

Índice y resúmenes (versión imprimible) / Index and abstracts (printable versión)

Clio. History ad History teaching, 44.

ISSN: 1139-6237 <http://clio.rediris.es/clio44.html>

2018

Monográfico: Enseñanza de la Historia con videojuegos / Monographic: Teaching history with video games, Coord.: Myriam Martín Cáceres y José María Cuenca López, Universidad de Huelva (España)¹

- **Emilio José Delgado-Algarra, Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula / Teaching history and civic engagement through video games Civilization VI and Stardew Valley: how to select and integrate videogames in the classroom, pp. 1-8.**

Resumen: Debido al desarrollo tecnológico y a la expansión del uso de aplicaciones móviles en el entorno cotidiano de los estudiantes, es necesario atender a las posibilidades de los videojuegos en la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales. Para ello, se analizan las posibilidades de uso en el aula centrandó la atención en los juegos Civilization VI y Stardew Valley; concluyendo que se observan grandes posibilidades para la enseñanza de la historia y de las ciencias sociales en ambos casos y en relación con contenidos concretos del área, la resolución de problemas, planificación, toma de decisiones, desarrollo de habilidades sociales, atención, motivación y reflexión.

Palabras Clave: Enseñanza de la historia, enseñanza de las ciencias sociales, videojuegos, gamificación, organización política, organización social, economía, compromiso ciudadano

Abstract :Due to the technological development and the expansion of the use of mobile applications in the daily environment of the students, it is necessary to attend to the possibilities of videogames in the teaching of history and social sciences. For this, the possibilities in the classroom are analyzed focusing on the games Civilization VI and Stardew Valley; concluding that there are great possibilities for the teaching of history and social sciences in both cases and in relation to specific contents of the area, problem solving, planning, decision making, development of social skills, attention, motivation and reflection.

Key words: Teaching history, Teaching social sciences, videogames, gamification, political organization, social organization, economy, citizen commitment

- **Íñigo Mugueta Moreno, El campus escolar "Historia y videojuegos": Diseño, resultados y conclusiones / Summer School "History and Video Games": Design, Results and Conclusions, pp.9-25**

Resumen: En el presente trabajo se pretende exponer el diseño, los resultados y las conclusiones del Campus Escolar "Historia y Videojuegos", organizado por la Universidad Pública de Navarra

¹ El monográfico *Enseñanza de la Historia con videojuegos* ha sido coordinado Myriam Martín Cáceres y José María Cuenca López, ambos profesores de la Universidad de Huelva (España) y miembros del Grupo de Investigación Formación Inicial y Desarrollo Profesional del Profesorado-DESYM (HUM-168 del Plan Andaluz de Investigación), y ha sido impulsado en el marco del proyecto "Aplicación del Videojuego a la formación inicial del profesorado" (PIE 1315028) de la Universidad de Huelva.

entre el 28 de agosto y el 1 de septiembre de 2017. Este Campus suponía la culminación de una serie de talleres didácticos realizados en Centros de Educación Primaria y Secundaria con videojuegos comerciales de estrategia histórica. Se pretendía realizar una experiencia didáctica en un contexto extraescolar en el que los investigadores tuvieran libertad y control durante todo el proceso. Con las estrategias didácticas emprendidas y los cuestionarios respondidos por los alumnos, se pretendía averiguar, por un lado, el grado de fiabilidad que los alumnos otorgaban a los contenidos históricos de los videojuegos, y por otro, si los videojuegos permitirían a los alumnos desarrollar competencias de pensamiento histórico.

Palabras Clave: Videojuegos – Aprendizaje – Pensamiento histórico – Historia – Didáctica.

Abstract: This study tries to show the design, results and conclusions of the Summer School “History and video games” that took place between August 28th and September 1st of 2017 at the Universidad Pública de Navarra. This Summer School was the culmination of several educational workshops focused on historical strategy videogames which were conducted in different courses of primary and secondary education. We tried to develop a teaching experience in a context outside the school. A specific teaching experience in which researchers always had control and were always free to act through the whole didactical process. Once the didactic strategies were finished and the different surveys were answered by the students, we had two main goals. On one side, we wanted to analyse the degree of credibility that these students gave to the historical contents of these video games. On the other side, we wanted to analyse if these video games gave our students an advantage to accomplish the competences of historical thinking.

Key words: Video games – Learning – Historical thinking – History - Teaching.

- **Laura Arias Ferrer, Alejandro Egea Vivancos y Alfonso Garcia López, Aprender historia a través del juego de realidad virtual inmersiva “Carthago Nova”. Propuesta de integración de un serious game en el proceso de enseñanza-aprendizaje / Learning History through the Immersive Virtual Reality Video Game “Carthago Nova”. Proposal for the Integration of a Serious Game into the Teaching and Learning Process, pp.26-40**

Resumen: Las posibilidades educativas que ofrece la realidad virtual inmersiva (RVI) son actualmente incuestionables, si bien aún se cuenta con escasas propuestas que estén diseñadas expresamente por y para el aula. En esta contribución se presentan los primeros pasos de una interesante iniciativa diseñada por la Fundación Integra (Región de Murcia) entre las que se encuentra el desarrollo de un videojuego de RVI de temática histórica ambientado en el Teatro Romano de Cartagena y al que se juega con gafas *Oculus Rift* o *HTC VIVE*. El videojuego ha sido diseñado a modo de *serious game* y se completa con una secuencia didáctica que permite su integración en el aula. A pesar de que aún no se ha realizado la fase de evaluación de los aprendizajes, la observación de los primeros pre-pilotajes del juego con estudiantes parecen mostrar su valor como elemento para el aprendizaje y favorecer un acercamiento motivador a la historia.

