diferencias iniciales van progresivamente diluyéndose hasta prácticamente ser asimiladas o incorporadas. Del mismo modo, se puede apreciar cierta resistencia frente al cambio en las sociedades prerromanas, es decir, esta actividad está centrada en el ámbito social de la romanización y como se llevó a cabo ese lento proceso.

En relación a lo anteriormente comentado, considero que pese a ser trabajado de manera distinta o extraer conclusiones distintas, los alumnos logran comprender una gran idea esencial y es que la llegada del Imperio romano en la Península Ibérica transforma la realidad de los anteriores habitantes, completando las anteriores algo

¹³ Julián Pelegrín hace referencia con este concepto, a un tipo de videojuego que ofrece al alumno la posibilidad de modificar la historia.

Pelegrín Campo, J. (2010) "La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica. *Proyecto Clío. History and History Teaching*. 36. pp 28-29.

abstractas ideas preconcebidas de nuestros alumnos quienes relacionaban todo con guerras o conquistas.

Para conocer cuál ha sido la evolución de cada uno de los estudiantes con respecto al concepto, he planteado una serie de cuestiones al alumnado. Estas cuestiones (¿Qué es la romanización? ¿En qué consiste la romanización?) han sido las mismas en todas las actividades y son llevadas a cabo de manera escrita tanto al principio como al final de cada actividad. Con objeto de conocer y poder cuantificar el progreso de los alumnos, me he basado en el siguiente esquema:

- Idea de Cambio: resulta esencial entender que la entrada de los romanos supone un gran cambio para la población prerromana, en un periodo dilatado en el tiempo y en muy diversos campos. Sin manejar la idea de cambio, es imposible llegar a cuotas más amplias y complejas dentro del concepto como son los ámbitos planteados.
- Ámbito Político: hace referencia a los cambios que tienen lugar en las zonas que han pasado por un proceso de adhesión al Imperio romano y por tanto, están siendo "romanizadas". La organización en ciudades, nueva organización social y política, concesión de la ciudadanía romana y por tanto, del derecho romano.
- Ámbito Cultural: hace referencia al proceso de adaptación de los distintos pueblos conquistados a las costumbres romanas, su grado de afectación es variable. Utilización de latín como lengua, sustitución de creencias y formas de vida autóctonas por las romanas.
- Ámbito Económico: hace referencia a los cambios que tienen lugar en los canales y la condición económica de la población prerromana. La producción cerámica romana, introducción y adopción de la moneda romana o la propia forma de vestir romana.

Como ya he comentado, la idea del cambio resulta fundamental ya que considero que no se puede llegar a entender el concepto sin comprender que se trata de un gran proceso de cambio o adaptación que se da dentro de la Península ibérica. Este proceso de cambio, tiene lugar o se puede observar en los distintos ámbitos ya planteados.

La identificación de los ámbitos en los que he basado el concepto supondría un gran avance puesto que en base a lo observado durante el periodo de prácticas, la mayoría de los estudiantes asociaban la romanización con un proceso de conquista. El progreso de los alumnos también se puede observar a través de la identificación de algún ejemplo dentro de los ámbitos propuestos, si relacionan este concepto con otros o si incorporan nuevos elementos al concepto, como puede ser la dimensión temporal, la posible resistencia frente a la romanización, la existencia de zonas más romanizadas que otras...

Al no proporcionar una definición al uso, ser los alumnos quienes construyen su propio concepto y ser posibles múltiples respuestas debidamente razonadas, no he cuantificado numéricamente cada uno de los puntos, aunque si bien es cierto, que como ya he comentado, sin reconocer la idea del cambio cualquier tipo de respuesta no sería válida.

