

## **El aula universitaria como espacio de memoria creativa: Diseño de juegos didácticos histórico educativos**

### **The college classroom as a space for creative memory: Designing educational historical games**

---

**Pablo Álvarez Domínguez<sup>1</sup>**  
Universidad de Sevilla

#### **Resumen**

La Didáctica de la Historia de la Educación sigue teniendo un futuro prometedor por delante en cuanto al diseño y desarrollo de nuevas prácticas docentes en la enseñanza universitaria. El aula en la Universidad, concebida como espacio creativo para la salvaguarda, puesta en valor y difusión de la historia y la memoria educativa, se presenta como contexto y escenario en los que la información se transforma en conocimiento, y el valor educativo de las experiencias prácticas alcanza su más alto nivel. A través de este artículo, se pone de manifiesto el resultado de una experiencia innovadora de aula, ligada a propiciar procesos didácticos significativos vinculados al aprendizaje y enseñanza de la Historia de la Educación en la Universidad. El trabajo recoge la descripción, características, repercusiones e impacto del diseño de juegos didácticos histórico educativos para el aprendizaje y conocimiento de los personajes objeto de estudio de la disciplina en cuestión.

#### **Palabras clave**

Historia de la Educación; Didáctica; Innovación; Creatividad; Juegos.

#### **Abstract**

The Didactics of the History of Education has an important future in the design and development of new educational practices in the university education. The classroom at University is a creative space for the safeguard, put in value and diffusion of the history and the educational memory, and appears as a qualified context and scene where the information is transformed in knowledge, and the educational value of some practical experiences reaches a high level. In this paper, I present the result of a classroom innovative experience, tied to propitiating didactic significant processes linked to teaching and learning the subject of History of Education at University. The paper gathers description, characteristics, repercussions and impact of the design of didactic games for the knowledge of the prominent figures of the subject.

#### **Key words**

History of Education; Didactics; Innovation; Creativity; Games.

---

<sup>1</sup> Autor para correspondencia: Dr. Pablo Álvarez Domínguez. Secretario de la Sociedad Española para el Estudio del Patrimonio Histórico Educativo (SEPHE). Profesor Ayudante Doctor (Acreditado Contratado Doctor). Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Sevilla. C/ Pirotecnia, s/n. 41013. Sevilla. (España). E-mail: [pabloalvarez@us.es](mailto:pabloalvarez@us.es)

## **A modo de introducción**

A partir de la conversión de la historia en una ciencia humana a principios del siglo XIX, su elaboración, enseñanza y estudio quedaron integrados básicamente en las universidades, dada su calidad de instituciones superiores de educación e investigación. Y, en base a ello, podemos comprender la novedad que supuso en su momento la aparición de las universidades en la historia de la educación y la investigación.

La etimología de la palabra educación nos recuerda una vez más que ésta conlleva un proceso bidireccional que denota tanto a las actividades externas del maestro que guía, conduce y enseña a sus alumnos, como a las transformaciones internas en esos estudiantes que germinan y desarrollan sus conocimientos en el mismo proceso de aprendizaje. Educar supone tanto sembrar y/o enseñar, como germinar y/o aprender, y sólo con la conexión efectiva entre ambas labores, se realiza el acto de la educación.

Como establece Moradiellos, la conversión del historiador en profesional universitario acaecida en Europa desde el siglo XIX significó un importante cambio de su naturaleza y cometidos. Incorporándose a la Universidad, el historiador se convirtió en un profesional pagado por su trabajo, recibiendo a cambio una función nueva añadida: no sólo le correspondía seguir con la construcción de su relato histórico sobre la base de reliquias y pruebas documentales disponibles, sino que además debería enseñar directamente a una audiencia especial los saberes adquiridos por la disciplina y las reglas de trabajo utilizadas para alcanzar tales saberes. En cuestión, “el historiador profesional universitario, desde Niebuhr y Ranke hasta la actualidad, combina una dualidad de funciones bien conocida: es y debe ser investigador y enseñante, paralelamente y al mismo tiempo” (Moradiellos, 2013: 123-24).