Palabras Clave: Serious games, videojuego, didáctica de la historia, patrimonio cultural, relevancia histórica, propuesta didáctica, educación secundaria.

Abstract: The educational possibilities that the Immersive Virtual Reality (IVR) offers are nowadays unquestionable, although there are still few examples and proposals specifically designed for teaching purposes and educational contexts. This paper shows the first stages of an

interesting initiative developed by Fundación Integra (Región de Murcia) that consist in the production of an IVR video game set in a specific historical setting as the Roman Theatre of Cartagena. This video game has been designed for *HTC Vive* and *Oculus Rift*. The video game is designed as a serious game, and it is complemented with a teaching proposal that contextualize the game and allows its introduction in the classroom. Although game and proposal has not been assessed yet in an evaluation study, the observation of the first pre-pilots suggests its positive value as it favours a more motivational and creative approach to History lessons.

Key words: Serious games, video game, history teaching, cultural heritage, historical significance, teaching proposal, Secondary Education.

- **Naiara Vicent y Martín Platas, ¡Juguemos en el Antiguo Egipto! Flipped classroom a través del videojuego *Assassin's Creed: Origins* / Let's play in Ancient Egypt! Flipped classroom through the video game *Assassin's Creed: Origins*, pp.41-53**

Resumen: En los últimos años se está intensificando la demanda de propuestas educativas que fomenten la adquisición de competencias. Teniendo en cuenta esta demanda, el uso habitual de videojuegos por parte de la juventud y la necesidad de un modelo que permita trabajar los contenidos de ciencias sociales que marca el curriculum escolar, se ha diseñado la siguiente propuesta didáctica. Esta combina el uso del videojuego *Assassin's Creed: Origins* con una metodología de aula invertida para el estudio del Antiguo Egipto en el primer curso de Educación Secundaria Obligatoria. El resultado, además de constatar que *Assassin's Creed: Origins* es una herramienta válida para el aprendizaje de la historia del Antiguo Egipto, ha permitido motivar al alumnado, convirtiéndole en protagonista de su propio aprendizaje.

Palabras Clave: Videojuegos; Aula invertida; Aprendizaje basado en juegos; Aprendizaje basado en competencias; Enseñanza de la historia.

Abstract: In recent years, the request for educational proposals that encourage the acquisition of competences for lifelong learning has increased. The following didactic proposal has been designed taking into account this request, the regular use of video games by youth people and the necessity of a model that allows us to work with the topics of social sciences indicated in the school curriculum. This combines the use of the video game *Assassin's Creed: Origins* with a flipped classroom methodology for the study of Ancient Egypt in the first year of Compulsory Secondary Education. The result, besides confirming that *Assassin's Creed: Origins* is a valid tool for learning the history of Ancient Egypt, it has also allowed motivating students being the protagonists of their own learning.

Key words: Video games; Flipped classroom; Game based learning; Competency based learning; History teaching.

-
- **Domingo Luis Quintero Mora, Didáctica de las Ciencias Sociales a través de los videojuegos: Investigación y experimentación del juego Assassin's Creed Origins, para posible propuesta didáctica sobre la enseñanza del patrimonio y la cultura del Antiguo Egipto / Social Sciences Education through video games: Research and experimentation of the game Assassin's Creed Origins, for possible didactic proposal on the teaching of heritage and culture of the ancient Egypt, pp.54-81**

Resumen: Muchos investigadores han atribuido a los videojuegos un enorme potencial al uso de éstos en procesos de enseñanza-aprendizaje. Este artículo pretende analizar mediante la experimentación del videojuego «Assassin's Creed Origins», si es apto para su uso como recurso didáctico en la enseñanza, incluyendo aspectos procedimentales y actitudinales relacionados con las Ciencias Sociales; y más concretamente para la enseñanza y aprendizaje de los diferentes campos o apartados sociales, tales como la economía, la sociedad, la gestión, división o reconocimiento del territorio egipcio. A modo de resumen, nos plantearemos si el videojuego es capaz de transmitir o se reconocen en él, elementos fundamentales de la cultura del antiguo Egipto y en especial de su patrimonio, cuyo legado ha llegado hasta nuestros días.

Palabras Clave: Didáctica de las Ciencias Sociales, Historia Antigua, Antiguo Egipto, enseñanza-aprendizaje, videojuego, recurso didáctico, innovación.

Abstract: Many researchers have attributed to video games a huge potential in the use of these in teaching-learning processes. This article aims to analyze through the experimentation of the game «Assassin's Creed Origins», if it is suitable for use as a teaching resource in the teaching, including procedural aspects and attitudes related to the Social Sciences; and more specifically to the teaching and learning of different fields or social sections, such as the economy, society, management, division or recognition of the Egyptian territory. To summarize, we decide ourselves if the game is capable of transmitting or recognize in it, fundamental elements of the culture of ancient Egypt and in particular of its heritage, whose legacy has survived up to now.