En cuanto a los objetivos, han sido expuestos anteriormente en cada actividad los que son trabajados durante el desarrollo de las sesiones. A pesar de ser propuestas distintas con recursos distintos, varios de los objetivos han sido trabajados de forma común durante las actividades y son los siguientes: Obj.GH.1, Obj.GH.6, Obj.GH.7, Obj.GH.8, Obj.GH.10 y Obj.GH.12. Esto parece confirmar el carácter eminentemente activo de las actividades en las que no solo se trabaja algo tan complejo como es el concepto, sino que se intenta progresar en la adquisición de las herramientas propias del historiador así como ayudar a los alumnos a una completa adhesión a la sociedad actual.

Con objeto de completar lo anteriormente planteado, en el anexo he incorporado una serie de tablas¹⁴ en las que se analiza de forma individual a través del método *dafo* cada una de las actividades propuestas y de forma posterior se compara cada una de las actividades junto al tratamiento del concepto.

¹⁴ Las tablas presentadas a lo largo del Anexo son de elaboración propia.

4. Valoración personal

La realización de este TFM y su posterior defensa ante un tribunal, supone el fin de todo un año de trabajo, en un mundo totalmente nuevo para nosotros como es el de la educación. Desde que comencé a recorrer este camino a principios de octubre tenía claro que no quería reproducir lo que la gran mayoría de nuestros profesores han hecho con nosotros a lo largo de nuestra vida como estudiantes, es decir, largas sesiones llenas de información inconexa o si el tiempo nos apremiaba, grandes píldoras de contenido en forma expositiva que apenas nos daba tiempo de digerir, para a los días o semana soltarlo todo en forma de examen escrito. Situación que normalmente se repetía año tras año y asignatura por asignatura.

Frente a ello, nosotros tenemos la oportunidad de ofrecer algo distinto a nuestros alumnos y que realmente aprendan. Es por esto, que he decidido realizar la modalidad de TFM en la que se debe de realizar un portafolio de experiencias de aprendizaje en torno a un tema. El elemento que vertebra todas las actividades es el concepto de romanización, la elección del mismo es motivada por tres razones principalmente, la primera de ellas tiene que ver con el desafío que le supone a un alumno de entre 12-13 años un concepto en el que están implicados varios ámbitos o dimensiones y que por tanto, resulta complejo; la segunda razón tiene que ver con las posibilidades de nuestra ciudad, Zaragoza, la cual tiene gran cantidad de material arqueológico disponible a través de museos o internet, lo que resulta muy interesante para los alumnos pues les acerca a algo tan desconocido fuera de ámbitos relacionados con nuestra disciplina como es el patrimonio arqueológico aragonés, además de ser una fórmula a través de la cual acercar a las nuevas generaciones a los museos; la tercera razón está relacionado con la gran cantidad de posibilidades que ofrece el concepto de trabajar aspectos relacionados con el oficio del historiador, como pueden ser la utilización y manejo de distintos tipos de fuentes, un acercamiento a una disciplina como es la arqueología, ayudar a desarrollar en el alumno un pensamiento histórico crítico...

Pese a tratarse de un concepto tan complicado, en el que hay múltiples factores relacionados y que incluso sus efectos son fácilmente reconocibles en la actualidad, pues sería difícil entender nuestro devenir como sociedad sin la herencia romana, la mayor carga de información ha sido trabajada de forma activa, ya sea mediante la lectura de cómics y textos, la visualización de documentales, debates, uso de distintos tipos de fuentes o la utilización de videojuegos. De esta manera, considero que el alumno podrá superar la tradicional forma de aprendizaje superficial, así como esa vieja losa asociada al aburrimiento y tedio que carga una disciplina tan bonita como la nuestra.

Evidentemente para llevarse a cabo este tipo de propuestas, es necesario un mayor trabajo que el docente debe estar dispuesto a realizar, quizá sea este el problema de este tipo de propuestas. Una gran motivación para llevar a cabo la docencia y la educación, por lo menos con estas edades, considero que debe de ser fundamental ya que coeducamos junto con sus los padres a una serie de alumnos que pasan gran parte de su tiempo dentro

de un instituto, y en una edad en la que gran parte de su futuro pasa por delante de nuestras manos.

