

# ¡Qué historia la de la historia!

**Sergio García Arrocha  
Sandra Delgado Bello**

**Para entender el proyecto que se presenta a continuación debemos situarnos en un centro con un entorno socio cultural bastante desfavorecido: paro, marginación, apatía... Vencer la falta de motivación escolar es uno de los objetivos fundamentales de este equipo docente que busca, a través de la innovación pedagógica, un acercamiento del currículo a la realidad del alumno a la vez que una rentabilidad real del mismo.**

Durante el presente curso escolar 2008/2009, en el Colegio de La Vera se ha planteado la necesidad de trabajar los contenidos relacionados con la Historia Universal a lo largo de todas sus etapas -Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea- de una manera diferente a la tradicional.

Partiendo de las competencias básicas y buscando la transversalidad se han incluido diferentes áreas en el proyecto -Conocimiento del medio, Matemáticas, Lengua, Religión y Artística-, lo que ha contribuido de manera significativa a globalizar los contenidos trabajados, pero la base del mismo ha sido el procurar en todo momento que sean los alumnos los que construyan sus propios conocimientos, e incluso dar un paso más y tratar de que los hechos históricos se vuelvan manipulativos y que los alumnos puedan interactuar con ellos.

Cuando se comenzó a preparar la programación general anual del área de conocimiento del medio para sexto de primaria nos encontramos con la obligatoriedad de desligarnos totalmente de los libros de texto que enseñaban la historia de un modo árido y memorístico, algo impracticable en nuestro entorno y con nuestros alumnos.

**“... buscar otros recursos, otra metodología, otra forma de actuar para conseguir captar la atención y el interés de los chicos: acercar la historia a su propia historia”.**

Se elaboró una presentación en Power Point donde se recogen tanto textos como imágenes de cada una de las etapas históricas. Al mismo tiempo se insertaron varios archivos en formato Flash (estructura de un castillo, cómo se construyeron las pirámides, procesos de momificación, etc.), y pequeños vídeos que se adaptaron a formato MPEG

para poder ser incluidos en el propio archivo (cómo se pintaron las cuevas de Altamira, los torneos medievales, los viajes de Cristóbal Colón, etc.) Y para finalizar cada una de las etapas se diseña un mapa conceptual también en formato Flash.

Este archivo fue el punto de partida, pero a raíz de él han ido surgiendo numerosos centros de interés y talleres que han completado el aprendizaje. Hay que destacar entre ellos el uso del juego Age of Empires, un juego de descubrimiento en el que los alumnos avanzan en la construcción de un poblado desde la Prehistoria hasta la Edad Moderna, planificando sus acciones, buscando la información de los pasos previos a emplear - deben descubrir primero el fuego para posteriormente proceder a la fabricación de armas de metal, y así con cada uno de los pasos y etapas- .

Sabíamos que varios centros de Cataluña habían experimentado con el uso de este juego con muy buenos resultados y tras comunicarnos con Microsoft y lograr despertar su interés por el proyecto, nos proporcionaron varias unidades con el fin de llevarlo a cabo. Cada pareja de alumnos cuenta con un diario personal donde quedan recogidos sus avances diarios, la información que han necesitado buscar, la secuencia de descubrimientos y una reflexión personal de lo que les va aportando el mismo. Los alumnos trabajaban en este juego una hora semanal en horario lectivo y las que ellos quisieran, en horario de tarde, supervisados por el profesorado. La competencia en el conocimiento del mundo físico se alía en este caso con la competencia de aprender a aprender, y la competencia tecnológica, todos los avances dependen de la facultad que muestren para moverse dentro del juego y aplicar los conocimientos que ya poseen de la vida real en la simulación.

Aunque estos dos son los recursos más utilizados en el proyecto, -el juego y el

aprendizaje por Power Point-, lo cierto es que cada etapa histórica contaba con distintos talleres y actividades que propiciaban la adquisición de las distintas competencias tanto en el área de Conocimiento del Medio como en las otras áreas involucradas. Pasaremos ahora a relacionarlas y describirlas de manera general.

### PREHISTORIA

En esta etapa montamos un taller de arqueología. Se llenaron dos grandes estanterías antiguas del centro con arena de playa, las dividimos por cuadrantes y enterramos restos de cerámica, huesos y restos de conchas. Los alumnos tenían asignado un cuadrante cada uno y, con ayuda de una brocha y una pequeña pala, iban desenterrando los hallazgos. Luego debían embolsarlos y completar una hoja de registro, reproduciendo fielmente las técnicas de los arqueólogos, y viviendo de manera directa sus propios descubrimientos, lo que les llevaba a su vez a deducciones lógicas de forma autónoma.

Desde matemáticas se ha trabajado con los números enteros y romanos para proceder a localizar en la línea temporal los diferentes hechos históricos, y la localización espacial en dos dimensiones.