Key words: Social Sciences Education, Ancient History, Ancient Egypt, teaching-learning, video game, teaching resource, innovation

- **Álvaro Sánchez Segovia y Juan Carlos Colomer Rubio, Gamificación y construcción del pensamiento histórico: desarrollo de competencias en actividades gamificadas / Gamification and historical thinking construction: development of skills in gamified activities, pp.82-93**

Resumen: El desinterés del alumnado hacia determinadas materias escolares es una realidad. En el caso de Ciencias Sociales, el protagonismo de una enseñanza basada en aspectos transmisivos ha incrementado esta situación y ha impedido el desarrollo de nuevas técnicas de trabajo y de intervención que intensifiquen el interés de los discentes por los conceptos históricos y geográficos. Una de las posibles vías para cambiar esta situación es la inserción de secuencias didácticas gamificadas para el desarrollo de competencias asociadas al pensamiento histórico. Así, en el presente trabajo presentamos un esquema de aplicación a partir de modelos existentes que vinculan las competencias y la forma de presentar la información con las características del juego o actividad que se desea gamificar. Este modelo ayudará al impulso de propuestas didácticas que apliquen esta metodología de trabajo en el futuro.

Palabras Clave: gamificación, pensamiento histórico, metodología, Big6, enseñanza de la historia.

Abstract: The disinterest of the students towards certain school subjects is a reality. In the case of Social Sciences, the prominence of a teaching based on transmissive aspects has increased this situation and has prevented the development of new work and intervention techniques that intensify the students' interest in historical and geographical concepts. One of the possible ways to change this situation is the insertion of gamified didactic sequences for the development of competences associated with historical thinking. Thus, in the present work we present an application scheme based on existing models that link the competencies and the way of presenting the information with the characteristics of the game or activity that one wishes to gamify. This model will help to promote didactic proposals that apply this methodology of work in the future.

Key words: gamification, historical thinking, methodology, Big6, teaching history.

- **Juan Francisco Jiménez Alcázar, “La historia no fue así”: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos / “The History wasn’t like that”: reflections on the phenomenon of counterfactual history in historical video games, pp. 94-113**

Resumen: El debate sobre un pasado posible que hubiera generado un presente distinto y un futuro diverso vive en los últimos años una interesante actividad. El fenómeno del videojuego ha recogido toda la tradición de novelas, cine y series de televisión que observaban la Historia como un elemento más de creación e imaginación, y ha venido a mezclar el interés de historiadores por aventurar un pretérito distinto con el fin de explicar un contexto específico hoy día. Este trabajo reflexiona sobre el potencial y la realidad del discurso contrafáctico para el usuario medio de los videojuegos con guion de historia virtual.

Palabras Clave: Historia contrafáctica, videojuegos, historia alternativa, cultural, historia virtual.

Abstract: The debate over a possible past that would have generated a different present and a diverse future has been enjoying an interesting degree of activity in recent years. The phenomenon of videogames has picked up the tradition from novels, cinema and TV series that observed History as just another element of creation and imagination and has come to mix the interest of historians for venturing a different past with the end goal of explaining a specific context nowadays. This work reflects on the potential and the reality of the counterfactual discourse for the average user of videogames with a script about virtual history.

Key words: Counterfactual history, video games, alternative history, culture, virtual history

Otros artículos / Other articles:

- **Francisco Javier García Fernández, La Segunda República Española en los libros de texto de bachillerato de Andalucía / The Second Spanish Republic in the high school textbooks in Andalusia, pp.114-134**

Resumen: Con este trabajo, se pretende dar respuesta a la siguiente cuestión: ¿existen diferencias entre libros de texto indicados para un mismo nivel educativo y para un mismo contenido, siendo además utilizados en la misma Comunidad Autónoma y bajo una misma ley educativa? Para esto hemos realizado un análisis de carácter documental de tipo cuantitativo y otro de tipo

cualitativo, a tres libros de texto de Historia de España, indicados para segundo de bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, estando en vigor la Ley Orgánica de Educación (LOE). Más concretamente, nos hemos centrado en las unidades didácticas dedicadas al estudio de la Segunda República Española (1931-1939). Los resultados muestran notables diferencias, lo que demuestra la importancia de la elección por parte del profesorado entre una editorial u otra.

Palabras Clave: libros de texto; historia; democracia; mujer; bachillerato; II República Española; Didáctica de las Ciencias Sociales.

Abstract: The present work, is intended to answer the following question: are there differences between textbooks suitable for the same educational level and for the same contents meanwhile they are being used in the same Autonomous Community and under the same law of education? In order to do that a documentary analysis with has been carried out, one quantitative and another qualitative to three different textbooks of the Spanish History suitable for the second year of higher Secondary Education in the autonomous community of Andalusia with the Organic Law of Education (L.O.E.) still in force. The focus has been put in the didactic units devoted to the study of the Second Spanish Republic (1931-1939). The results show significant differences, that is to say, it demonstrates how important is the teacher's choice for one publishing house or another.