5. Bibliografía

- AlternateHistoryHub. (2015, Sept, 25). What if Carthage replaced Rome? [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=DzdC6EX6WSs>.
- Barraza, M.E. (2006). La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula. *Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 47, 73-97. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>
- Cardeñoso Fernández, P. (2014) "Astérix y Obelix: Más que un cómic. Análisis y utilización del cómic como instrumento pedagógico en educación primaria", Universidad de Valladolid: *TABANQUE, Revista Pedagógica*, N° 27, pp 189-200. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/16695>.
- Carretero, M; Pozo, JI y Asensio, M (1983) "Comprensión de conceptos históricos durante la adolescencia" Madrid: *Infancia y Aprendizaje*, N° 23. Disponible en: https://cpalazzo.files.wordpress.com/2011/07/carretero_pozo_asensio-comprension_de_conceptos.pdf.
- Feliu Torruella, M y Hernández Cardona, F.X (2011) "12 ideas clave. Enseñar y aprender historia. Barcelona: Grao. Disponible en: <https://issuu.com/wilfredopalominonoa7/docs/feliu-torruella-m-y-hernandez-cardo>
- Inarejos Muñoz, J.A. (2017). "El uso de Fuentes históricas y bases documentales en la formación del profesorado de Educación Infantil y Primaria". *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 20(2), 157-166. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/2170/217050478011.pdf>.
- Manzano Andrés, A y Mugueta Moreno, I (2016) "Historia Moderna estudiada en el aula a través de un videojuego: *Age of Empires III*". Navarra: Universidad Pública de Navarra. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/305358164_La_Historia_Moderna_estudiada_en_el_aula_a_traves_de_un_videojuego_Age_Of_Empires_III.
- Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros

- docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. Boletín oficial de Aragón. Disponible en: <http://www.educaragon.org/FILES/GEOGRAFIA%20E%20HISTORIA.pdf>.
- Pelegrín Campo, J. (2010) "La historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica". *Clío. History and History Teaching*. 36. Disponible en: <http://clio.rediris.es/n36/articulos/pelegrin.pdf>.
 - Pelegrín Campo, J. (2014) "La historia contrafáctica en los manuales de historia de ESO y Bachillerato: Modelos y propuestas". Albacete: ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, N°29-1. Disponible en: <http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/HistoriaContrafManuales.pdf>.
 - Pindado, J. (2005) "Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más representativos", *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, pp. 55-67: Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/viewFile/61260/37274>.
 - Prats, J. (2010) "En defensa de la Historia como materia educativa", *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura*, N° 9, pp 8-18. Universidad de Barcelona. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3719321>.
 - Salueña, E. (2016) "Estudio sobre el aprendizaje por conceptos en alumnos de Educación Secundaria en las Ciencias Sociales", *Clío. History and History teaching*, N° 42. Disponible en: <http://clio.rediris.es/n42/articulos/saluena2016.pdf>.
 - SCOPEO (2011). M-learning en España, Portugal y América Latina. *Monográfico SCOPEO*, n° 3. Disponible en: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>
 - Valle Taiman, A. (2011). "El uso de las fuentes escritas en la enseñanza de la Historia. Análisis de textos escolares para tercero y cuarto de secundaria. *Educación*. Vol. XX, N° 38. pp 81-106. Disponible en: <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2604/2552>.
 - Vicent, N; Rivero Gracia, Mª y Feliu Torruella, M. (2015) "Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial" Murcia: Facultad de Educación,