Desde estas consideraciones, la enseñanza universitaria de la Historia de la Educación como proceso docente en el que participan profesorado y alumnado, ha de incluir dos aspectos esenciales y conexos: la transmisión y asimilación metódica del cuerpo de conocimientos positivos propio de la disciplina y el adiestramiento en el empleo de las técnicas de trabajo operativas en esa misma disciplina. Precisamente, el trabajo que presentamos tiene que ver con el deseo de colaborar en el reto y la necesidad de hacer de la enseñanza de la Historia de la Educación un auténtico ejercicio de pedagogía creativa y experiencial en relación con el estudio del pasado de la educación desde el presente. Así, una buena enseñanza histórico educativa de manera necesaria ha de contener las facetas anteriormente mencionadas de modo equilibrado y complementario, en relación con el hecho histórico educativo. En la actualidad, tomando como base lo cual, hemos de ser conscientes de que la Universidad ha quedado conformada como un escenario complejo y multidimensional. Se trata de una institución social a la que se le han encomendado en relativamente poco tiempo, una serie de misiones metodológicas específicas en el marco de su inminente incorporación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) (Álvarez Domínguez, 2013; Martín y Álvarez, 2013). Los conocidos Descriptores de Dublín a partir del año 2002, tomaron cuerpo oficial como un conjunto de habilidades, competencias y saberes mínimos exigibles a todo estudiante universitario europeo, que tienen que ver con los siguientes aspectos, que con-

viene recordar: a) conocimientos específicos de la disciplina; b) capacidad para aplicar esos conocimientos en su campo profesional; c) destreza para emitir juicios, reunir e interpretar datos relevantes; d) habilidad para transmitir información, ideas y soluciones a problemas de su campo a un público especializado o general; y e) desarrollo de habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía (Moradiellos, 2013)

Hoy más que nunca, seguimos augurando una Universidad más centrada en sentar las bases del conocimiento que en desarrollarlo completamente; más comprometida con el desarrollo de las posibilidades reales de cada sujeto, que en llevar a cabo un proceso selectivo del que sólo salgan adelante los más capacitados o los mejor adaptados. Los estudiantes universitarios en estos momentos precisan encontrar relaciones entre lo que aprenden y el mundo global que les rodea; entre lo que se preguntan y lo que se les responde; entre lo que quieren conseguir y lo que se les aporta para ello; entre lo que se les cuenta qué hay que hacer y al mismo tiempo no hacemos; entre lo que esperan del profesorado y lo que realmente podemos aportarles (Álvarez Domínguez, 2013). Así, la renovación pedagógica en sí misma como acto innovador y creativo, además de pretender la mejora del aprendizaje de la Historia de la Educación por parte del alumnado, se presenta como una posibilidad que tiene el profesorado para reencontrarse consigo mismo en la enseñanza, pues ésta ha de llevarle a investigar sobre nuevas formas de enseñar y comunicar; novedosos modelos, pautas y mecanismos para hacer pensar al estudiante; nuevos recursos para que el alumnado pueda conocer el pasado educativo a través de ejercicios prácticos de memoria creativa; etc.

El EEES nos insta a buscar alternativas específicas a la mera transmisión unidireccional del conocimiento. De esta perspectiva, no es suficiente con afirmar que es importante tomar en consideración el aprendizaje del estudiante como un punto de partida. Al alumnado le corresponde asumir el protagonismo, debiéndose convertir en el elemento principal de todo proceso didáctico. Al profesorado desde este planteamiento, se le exige el diseño de espacios y actividades didácticas suficientemente significativas y creativas, mientras se le reta a actuar como guía en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades del alumnado, orientadas hacia la futura práctica profesional (Álvarez Domínguez, 2011a).