Key words: textbooks; History; democracy; women; higher secondary education; Second Spanish Republic; Social Science Teaching/Didactics.

- **Benjamin A. Jerue, The Discovery of America? Representations of Columbus and Indigenous Peoples in Spanish Textbooks / ¿El descubrimiento de América? Representaciones de Colón y los indígenas en los libros de texto españoles, pp.135-145 (Article in English)**

Abstract: This paper analyzes how five Spanish textbooks used in 2º ESO teach Columbus and his interaction with the indigenous peoples of America. Previous research has tended to focus on the diachronic evolution of textbook discourse or has compared the textbooks used in different countries. Furthermore, researchers have often assumed—or at least implied—that the “official” discourse found in a nation’s corpus of textbooks is more or less homogenous and hence can be boiled down to a set of standard traits. This paper, in contrast, highlights the meaningful differences between various Spanish textbooks’ treatment of the so-called “Discovery of America.” Despite this diversity of approach, none of books examined will satisfy recent calls for minimizing Eurocentric perspectives in teaching students about the Americas.

Keywords: Discovery of America; Columbus; indigenous peoples; Eurocentrism; textbook; 2º ESO.

Resumen: Este trabajo analiza cómo cinco libros de texto españoles usados en 2º de la ESO tratan el tema de Colón y su interacción con las poblaciones indígenas de América. Hasta ahora, las investigaciones realizadas se centraban en la evolución diacrónica del discurso seguido en los libros de texto o comparaban los ejemplares usados en diferentes países. Con frecuencia, los investigadores han dado por hecho (a veces implícitamente) que el discurso “oficial” que rige el conjunto de libros de texto de una nación es más o menos homogéneo y, por tanto, puede ser sintetizado en una serie de trazos. Por el contrario, este trabajo subraya la existencia de diferencias significativas en el tratamiento que los textos españoles hacen del llamado “descubrimiento de América”. Así, y pese a los distintos acercamientos al tema, ninguno de los

libros examinados satisface la necesaria minimización de la perspectiva eurocéntrica a la hora de explicar la historia de las Américas.

Palabras Clave: El descubrimiento de América; Colón; poblaciones indígenas; eurocentrismo; libro de texto; 2º de la ESO.

- **Rebeca Guillén Peñafiel y Ana María Hernández Carretero, La colaboración de la escuela y las instituciones culturales para la Educación Patrimonial: estudio de caso / The collaboration between the school and cultural institutions for heritage education: case study, pp. 146-169**

Resumen: La educación patrimonial es necesaria para asegurar la protección, el respeto y la sostenibilidad de los bienes que constituyen nuestro patrimonio. En este sentido, procurar la concienciación patrimonial debe ser un objetivo común tanto para la educación reglada como para la no reglada, fortaleciendo la cooperación entre escuelas e instituciones de investigación y museísticas. Conocer cómo colaboran las instituciones educativas, museísticas y de investigación de la ciudad de Mérida para educar en patrimonio cultural es el objetivo de este trabajo. Para ello, por un lado, entrevistamos a docentes de diferentes centros educativos de Educación Primaria y a los responsables de los departamentos de divulgación de instituciones patrimoniales y, por otro lado, valoramos el interés de alumnos y alumnas, de distintos colegios de la ciudad, mediante un sencillo cuestionario.

Palabras Clave: Educación patrimonial, patrimonio cultural, educación reglada, educación no reglada, Mérida.

Abstract: Heritage education is necessary to ensure the protection, respect and sustainability of the assets that constitute our cultural heritage. In this sense, pretending patrimonial awareness should be a common objective for both formal and non-formal education, strengthening cooperation between schools and research and museum institutions. Knowing how the educational, museum and research institutions of the city of Mérida collaborate to educate on cultural heritage is the objective of this work. For this, on the one hand, we interviewed teachers from different educational centers of Primary Education and those responsible for the disclosure departments of heritage institutions and, on the other hand, we met the interest of students from different schools in the city through a simple questionnaire.

Keywords: Heritage education, cultural heritage, formal education, non-formal education, Merida.

- **Miguel Ángel Novillo López, Óscar Costa Román, Amelia Barrientos Fernández, Francisco Javier Pericacho Gómez, Amaya Arigita García y Roberto Sánchez Cabrero, Gamificación: Un recurso para la motivación y la fidelización en los museos / Gamification: A resource for motivation and fidelization at museums, pp. 170-181**

Resumen: La gamificación o ludificación, entendida como la aplicación de la filosofía del juego en contextos no lúdicos, está experimentando en los últimos años un desarrollo espectacular en áreas de diversa naturaleza. Si bien está más que comúnmente aceptado que las funciones principales de los museos consisten en preservar y dar a conocer sus colecciones, resulta fundamental que logren conectar de manera satisfactoria con los usuarios empleando para ello

medios y estrategias innovadoras y accesibles. En las siguientes páginas ponemos de manifiesto cómo la gamificación no es sino un recurso idóneo para motivar, fidelizar e influir en el comportamiento de los usuarios.

Palabras Clave: Gamificación, museos, usuarios, motivación, fidelización, estrategias.