6. Recursos Utilizados dentro del aula

- Clichy, L y Astier, A (2014) "Astérix: Le domaine des dieux". *Astérix*. Francia: Canal +. Disponible en: <https://powvideo.cc/8z3do3vmqj4r> [Last update: 01/11/2018]
- Estrabón (1992), "Geografía", N° III 2, 15. Madrid: Biblioteca Clásica Gredos
- Estrabón (1992), "Geografía", N° III 3, 7. Madrid: Biblioteca Clásica Gredos
- Imperium Civitas III (Versión 1.11) [Software PC] (2009), FX interactive
- Radiotelevisión Española (2014) "Hispania, un producto de Roma". *Memoria de España*, N°4-1. España: Radiotelevisión Española. Disponible en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/memoria-de-espana/> [Last update: 03/11/2018]
- Uderzo, A y Goscinny, R (1993) "Astérix en Bélgica". *Astérix* N° 24. Grijalbo/Dargaud: Barcelona
- Uderzo, A y Goscinny, R (1993) "Astérix en Córcega". *Astérix* N°16. Grijalbo/Dargaud: Barcelona
- Uderzo, A y Goscinny, R (1993) "Astérix en Hispania". *Astérix* N° 14. Grijalbo/Dargaud: Barcelona.
- Uderzo, A y Goscinny, R (1993) "Astérix y los Godos". *Astérix* N°2. Grijalbo/Dargaud: Barcelona.
- Uderzo, A y Goscinny, R (1993) "Astérix y los Normandos". *Astérix* N° 8. Grijalbo/Dargaud: Barcelona.

I. Anexos

Tabla 1. Actividad 1: Inmersión en la Hispania Romana

Análisis Interno	Análisis Externo
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Necesidad de salir fuera del centro en horario escolar. ➤ Que el alumno no sea capaz de interpretar los restos arqueológicos a través de la simple visualización. ➤ Precio de entrada a los museos (alguno de ellos es de entrada libre). 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pérdida de atención de los alumnos durante las visitas a los museos. ➤ Se parte de una serie de conocimientos previos. ➤ Posibles problemas con alumnos de movilidad reducida.
<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Metodología activa y novedosa. ➤ La actividad presenta un carácter multidisciplinar. ➤ Aprendizaje significativo. ➤ Utilización de las TICS. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Acercamiento al patrimonio aragonés y a la arqueología. ➤ Desarrollar cierto interés por la disciplina. ➤ Observar en primera persona restos materiales de sociedades pretéritas.

Tabla 2. Actividad 2: El juego dentro del aula

Análisis Interno	Análisis Externo
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Problema de adicciones relacionado con los videojuegos. ➤ El alumno se tome la actividad propuesta como un simple juego. ➤ Precio del videojuego. 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Problemas con padres al introducir videojuegos dentro de la dinámica de clase. ➤ Descontrol y ruido dentro del aula con el uso del documental o videojuego. ➤ Pérdida de interés durante visualización del documental.
<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Metodología activa, lo cual favorece un aprendizaje significativo. ➤ Incentiva el pensamiento crítico en el alumnado. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Incentiva el interés de los alumnos por los documentales o videojuegos históricos. ➤ Despertar el interés por una disciplina como la nuestra. ➤ Posible mejora toma de decisiones.

Tabla 3. Actividad 3: Trabajo con fuentes

Análisis Interno	Análisis Externo
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puede resultar difícil para un alumno de 1 de ESO. ➤ Escasa tradición a la hora de trabajar con fuentes históricas. ➤ Contiene cierta carga expositiva lo que puede crear pérdida de interés en los alumnos. 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede generar mucho ruido dentro del aula. ➤ No participación de los alumnos dentro de los debates generados. ➤ Que los alumnos puedan perder el hilo y por tanto el interés al no comprender la forma de trabajo.
<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajar herramientas fundamentales dentro del oficio del historiador. ➤ Acercamiento del alumno a las fuentes históricas. ➤ Ayuda a mejorar la búsqueda y selección de información. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomentar el interés del alumno por la disciplina así como por la lectura ➤ Mejorar la relación entre los distintos alumnos, así como con el docente. ➤ Aprender a respetar distintas opiniones.