Muchas veces hemos tomado conciencia de que una misma asignatura en manos de dos profesores distintos puede resultar mundos distantes e incluso antagónicos, sobre todo para desgracia del profesorado. En este sentido, quizás sea cierto aquello de que un profesor tiene el poder de -mientras enseña y comunica-, hacer la vida de un estudiante universitario feliz y entusiasta o tediosa y soporífera. Justamente, la experiencia que traemos a colación en este trabajo y que tiene que ver con el diseño de juegos didácticos para aprender y familiarizarnos con los personajes más relevantes de la Historia de la Educación, viene a contribuir a hacer viable la posibilidad de concebir una enseñanza universitaria más innovadora, activa, colaborativa, dinámica, creativa, experiencial e incluso lúdica. El aula universitaria se presenta como espacio de memoria creativa, e innovar desde la Universidad valiéndonos del juego como recurso didáctico, no es más que una apuesta por hacer de la docencia histórico educativa un valiente y transgresor acto didáctico que lleve al estudiante a aprender más significativamente la historicidad del hecho educativo.

## 1. Contextualización

La construcción del EEES implica, -en lo que concierne al ejercicio de la docencia, en general-, una reconceptualización total de los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyada en teorías de corte constructivista, donde la mera transmisión de conocimientos ha de ser suplantada por la adquisición de un amplio elenco de competencias transversales y específicas que tienen que ver con el saber hacer. A las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje les corresponde compartir protagonismo con la interacción entre alumnado y profesorado, las nuevas tecnologías (Payà y Álvarez, 2013), las innovaciones educativas de carácter creativo (Álvarez Domínguez, 2011b; 2011c; 2011d; Rebollo, Núñez, Guichot y Álvarez, 2013), la extensión cultural (Vallejo Delgado, 2009), el juego adulto (Terr, 2000) y la transferencia del conocimiento.

La experiencia didáctica titulada: “*Diseño de juegos didácticos histórico educativos*”, a la que nos venimos a referir -enmarcada en la Universidad que camina hacia Bolonia-, se ejecutó en el marco universitario, en el curso escolar 2013/14 en la Universidad de Sevilla. Concretamente, en la Facultad de Ciencias de la Educación, en el Grado en Pedagogía, en la Asignatura “*Historia de la Educación Contemporánea*”, de 6 créditos ECTS, de carácter obligatoria e impartida en el primer cuatrimestre de su segundo curso. Su implementación se hizo explícita en el grupo cuatro, turno de tarde, cuya docencia estaba adscrita al Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social de la misma Universidad. Se trataba de un grupo heterogéneo compuesto por 60 estudiantes matriculados, de los que la mayoría eran chicas. La experiencia que nos ocupa vino a cubrir parte de los créditos prácticos de la mencionada asignatura, por lo que a adquisición de competencias y habilidades se refiere. Los créditos teóricos de la asignatura se complementaron con diversos proyectos de carácter práctico, que sirvieron sin duda para afianzar el grado de adquisición y/o refuerzo de las competencias previamente establecidas.

Esta propuesta formativa trató de responder a un modelo educativo colaborativo y creativo centrado en el aprendizaje autogestionado por el alumnado y tutorizado por el profesorado. Partiendo de que el trabajo cooperativo exige interdependencia, reflexión, simultaneidad, compromiso y responsabilidad personal, y habiendo tratado de esbozar un proyecto didáctico vinculado al diseño de juegos didácticos de carácter histórico educativo por parte del alumnado, se procedió a implementarlo para posteriormente poder evaluarlo, transfiriendo y/o celebrando los resultados alcanzados.

## 2. Objetivos

Los objetivos planteados en relación con la experiencia didáctica que se presenta, se concretaron en los siguientes:

A) Con carácter general:

A1) Sensibilizar al alumnado universitario en la necesidad de aprender y construir el conocimiento histórico educativo en la Universidad de una manera más participativa, colaborativa y creativa.

A2) Introducir al alumnado participante en el diseño de juegos didácticos histórico educativos, como recurso para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en la Historia de la Educación.

A3) Estudiar y conocer los personajes histórico educativos que han influido en el desarrollo de la historia como ciencia social, introduciendo al alumnado participante en el diseño y elaboración de juegos didácticos.