Abstract: Gamification, understood as the application of the philosophy of game to non-play contexts, is experiencing a spectacular development in areas of diverse nature in recent years. While it is more commonly accepted that the main functions of museums are to preserve and make their own collections public, it is essential for them to be able to connect successfully with users using innovative and accessible means and strategies. In the following pages we will show how gamification is an ideal resource to motivate, retain and influence user behaviour.

Key words: Gamification, museums, users, motivation, fidelization, strategies.

- **Iker Saitua, *Tristísima ceniza: una propuesta de intervención para enseñar la Guerra Civil en el País Vasco con la novela gráfica / Tristísima ceniza: an intervention proposal for teaching the Spanish Civil War in the Basque Country with graphic novels*, pp.182-209**

Resumen: El presente artículo ofrece una propuesta de intervención para la enseñanza de la Guerra Civil en el País Vasco a través del cómic para alumnos de segundo de Bachillerato en el aula de historia. Para ello, primero se examinan las contribuciones de varios autores que han valorado positivamente la utilidad didáctica de la novela gráfica en el aula de historia. Más concretamente, este artículo se hace eco de los últimos estudios publicados en los Estados Unidos sobre la utilidad del cómic como recurso didáctico en las clases de historia. Posteriormente se diseña una propuesta didáctica de mejora para la enseñanza de la Guerra Civil en el País Vasco dirigida a alumnos de segundo de Bachillerato para la asignatura de Historia de España. Se propone utilizar el cómic *Tristísima ceniza* (2011) de Mikel Begoña e Iñaket como medio para ayudar a los alumnos a construir las capacidades de identificar, contextualizar y corroborar.

Palabras Clave: Didáctica de la historia; enseñanza de la historia; novela gráfica; 2º de Bachillerato; Guerra Civil española; País Vasco; Tristísima ceniza

Abstract: The present article offers an intervention proposal for teaching the Spanish Civil War in the Basque Country through comic books for students of history at the second course of Bachillerato. To this end, it first examines the contributions by various authors who have viewed the usefulness of graphic novels in the history classroom in a positive manner. More specifically, this article draws upon the recent scholarly works published in the United States about the didactic value of comic books in the history classroom. It later designs a didactic proposal for teaching the Civil War in the Basque Country for students in Spanish History Class in the second year of high school. This study suggests using the historical comic book *Tristísima ceniza* (2011) by Mikel Begoña e Iñaket as a means to help students build the capacities to identify, contextualize, and corroborate.

Key words: Didactics of history; history teaching; graphic novel; second course of Bachillerato; The Spanish Civil War; Basque Country; Tristísimaceniza

- **David Mota Zurdo, Música y cultura popular como recursos para el estudio de la Transición a la democracia en el País Vasco / Music and Popular Culture as Resources for the Study of the Transition to Democracy in the Basque Country, pp.210-231**

Resumen: El presente artículo, Música y cultura popular como recursos para el estudio de la Transición a la democracia en el País Vasco, es una propuesta de unidad didáctica para bachillerato. Su objetivo es problematizar el conocimiento que el alumnado suele tener de este periodo histórico tan convulso e interesarles por su estudio a través de diferentes y novedosas fuentes de información (fanzines, música, etc.). Asimismo, el objetivo es plantear un relato inclusivo que huya de maniqueísmos utilizando un amplio elenco de recursos didácticos. La siguiente propuesta de unidad didáctica es una práctica de aula sugerente.

Palabras Clave: Transición, Democracia, Cultura Popular, Recursos Didácticos, Música, Narrativas

Abstract: This article, Music and Popular Culture as Resources for the Study of the Transition to Democracy in the Basque Country, is a proposal of teaching unit for secondary school. Its goal is questioning the knowledge that student body usually has of this tumultuous historical period and get them interested in this study throughout different and original information resources (fanzines, Music, etc.). Besides, the main goal of this article is setting out an inclusive narrative which flee from extreme positions, using a huge variety of educational means. This following proposal of teaching unit is a suggestive classroom practice.

Key words: Transition, Democracy, Popular Culture, Educational Means, Music, Narratives

- **Javier Paricio Royo, El valor de la historia. Estudio de alternativas curriculares en Secundaria: una visión integrada de las transformaciones (cambio/continuidad) que conducen y modelan el presente (conciencia histórica) / The value of history. Study of curricular alternatives at secondary school (1): An integrated vision of the transformations (change/continuity) that lead to and shape the present (historical consciousness), pp.232-247**

Resumen: Dar valor al estudio de la historia constituye el problema fundamental del diseño curricular. Partiendo de esta premisa, se proponen una serie de artículos en los que se plantean hipótesis curriculares alternativas para las asignaturas de historia en Secundaria y Bachillerato, frente al enfoque tradicional enciclopédico. Cada alternativa está centrada en un valor concreto, un logro valioso que configura y da sentido a una determinada orientación curricular. En esta primera entrega se propone un currículo orientado al desarrollo de la conciencia histórica, a través del estudio de los grandes procesos de transformación (técnica, económica, social, política, cultural, geopolítica...) a lo largo del tiempo. El estudiante aprende en este currículo a ver la historicidad del presente, como instantánea fugaz de un mundo en transformación constante, a valorar sus características como el resultado de esos procesos de transformación, y a analizar la complejidad de los procesos de cambio y continuidad que van conformando la realidad de cada momento histórico, incluido su presente.