Tabla 4. Actividad 4: La romanización a través de Astérix y Obelix

Análisis Interno	Análisis Externo
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Que el alumno no sea capaz de interpretar lo presentado ➤ Requiere un número mayor de sesiones para su elaboración ➤ Reproduce ciertos roles o tópicos de distintos países 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Padres pueden ver problemas al trabajar a través de comics. ➤ Los alumnos pueden perder el interés por trabajar, al observarlo como un juego. ➤ Descontrol y ruido a la hora de trabajar dentro del aula.
<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Actividad activa y distinta a lo tradicionalmente planteado. ➤ Trabaja aspectos de distintas disciplinas. ➤ Fomenta el pensamiento crítico, creativo así como invita a la reflexión. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar gusto e interés por las artes gráficas. ➤ Descubrir o seguir indagando en un género de la lectura como son los comics. ➤ Desarrollar cierto interés por la disciplina.

Tabla 5. Actividad 5: Historia contrafáctica dentro del aula

Análisis Interno	Análisis Externo
<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cierta carga expositiva en la que los alumnos pueden perder la atención. ➤ Se parte de un conocimiento previo que han debido obtener. ➤ Posible “miedo escénico” de nuestros alumnos. 	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ruido dentro del aula a la hora de trabajar ➤ Dudas acerca de la capacidad educativa de la historia contrafáctica ➤ Escasa tradición a la hora de trabajar, lo que puede conllevar a la desidia o pérdida de interés.
<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se trabaja en ámbitos multidisciplinares. ➤ Se trabajan herramientas propias del oficio del historiador (pensamiento histórico, multicausalidad...). ➤ Propuesta atractiva y novedosa para los alumnos. 	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Generar interés por la lectura y escritura. ➤ Seguir indagando en un género de la historia como es el de la historia contrafáctica. ➤ Mejora de las relaciones entre los alumnos de clase.

II. Anexo: Tablas comparativa tratamiento del concepto

Tabla 6. Actividad 1: Inmersión en la *Hispania* romana

Concepto de Romanización		La idea del cambio aunque basada en los ámbitos ya planteados, está centrada en el contacto entre poblaciones se está produciendo y por tanto en el aspecto cultural. Como estos cambios que están teniendo lugar afectan a sus “ciudades”, formas de vida e incluso sistema de creencias.
<ul style="list-style-type: none"> • Idea del cambio: Resulta fundamental entender el gran proceso de cambio que supone la entrada del Imperio romano 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito económico: Adopción de la moneda romana, manufacturas romanas, elementos artísticos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito político: Organización en ciudades, adopción de formas de administración romanas 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito cultural: Aparición de elementos de decoración, adopción formas arquitectónicas, religión romana. 	

Tabla 7. Actividad 2: El juego dentro del aula

Concepto de Romanización		La idea del cambio en esta actividad está basada en los tres aspectos antes mencionados. En este sentido, se centra en el proceso de transformación dilatado en el tiempo que tiene lugar en una zona hasta "civilizarse" o ser romanizado.
<ul style="list-style-type: none"> • Idea del cambio: Resulta fundamental entender el gran proceso de cambio que supone la entrada del Imperio romano 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito económico: Incorporación de la moneda y adhesión a canales comerciales romanos, carreteras. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito político: Organización de ciudades, política expansión y fundación de colonias, adhesión administrativa y modelo constructivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito cultural: Adopción de la cultura, formas de vida y vestir, la lengua, 	

Tabla 8. Actividad 3: Trabajo con fuentes

Concepto de Romanización		La idea de cambio en esta actividad aunque basada en los ámbitos ya planteados, está centrada en los cambios que están teniendo lugar entre sociedades. Se plantean distintos elementos como pueden ser los diferentes grados de romanización en función de lugar o la posible resistencia frente a la entrada de los romanos.
<ul style="list-style-type: none"> • Idea del cambio: Resulta fundamental entender el gran proceso de cambio que supone la entrada del Imperio romano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito económico: utilización monedas romana, incorporación manufactura. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito político: adhesión a la administración romana, organización ciudades mixtas, "latinos", derecho romano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito cultural: "civilizar" las nuevas zonas y lo que con ello conlleva, diferencias entre población autóctona y romana. 	