Desde el área de lengua se han trabajado diversos textos del libro "Espejos" de Eduardo Galeano, que les ayudan a reflexionar sobre cuestiones tanto filosóficas como históricas de forma amena. También realizaron un texto titulado *Un día de mi vida en la Prehistoria*, con la finalidad de repetirlo con cada etapa histórica y que al final del proyecto les aportará un pequeño dossier con sus propias creaciones. También se participó desde el área de religión con la búsqueda de información sobre distintas medidas temporales: árabes, judíos, chinos, mayas...





## EDAD ANTIGUA

Los alumnos han construido un mural sobre esta etapa a partir de la información buscada en Internet sobre las siete maravillas del mundo antiguo.

**“Todos los niveles del centro (...) han participado en algún momento y con alguna actividad en el proyecto, que de alguna manera se ha convertido en parte de todos”**

Se han trabajado a través de un pequeño juego de rol los diversos sistemas de gobierno a partir de las características de Egipto, Grecia y Roma enfrentándose a las diferencias entre los sistemas monárquicos, democráticos y republicanos, y acercándonos de esta forma a la adquisición de la Competencia Social y Ciudadana.

Desde las matemáticas han trabajado las localizaciones espaciales en coordenadas de latitud y longitud. Desde el área de lengua se ha continuado trabajando con textos del libro *Especios* y la elaboración del diario *Un día de mi vida en Egipto y Roma*.

Por último, han desarrollado un juego de *caza del tesoro*, donde los alumnos a partir de preguntas sobre anécdotas de la época romana han debido buscar dicha información a lo largo de todo el centro durante una hora, ayudándose de ordenadores, biblioteca, maestros o cualquier otro recurso que encontraran a su disposición. La autonomía y la iniciativa personal tenían mucho que ver en esta actividad, ya que el primer grupo en terminar con mayor número de respuestas acertadas ganaba uno de los juegos ofertados por Microsoft.

## EDAD MEDIA

En la Edad Media los alumnos han construido una maqueta donde se representan, por una parte, un asedio a un castillo y, por otro, un pueblo de tipo medieval. Para construir dicha maqueta han buscado primero la información sobre cómo era la vida en esa época en los castillos y en los pueblos.

En el área de lengua, se ha elaborado el

diario sobre un día en la corte de un señor feudal; y en el área de religión han visto cómo las ideas cristianas de esa época han evolucionado hasta hoy en día. A través del área de artística se han trabajado contenidos relacionados con música de la época medieval.

## EDAD MODERNA

En esta etapa se ha trabajado sobre un supuesto diario de Cristóbal Colón que se ha encontrado pero al que le faltan frases o palabras. A partir de una serie de páginas webs seleccionadas, los alumnos completan dicho diario. Posteriormente, con ayuda de la maestra de religión, han representado una pequeña obra teatral sobre el descubrimiento de América.

Como actividad final los alumnos han



elaborado un mural que recoge los hechos más significativos de la historia a lo largo de sus diversas etapas. Con ayuda de ese mural han invitado a compañeros de otros grupos y niveles para explicarles la historia, la maqueta medieval y para que realicen el taller de arqueología. Esta misma actividad se la han planteado a los padres en una tarde de lunes para que conocieran lo que han trabajado a lo largo del proyecto y qué es lo que han aprendido.



## CONCLUSIONES

Cuando se preparó este proyecto nunca se previó el grado de satisfacción que gracias a los alumnos se ha llegado a alcanzar. La idea

Guardamos la experiencia para el próximo año, esperamos enriquecerla y adaptarla a ese momento y esos niños pero creemos que el resultado obtenido este año es ya de por sí tremendamente gratificante para todos



central era que los maestros actuaran de guía y de moderador mientras los alumnos iban asumiendo como propio el aprendizaje, pero realmente nos hemos encontrado con que muchas de las actividades que se encuentran aquí plasmadas son resultado de su iniciativa y sus ganas de trabajar.

Las competencias básicas han sido trabajadas de forma natural dentro del proyecto y surgen integradas dentro del mismo. Todos los niveles del centro –de primero a sexto– han participado en algún momento y con alguna actividad en el proyecto, que de alguna manera se ha convertido en parte de todos y que ha comenzado a abrir otras puertas y otras visiones de cara a toda la comunidad educativa del centro.

**“... los alumnos han construido una maqueta donde se representa, por una parte, un asedio a un castillo y, por otra, un pueblo de tipo medieval...”**

**Sergio García Arrocha es licenciado en Psicopedagogía y maestro de Educación Física.**

**Sandra Delgado Bello es Diplomada en Magisterio en Educación Primaria. Ambos imparten docencia en el Colegio La Vera.**