Palabras Clave: currículo, diseño curricular, enseñanza histórica, pensamiento histórico, conciencia histórica, cambio y continuidad

Abstract: Giving value to the study of history constitutes the fundamental problem of curricular design. Based on this premise, a series of articles are proposed in which alternative curricular

hypothesis for the subjects of history in secondary and baccalaureate are presented, compared to the traditional encyclopedic approach. Each alternative is focused on a particular value, a valuable achievement that configures and gives meaning to a certain curricular orientation. In this first installment, a curriculum oriented to the development of historical consciousness is proposed, through the study of the great processes of transformation (technical, economic, social, political, cultural, geopolitical ...) over time. The student learns in this curriculum to see the historicity of the present, as a fleeting snapshot of a world in constant transformation, to assess its characteristics as the result of those transformation processes, and to analyze the complexity of the processes of change and continuity that are shaping the reality of each historical moment, including its present.

Key words: curriculum, curricular design, history teaching, historical thinking, historical consciousness, change & continuity.

- **Carmen Tejera Pinilla, La deriva terrorista del anarquismo en España: Del culto a la libertad a la acción violenta/ The terrorist drift of anarchism in Spain: From the cult of freedom to violent action, pp.248-266**

Resumen: En este trabajo se presenta un estado de la cuestión sobre el terrorismo anarquista a partir de cuatro monografías publicadas entre 1983 y 2013, un tema que ha recibido poca atención por parte de los historiadores. La revisión de esta bibliografía es interesante principalmente para el profesorado que imparte Historia de España de 2º de bachillerato, ya que es un tema tratado de forma anecdótica y superficial en muchos casos, sin vincularlo al sustrato ideológico en que se basa. Este análisis muestra algunas de las últimas teorías desarrolladas en las últimas décadas por historiadores como Avilés, Herrerín, Casanova y Núñez Florencio. Algunos autores proponen realizar estudios comparados de estos atentados para explicarlos como resultado de una conspiración, frente a la visión tradicional del terrorista actuando individualmente. El artículo plantea si existe un estereotipo de terrorista, repasa los principales atentados del cambio de siglo y analiza los presupuestos teóricos del anarquismo. Finalmente, se revisa el desarrollo del fenómeno terrorista en España y la represión policial, que generó una mayor radicalización del anarquismo en su vertiente violenta.

Palabras Clave: Anarquismo, terrorismo, acción violenta, propaganda por el hecho, magnicidio

Abstract: This essay presents the status of the issue about anarchist terrorism from four monographies published between 1983 and 2013. This is a topic which has received little attention from historians. Revising this bibliography is interesting because it is a topic presented in an anecdotal and shallow way in most cases, with no relation with its ideological basis. This analysis shows some theories developed in last decades by historians as Avilés, Herrerín, Casanova and Núñez Florencio. Some authors propose comparative studies of the attacks in order to explain them as the result of a conspiracy, instead of the traditional view of the individual terrorist. The article sets out if there is a stereotype of terrorist, lists the main attacks in the turn of the century and analyzes the theoretical basis of anarchism. Finally, it goes through the Spanish terrorism and the police repression, that generated a bigger radicalisation of anarchism in its violent trend.

Key words: Anarchism, terrorism, violentaction, propaganda of the deed, magnicide.

- **Elba Álvarez Romera, La construcción de la locura de una reina en el cine español: aportaciones contemporáneas al desarrollo del personaje cinematográfico de Juana la Loca/ The construction of the madness of a queen in Spanish cinema: contemporary contributions to the development of Juana the Mad's cinematographical character, pp. 267-299**

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo analizar la evolución que ha tenido el personaje de Juana la Loca a lo largo de la historia cinematográfica española. Para ello, se han analizado las tres últimas películas *Locura de amor* (1948), *Juana la Loca* (2001) y *La corona partida* (2016) que tratan aspectos sobre la vida de la reina Juana, caracterizadas por haber sido realizadas en diferentes contextos políticos y sociales. De esta manera, comprobaremos como el contexto influye en el momento de narrar la historia del personaje y la evolución que ha tenido hasta nuestros días.

Palabras Clave: Cinematografía, historia, historia moderna, monarquía, película histórica

Abstract: This work aims to analyze the evolution of the character of Juana la Loca throughout the film history. For this, the last three films *Locura de amor* (1948), *Juana la Loca* (2001) and *La corona heading* (2016) which deal with aspects of the life of Queen Juana, characterized by having been made in different political and social contexts. In this way, we will check how the context influences the moment of telling the story of the character and the evolution he has had to our days.