Tabla 9. Actividad 4: La romanización a través de Astérix y Obelix

Concepto de Romanización		La idea del cambio en esta actividad aunque basada en lo anteriormente planteado, se centra en el propio contacto entre el Imperio romano y las poblaciones conquistadas, en como las iniciales diferencias entre ambas poblaciones van progresivamente diluyéndose hasta ser completamente asimiladas.
<ul style="list-style-type: none"> • Idea del cambio: Resulta fundamental entender el gran proceso de cambio que supone la entrada del Imperio romano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito económico: incorporación de los canales comerciales romanos, adopción moneda 	
<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito político: Incorporación de la administración romana, organización en ciudades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito cultural: Incorporación progresiva de las costumbres romanas, dioses romanos. 	

Tabla 10. Actividad 5: Historia contrafáctica

Concepto de Romanización		
<ul style="list-style-type: none"> • Idea del cambio: Resulta fundamental entender el gran proceso de cambio que supone la entrada del Imperio romano 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito económico: Incorporación de la moneda y adhesión a canales comerciales romanos, carreteras. 	<p>La idea del cambio en esta actividad está basada en los aspectos anteriormente planteados, a los que se les concede la misma importancia. En este sentido, se centra en el proceso de transformación dilatado en el tiempo que tiene lugar en una zona hasta "civilizarse" o ser romanizado.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito político: Organización de ciudades, política expansión y colonias 	<ul style="list-style-type: none"> • Ámbito cultural: Adopción de la cultura, formas de vida y vestir, la lengua 	

Tabla 11: Comparativa de las actividades

Actividad	Obj. Curricular	Obj. Propios	Competencias trabajadas	Papel de los estudiantes	Herramientas trabajadas
Inmersión en la Hispania romana	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH.1 • Obj.GH.6 • Obj.GH.7 • Obj.GH.8 • Obj.GH.10 • Obj.GH.11 • Obj.GH.12 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo, manejo y trabajo de algo tan necesario en nuestra sociedad actual como son las TICS. • Conocimiento y acercamiento a algunos de los principales yacimientos romanos pertenecientes al patrimonio aragonés, así como su localización. • Generar al alumno cierta inquietud e interés acerca de la disciplina de Geografía e Historia. • Imbuir al alumno en un proceso de formación de su propio pensamiento crítico y conciencia histórica. • Adquisición y manejo de un vocabulario técnico y preciso, propio del oficio del historiador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Digital • Aprender a aprender • Conciencia y experiencias culturales • Sociales y Cívicas 	<p>A pesar de tener cierta carga inicial en forma expositiva, el rol de los alumnos dentro del aula es activo. Los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riguroso procedimiento metodológico. • Vocabulario técnico y preciso. • Aproximación a la arqueología y el patrimonio aragonés • Reflexión y pensamiento histórico crítico.
		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las habilidades necesarias para el manejo y control de las TICS. 			

