

JUGANDO CON LA HISTORIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Daniel Díaz Gutiérrez

CEIP Santo Tomás de Aquino (Estepona, Málaga)

dandiagut@gmail.com

Resumen

Este artículo presenta una serie de experiencias para la enseñanza de la Historia en Educación primaria desde el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural a través del juego, realizada por el autor en diferentes colegios de la provincia de Málaga desde el curso 2010-2011. A través de esta iniciativa, el alumnado del tercer ciclo ha ampliado y consolidado de forma atractiva, lúdica e interactiva sus conocimientos sobre esta ciencia social, descubriendo que la Historia se puede aprender como un divertido juego.

Palabras clave: TIC, juegos, historia, educación primaria, conocimiento del medio.

Abstract

This article presents a series of experiences for the teaching of History in Elementary Education from the area of Knowledge of the natural, social and cultural development through play, performed by the author in different schools in the province of Malaga from the 2010 - 2011. Through this initiative, students of the third cycle has been expanded and consolidated in an interesting, fun and interactive knowledge on this social science, discovering that History can be a fun game.

Keywords: ICT, games, history, primary education, knowledge of the environment.

1. A la conquista de la historia

La adquisición de la noción temporal es compleja para el alumnado de Educación primaria. La comprensión del tiempo como algo continuo es un aspecto de aparición relativamente tardía, pero fundamental en el desarrollo de los conceptos de tiempo, y no sólo en relación con la Historia. Piaget dice al respecto que:

“Comprender el tiempo es liberarse del presente: no sólo anticipar el porvenir en función de regularidades inconscientemente establecidas en el pasado, sino desenvolver una sucesión de estados ninguno de los cuales es similar a los otros, y cuya conexión

sólo puede establecerse por un movimiento de próximo en próximo, sin fijación ni reposo” (Piaget, 1946:276).

En un principio, la extensión del tiempo se confunde con la de la propia existencia del niño. Un acontecimiento sólo ha sucedido “antes”, si ese “antes” se relaciona con un hecho vivido por él. Si éste no puede aprehender el tiempo independientemente de su experiencia personal, tampoco es capaz de distinguir los momentos aislados de su entramado.

A medida que el niño va creciendo en edad y madurando, el sentido del tiempo se vuelve más práctico, más detallado, más seriado, pasando progresivamente a interesarse por los tiempos lejanos del pasado, por la historia antigua, por las vidas de grandes personajes, el origen de las cosas, las biografías o las leyendas.

La importancia del tiempo y la historia queda reflejada en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria, en donde encontramos dentro del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural un bloque de contenidos exclusivo para estas nociones. Dicho bloque “Cambios en el tiempo” inicia el aprendizaje de la Historia, incluyendo contenidos relativos a la medida del tiempo y el acercamiento a la conceptualización del tiempo histórico, a través de la caracterización de algunas sociedades de épocas históricas y de personajes relevantes de la historia de España.

Teniendo en cuenta todo lo citado anteriormente y los objetivos generales del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, las finalidades didácticas que se pretenden alcanzar con estas experiencias en la enseñanza de la Historia a través del juego son las siguientes:

- a) Comprender, ampliar y reforzar contenidos del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, vinculados al estudio de la Historia.
- b) Promover en el alumnado estrategias de investigación en las que se manejen materiales alternativos al libro de texto y diversas fuentes.
- c) Contribuir a la consecución de las competencias básicas recogidas en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre y en el Decreto 230/2007 de 31 de julio de la Ley 17/2007 de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA).

- d) Desarrollar la creatividad.
- e) Introducir en el aula, de manera lúdica, la educación en valores.

- f) Fomentar en el alumnado una actitud de respeto y valoración hacia las opiniones, respuestas y propuestas de los compañeros y compañeras a través del juego, mejorando el clima de aula.