Key words: Cinematography, history, historical films, Modern history, monarchy

- **José C. Illana Rubio y Yolanda Illana Ruiz, Historia, filosofía y ciencia medievales (siglo XIV) según El nombre de la rosa, de Umberto Eco/ Medieval history, philosophy and science (14th century) according The name of the rose, by Umberto Eco, pp. 300-315**

Resumen: En los primeros años del siglo XIV se planteó la polémica entre los franciscanos “espirituales” y el papa Juan XXII. El emperador alemán Luis de Baviera intervino en la confrontación a favor de los franciscanos y en contra del Papa. En la novela *El nombre de la Rosa* de Umberto Eco, se escenifica el conflicto entre el Franciscano Guillermo, que representa a Guillermo de Ockham y el inquisidor dominico Bernardo de Guí. En sus páginas se cita la filosofía de Aristóteles, Tomás de Aquino Buenaventura de Bagnoregio, Marsilio de Padua y el propio Guillermo de Ockham. La filosofía política y el conocimiento científico de la época: Alberto Magno y Roger Bacon entre otros completan el panorama del citado siglo XIV. Todo ello demuestra una labor educativa incuestionable del libro de Umberto Eco.

Palabras Clave: “Espirituales”, Juan XXII, Luis de Baviera, Filosofía, Historia y Conocimiento científico.

Abstract: In the early fourteenth century, the confrontation between the "spiritual" Franciscans and Pope John XXII had arisen. The German Emperor Ludwig of Bavaria intervened in the confrontation in favor of the Franciscans and against the pope. In the novel *The Name of the Rose* by Umberto Eco, the conflict between the Franciscan William, who represents William of Ockham and the Dominican inquisitor Bernard Guí it is staged. In its pages the author cited the philosophy of Aristotle, Thomas Aquinas, Bonaventure of Bagnoregio, Marsilio of Padua and William of Ockham himself. Political philosophy and scientific knowledge of the time: Albert the

Great and Roger Bacon and others complete the picture of that XIV century. This shows an unquestionable educational interest of Umberto Eco's book.

Key words: “Spirituals”, John XXII, Ludwig of Bavaria, Philosophy, History and Scientific Knowledge

- **Laura Lima Muñiz y María Eulalia Ribó Bagaría, Propuesta didáctica para trabajar características de la cultura de México a finales del siglo XIX y a principios del siglo XX/ Didactic proposal to work on characteristics of the Mexican culture at the end of the 19th century and at the beginning of the 20th century, pp. 316-324**

Resumen: La enseñanza aprendizaje de la historia ha enfrentado muchos retos, en todos los niveles educativos, que van desde la educación primaria y sin generalizar se puede decir que se extiende hasta la educación universitaria. Ello implica que cada vez sea más necesario que los docentes conozcan los avances sobre la didáctica de la historia así como la disciplina escolar. Las estrategias que el docente trabaje con los estudiantes deben encaminarse al desarrollo del pensamiento histórico, al uso de fuentes y a la investigación. La propuesta que aquí se presenta tiene el propósito de que los estudiantes de primaria trabajen con versiones diferentes sobre un hecho histórico al tiempo que ejerciten su comprensión lectora.

Palabras Clave: Pensamiento histórico, fuentes históricas, comprensión lectora,

Abstract: The teaching of history has faced many challenges, in all educational levels, ranging from primary education and without generalizing can be said that extends to university education. This means that it is increasingly necessary for teachers to know about the advances in history teaching as well as school discipline. Strategies that the teacher works with students should be directed to the development of historical thinking, the use of sources and research. The proposal presented here has the purpose that elementary students work with different versions of a historical fact while exercising their reading comprehension.

Key words: Historical thinking, Historical sources, reading comprehension.

- **Graciela Herrera Labra y María de Jesús Salazar Muro, La inclusión del patrimonio cultural de México a través de las pedagogías propias de los pueblos originarios como valores compartidos en los programas de formación docente/ The inclusion of Mexican cultural heritage through the pedagogies of indigenous peoples as shared values in teacher training programs, pp. 325-341**

Resumen: El artículo tiene como finalidad justificar por qué es importante *incluir* las pedagogías propias de los pueblos originarios en los programas de formación docente de educación básica a nivel nacional, como valores compartidos de su patrimonio cultural tangible e intangible. Este patrimonio cultural es el pilar histórico de México, que por supuesto no se encuentra sólo en los pueblos originarios, sino que responde a un proceso histórico social determinado de la nación y que, a pesar de la conquista europea, siguió prevaleciendo en las pedagogías y valores propios de los pueblos originarios. Proponemos cristalizar estos patrimonios culturales de los pueblos originarios para ser considerados como pedagogías propias en los programas de formación docente y desde este campo de formación compartir los valores culturales a través de sus saberes, sabidurías y prácticas culturales que han prevalecido a lo largo de la historia y que den cuenta en

los planes y programas de estudio con igualdad y equidad cultural en el Sistema Educativo Nacional. Asimismo, se exponen los procesos de contradicción que los pueblos originarios han vivido y han asumido a lo largo de las políticas educativas dirigidas a la educación indígena. Finalmente, se plantean algunas consideraciones para estos programas de formación docente.

Palabras claves: Inclusión, pueblos originarios, pedagogías propias, epistemologías indígenas, diálogo de saberes, patrimonio cultural, buen vivir y vivir bien.