El juego dentro del aula	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH.1 • Obj.GH.3 • Obj.GH.6 • Obj.GH.7 • Obj.GH.8 • Obj.GH.10 • Obj.GH.11 • Obj.GH.12 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo del pensamiento crítico, pensamiento creativo y la capacidad de trabajo en equipo. • Motivar al alumno al estudio y comprensión de la disciplina de Geografía e Historia, a través del procesamiento y trabajo de algunas de las herramientas propias del historiador. • Respeto y tolerancia frente a distintas ideas o propuestas, fundamentales para el trabajo en grupo. • Fomentar el uso de un vocabulario técnico y preciso, tan necesario para el oficio del historiador. • Mejora del clima dentro del aula así como del interés por la asignatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística • Digital • Aprender a aprender • Sociales y cívicas 	El papel del alumno durante la actividad, ya sea a través del debate o la utilización del videojuego, es eminentemente activo. A pesar de ello, hay cierta carga en la que los estudiantes no participan tanto, como es el visionado de un documental.	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión y pensamiento histórico crítico. • Vocabulario técnico y preciso. • Trabajo con distinto tipo de fuentes. • Riguroso procedimiento metodológico.
Trabajo con fuentes	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH.1 • Obj.GH.6 • Obj.GH.7 • Obj.GH.8 • Obj.GH.10 	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar a los alumnos con fuentes secundarias, su análisis, forma de trabajo y comprensión, esenciales para comprender la forma metodológica del historiador. • Incentivar al alumno cierto interés por la materia y su estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística • Digital 	El papel del alumno durante la actividad, ya sea a través de la	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de distintos tipos de fuentes y textos históricos. • Reflexión y pensamiento histórico crítico.

	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH.11 • Obj.GH.12 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto y tolerancia frente a distintas ideas, así como mejora del trabajo en grupo. • Fomento del pensamiento crítico e histórico. • Desarrollo de un vocabulario técnico y preciso fundamental en el oficio del historiador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender • Sociales y cívicas 	lectura y realización de los textos, el debate o la búsqueda de información, es totalmente activo.	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario técnico y preciso. • Riguroso procedimiento metodológico.
La romanización a través de Astérix y Obelix	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH. • Obj.GH.6 • Obj.GH.7 • Obj.GH.8 • Obj.GH.10 • Obj.GH.11 • Obj.GH.12 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de comprensión lectora y capacidad crítica, así como el trabajo a través de distintos soportes y con diferente tipo de fuentes. • Incentivar el interés del alumnado por una disciplina como es la de Geografía e Historia, así como despertar cierto interés del alumno por la lectura. • El uso de un vocabulario específico y técnico, relacionado con el oficio del historiador. • Tolerancia y respeto frente a distintas ideas y propuestas (elementos fundamentales del trabajo en grupo). • En una sociedad como la actual, es necesario trabajar en la mejora de las habilidades en el manejo de las TICS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística • Digital • Aprender a aprender • Sociales y cívicas 	El papel del alumno durante la actividad, ya sea a través de la búsqueda de información o la lectura y realización de un comic, es eminentemente activo. A pesar de ello, hay cierta carga en la que los estudiantes no participan tanto, como es mediante el visionado del film.	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura, reflexión y pensamiento histórico crítico. • Manejo de distinto tipo de fuentes. • Vocabulario técnico y preciso. • Riguroso procedimiento metodológico.

<p>Historia contrafáctica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Obj.GH.1 • Obj.GH.5 • Obj.GH.6 • Obj.GH.7 • Obj.GH.8 • Obj.GH.10 • Obj.GH.11 • Obj.GH.12 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo del pensamiento histórico, crítico y creativo, esenciales para el oficio del historiador. • Fomento del trabajo y utilización de las TICS, lo que resulta muy interesante en la actualidad. • Inicio e introducción a estructuras más complejas, como la multicausalidad. Fundamental para el desarrollo de las herramientas propias del oficio del historiador y muy vinculado con el pensamiento contrafáctico. • Mejora de las relaciones y del clima dentro del aula, a través de valores como son la tolerancia o el respeto. • Uso de un vocabulario técnico y preciso. • Incentivar y motivar al alumno en el estudio y comprensión de la disciplina. • Trabajo con fuentes, análisis de las mismas así como, búsqueda de información en distintas plataformas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística • Digital • Aprender a aprender • Sociales y cívicas 	<p>El papel del alumno durante la actividad, ya sea a través del debate, la reflexión o al presentar lo realizado, es totalmente activo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Multicausalidad. • Manejo y uso de distintos tipos de fuentes. • Vocabulario técnico y preciso. • Reflexión y pensamiento histórico crítico. • Riguroso procedimiento metodológico.
-----------------------------------	---	--	--	--	---