2. Desarrollo de las experiencias

El juego es una excelente estrategia de enseñanza-aprendizaje, tanto en primaria como en secundaria y, singularmente, en el área de ciencias sociales. El juego actúa como el experimento en un laboratorio de ciencias naturales; se intenta evocar o recrear las condiciones de una determinada situación para evaluar posibles opciones de solución diferentes a las que fueron o han sido. El juego en la historia ayudará al alumno a entender un determinado escenario, identificar las principales variables, reconocer a ciertos personajes y, sobre todo, valorar cómo interactúan entre sí estos distintos elementos.

Desde la óptica de la enseñanza-aprendizaje los juegos que deben practicarse en la enseñanza deben estar en consonancia con los contenidos que se imparten, y a su vez deben favorecer la sociabilidad de los alumnos y entre los alumnos.

Algunos de los juegos que se han llevado a cabo desde el curso 2010-2011 para la enseñanza de la Historia desde el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural y que ponen de manifiesto lo anteriormente citado, son los siguientes:

- ¡Somos artistas prehistóricos!

“El arte es la única forma de actividad por la cual el hombre se manifiesta como verdadero individuo” Marcel Duchamp

Dentro del bloque 5 de contenidos del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, que aparece recogido en el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre, se destacan, entre otros, los siguientes contenidos:

- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas a través del estudio de los modos de vida.
- Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural.

Teniendo en cuenta dichos contenidos, la actividad-juego "¡Somos artistas prehistóricos!" consistía en poner en práctica lo aprendido por el alumnado sobre las manifestaciones artísticas predominantes en la Prehistoria. Así, a través, de la realización de dibujos del Neolítico y la elaboración de pequeñas esculturas de barro del Paleolítico, los alumnos y alumnas de 5º asentaron las características predominantes en el arte de las distintas etapas de la Prehistoria que, previamente, habían sido explicadas y estudiadas en clase.

La toma de fotografías y la elaboración de un vídeo con todo el proceso creativo fueron subidas al blog de aula "Exploradores del Conocimiento" (<http://platerosporlared.blogspot.com>). Un recurso didáctico altamente motivador para el alumnado y que contribuye junto al juego a la ampliación, comprensión y consolidación de los contenidos trabajados en clase.

Mediante este juego de creación y experimentación artística, el alumnado desarrolla, entre otras, las siguientes competencias básicas: competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística o aprender a aprender.



Figura nº1. Realización de Venus del Paleolítico con arcilla.



Figura nº2. Dibujos con acuarelas representando escenas de caza del Neolítico.

- ¿Quién es quién en la Historia?

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

La realización del juego “¿Quién es quién en la Historia?” es uno de los más completos a la hora de trabajar los contenidos recogidos en el bloque 5 del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, destacando los siguientes:

- Convenciones de datación y de periodización.
- Uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas a través del estudio de los modos de vida.
- Acontecimientos y personajes relevantes de la historia de España.
- Valoración del papel de los hombres y mujeres como sujetos de la historia.

Una vez finalizada la explicación de la unidad didáctica correspondiente, la clase se configuró en asamblea con la intención de que todo el alumnado pudiera verse claramente entre sí. En este juego destacan los siguientes participantes:

- Alumno moderador. Es el encargado de controlar la dinámica del juego y de que todo funcione correctamente (turno de palabra, respuestas, preguntas, etc.)
- Alumno que pregunta. Posee una tarjeta con un personaje histórico pegada en la frente y pregunta a los compañeros.
- Alumno que responde. Responde al que tiene la tarjeta con respuestas afirmativas y/o negativas.

El alumno poseedor de una tarjeta (con el nombre de algún personaje histórico de los estudiados en la unidad) tiene que realizar preguntas del tipo: ¿es hombre/mujer?, ¿pertenece a la Edad Antigua/Media/Moderna?, ¿participó en una guerra?, ¿pertenece a la realeza?, etc., a un compañero/a seleccionado al azar. Éste, sólo puede responder con afirmaciones o negaciones.

De esta manera, repasan, asimilan e interiorizan los personajes históricos trabajados previamente. Alcanzando así las siguientes competencias básicas: competencia en comunicación lingüística, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal, ya que aprenden aspectos como el saber comunicarse, respetar el turno de palabra o expresarse de manera correcta.