Abstract: The purpose of the article is to justify why it is important to include the pedagogies of native peoples in teacher education programs of basic education at the national level, as shared values of their tangible and intangible cultural heritage. This cultural heritage is the historical pillar of Mexico, which of course is not found only in the original peoples, but responds to a determined social historical process of the nation and that, in spite of the European conquest, continued to prevail in the pedagogies and values of the original peoples. We propose to crystallize these cultural patrimonies of native peoples to be considered as their own pedagogies in teacher training programs and from this field of formation to share cultural values through their knowledge, wisdom and cultural practices that have prevailed throughout history. and that account in the plans and programs of study with equality and cultural equity in the National Educational System. Likewise, the processes of contradiction that indigenous peoples have lived and have assumed throughout educational policies aimed at indigenous education are exposed. Finally, some considerations are raised for these teacher training programs.

Keywords: Inclusion, indigenous peoples, indigenous pedagogies, indigenous epistemologies, dialogue of knowledge, cultural heritage, good living and good living

- **Jesús Marolla Gajardo y Daniela Cartes Pinto, ¡Débiles y peligrosas! De-construyendo las relaciones de género en la enseñanza de las ciencias sociales / Weak and dangerous! De-constructing gender relations in the teaching of social sciences, pp. 342-354**

Resumen: El presente artículo reflexiona sobre los escenarios de posibilidad que existen en las aulas y en la enseñanza de la historia y las ciencias sociales desde dos perspectivas. Se cuestiona, desde la perspectiva de la investigación de Marolla (2016), el contenido de los discursos del profesorado chileno sobre la inclusión y la enseñanza de la historia. Los discursos se contrastan con investigaciones realizadas sobre el contenido de las fuentes judiciales de la ciudad de Concepción y los roles de las mujeres. Se reflexiona en torno a los espacios y las herramientas que existen desde la didáctica para generar innovaciones y transformaciones a las desigualdades que existen por razones de género. El contenido de los discursos ha sido analizado bajo una metodología cualitativa a través de un estudio de casos. Los archivos judiciales han sido analizados bajo una metodología cualitativa descriptiva. Lo fundamental es el poder visualizar que existen espacios y caminos para generar innovaciones didácticas.

Palabras Clave: Género – Representaciones - Didáctica Ciencias Sociales – Delito – Criminalidad femenina.

Abstract: This article reflects on possibility that exist in the classrooms and in the teaching of history and social sciences from two perspectives. The content of Chilean teachers' discourses on the inclusion and teaching of history is questioned from the perspective of Marolla's research (2016). The speeches are contrasted with research conducted on the content of judicial sources in the city of Concepción and the roles of women. It reflects on the spaces and the tools that exist from the didactics to generate innovations and transformations to the inequalities that exist for reasons of gender. The content of the speeches has been analyzed under a qualitative

methodology through a case study. The judicial archives have been analyzed under a descriptive qualitative methodology. The fundamental thing is to be able to visualize that there are spaces and ways to generate didactic innovations.

Key words: Gender – Representations - Didactic Social Sciences – Crime - Female criminality

- **Rodrigo Escribano Roca, Memorias globales, aulas inclusivas. Un análisis de las propuestas teóricas de universalización en la historiografía escolar (1991-2015) / Global memories, inclusive classrooms. An analysis of the theoretic proposals for a “universalization” in school historiography (1991-2015), pp. 355-375**

Resumen: El presente ensayo pretende realizar un análisis en torno a las crecientes demandas que, por parte de la comunidad educativa y de ciertas instituciones supranacionales, se elevan para reclamar la “universalización” de los contenidos en los manuales escolares y programas docentes de historia. A tal efecto, realizamos un análisis comparativo sobre las teorías y textos oficiales que han defendido las ideas de “integración” y educación inclusiva y, a su vez, de los trabajos historiográficos que desde distintos ámbitos nacionales reclaman la mundialización de la historia escolar como medio preferente para inculcar en la conciencia social de los estudiantes valores cívicos inclusivos y transculturales.

Palabras Clave: historia escolar, integración, nacionalismo, universalización, interculturalidad, manuales, globalización.

Abstract: The main purpose of this essay is to analyse the increasing demands of scholars and international organisations for a “universalisation” with regard to both contents in history textbooks and teaching history syllabus. To that end, we analyse comparatively the theories and official texts that have contended the ideas of “integration” and “inclusive education”. Likewise, we put them in dialogue with a group of historiography essays that have claimed for a “globalisation” in school history textbook’s contents. We discuss if “universalisation” is an ideal path to instill civic and cross-cultural values in students.

Key words: school historiography, integration, nationalism, universalisation, cross-culturality, textbooks, globalization

Reseñas / reviews:

- Tania Riveiro Rodríguez, Reseña de *La enseñanza de la historia en el Siglo XXI. Desarrollo y evaluación de competencias históricas para una ciudadanía democrática* (eds: P. Miralles Martínez, C.J. Gómez Carrasco y R.A. Rodríguez Pérez)
- Miguel Ángel Pallarés Jiménez, Reseña de *Castillos de Teruel. Historia y Patrimonio*. (Actas de las I Jornadas Castillos de Teruel: de la puesta en valor a la didáctica)
- Enrique N. Vallespín Domínguez, Reseña de *La educación histórica ante el reto de las competencias. Métodos, recursos y enfoques de enseñanza* (coord. P. Miralles Martínez y C. J. Gómez Carrasco)