Figura nº3. Alumno con tarjeta identificativa de personaje histórico a descubrir.

- Nos vamos de congreso

"La historia... testigo de los tiempos, luz de la verdad, vida de la memoria, maestra de la vida, testigo de la antigüedad" Marco Tulio Cicerón

Al término del tercer trimestre, como actividad final y de ampliación, se organizó un Congreso Escolar sobre personajes y hechos históricos estudiados a lo largo de las últimas unidades didácticas, desde la Prehistoria a la Edad Contemporánea. Alcanzándose, entre otros, los siguientes contenidos del bloque 5 del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural:

- Uso de técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, para percibir la duración, la simultaneidad y la relación entre acontecimientos.
- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas a través del estudio de los modos de vida.
- Acontecimientos y personajes relevantes de la historia de España.
- Utilización de distintas fuentes históricas, geográficas, artísticas, etc. Para elaborar informes y otros trabajos de contenido histórico.
- Valoración del papel de los hombres y mujeres como sujetos de la historia.

El alumnado preparó una comunicación sobre el tema elegido que daría a conocer al resto de los compañeros y compañeras, simulando un auténtico congreso universitario. Para ello, la clase se organizó como un aula magna y los alumnos y alumnas participaron activamente en las rondas de preguntas posteriores. Luego se dio a conocer a través del blog dicha actividad para que toda la comunidad educativa fuera consciente de ella, y también se subieron las comunicaciones a través de la aplicación Slideshare.

Una actividad atractiva e interesante, en donde el alumnado experimentó por un día lo que es ser ponente en un congreso, aprendiendo a saber expresarse oralmente,

respetando el turno de palabra y alcanzando las siguientes competencias básicas: competencia en comunicación lingüística, competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, aprender a aprender o autonomía e iniciativa personal.



Figura nº4. Cartel del I Congreso Escolar sobre Historia.

- Una partida de Trivial o Pasapalabra.

“La Historia es el mejor maestro con los discípulos distraídos” Mahatma Gandhi

La hora del repaso en la asignatura de Conocimiento del medio natural, social y cultural es, conocida por todos los maestros, uno de los momentos menos deseados por parte del alumnado. El juego del Trivial o Pasapalabra hace de este trance algo más entretenido y divertido. La realización de estos juegos son simulaciones de los juegos originales pero adaptados a los contenidos trabajados en las unidades didácticas en cuestión.

El alumno, de manera lúdica, repasa y consolida lo aprendido en el aula, alcanzando las siguientes competencias básicas: competencia en comunicación lingüística, competencia para el conocimiento e interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, aprender a aprender o autonomía e iniciativa personal.

Dentro de los contenidos del bloque 5 del área de Conocimiento del medio natural, social y cultural destacan en estos juegos los siguientes:

- Convenciones de datación y de periodización.
- Caracterización de algunas sociedades de épocas históricas a través del estudio de los modos de vida.
- Acontecimientos y personajes relevantes de la historia de España.
- Conocimiento, valoración y respeto de manifestaciones significativas del patrimonio histórico y cultural.

3. Conclusión

El uso de estos juegos en el aula de Conocimiento del medio ha tenido unos excelentes resultados ya que ha:

- Facilitado la introducción de las TIC en el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural.
- Aumentado la motivación y desarrollado la creatividad.
- Conseguido un aprendizaje significativo en el alumnado.
- Desarrollado la mayoría de las competencias básicas.
- Fomentado el respeto, turno de palabra y atención.

4. Bibliografía

- COOPER, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- DOMINGUEZ GARRIDO, M.C. (2008). *Didáctica de las ciencias sociales para primaria*. Madrid: Pearson Educación.

- HERNANDEZ CARDONA, F. (2008). Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Barcelona: Graó.
- LICERAS RUIZ, A. (1997). Dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales. Una perspectiva psicodidáctica. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- SOBRINO, D.: “El blog en el aula de Historia: experiencias didácticas”. Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 68: 92-99, 2011.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)
- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria.
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA)
- Decreto 230/2007, de 31 de julio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria en Andalucía.