B) Con carácter específico:

B1) Acercar al alumnado al conocimiento del pasado y del presente histórico educativo a través del diseño y elaboración de un juego didáctico vinculado a un personaje de la Historia de la Educación.

B2) Fomentar las capacidades de análisis, observación, síntesis y creatividad mientras tiene lugar el estudio, examen e interpretación de diferentes personajes de especial trascendencia en el análisis histórico del hecho educativo.

B3) Participar de la posibilidad de crear un repertorio de juegos didácticos histórico educativos, que pasarían a formar parte de los fondos del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.

### **3. Descripción de la experiencia didáctica**

La experiencia didáctica que se presenta consiste en el diseño y elaboración por parte de los estudiantes de la asignatura “Historia de la Educación Contemporánea” del Grado en Pedagogía, de una serie de juegos didácticos de carácter histórico educativo, vinculados a aprender y conocer más significativamente los grandes personajes de la Historia de la Educación. La tarea en sí misma se concreta en aprovechar las potencialidades pedagógicas del juego educativo para hacer que el alumnado asimile el conocimiento teórico de una manera más creativa y constructiva.

Insertos en el proceso de convergencia europea, en el que se nos viene demandando un cambio de mentalidad, de concepciones y de prácticas innovadoras -tanto a profesorado como a alumnado-, lo primero que nos propusimos en su momento fue motivar, sensibilizar, implicar, involucrar e ilusionar a los estudiantes con la construcción de juegos didácticos relacionados con el contenido teórico de la asignatura, sobre todo, con la vida, obra y máximas pedagógicas más importantes de cuantos personajes adquirieron un vital protagonismo en la construcción histórica del hecho educativo. Tal exigencia sensibilizadora surge precisamente, a efectos de contribuir fielmente y desde lo local, en el giro que la universidad del enseñar viene dando hacia la univer-

sidad del aprender. En nuestro caso, como profesores universitarios, diseñadores y gestores de las condiciones, actividades y experiencias de aprendizaje que el alumnado tiene que vivir experimentalmente, tratamos en todo momento de motivar, acompañar, orientar y guiar la definición del trabajo a realizar y la búsqueda de las fuentes y recursos necesarios para que pudiera ser fácilmente acometido por parte del alumnado universitario. Esta fase de sensibilización, que tuvo lugar una semana antes del inicio de la fase de trabajo propiamente dicha, se concretó especialmente en propiciar un cambio de mentalidad en el alumnado, que le exigía sensibilización, esfuerzo, voluntad, implicación, perseverancia y compromiso. Todo ello, aún cuando éramos conscientes de que todo cambio comportamental lleva su tiempo y sigue un proceso de desaprendizaje y reaprendizaje.

Como profesores fuimos retados en todo caso a situarnos ante la asignatura y la experiencia didáctica en cuestión desde la perspectiva del alumnado, no olvidando en ningún momento la misión que tiene la Universidad en la formación integral de los estudiantes. Indudablemente, las acciones individuales y grupales que en este sentido se llevaron a cabo, propiciaron gratamente la motivación e implicación de los estudiantes, que se haría patente a lo largo del desarrollo y ejecución de la propuesta de trabajo que se presenta.

Sensibilizado y motivado el alumnado -tarea que no es baladí, si queremos augurar los mejores resultados tras la aplicación de una determinada experiencia didáctica-, se presentó la propuesta en cuestión con la formalidad típica de estos casos. En su presentación se hicieron constar lo más detalladamente posible las características del trabajo a acometer por parte de los estudiantes, que se concretaron en puntualizaciones como:

- a) Se conformarán grupos de trabajo de tres o cuatro personas, formándose los grupos libremente según preferencias de cada uno de ellos.
- b) Cada grupo diseñará uno o dos juegos didácticos según su dificultad, tratando de que no se repitan ninguno de ellos entre los grupos participantes en la experiencia<sup>2</sup>.
- c) Los grupos se encargarán de elegir y definir el tipo de juego que va a diseñar, debiéndose encargar de documentarse suficientemente para poder materializar la idea concebida<sup>3</sup>. Los proyectos de juegos didácticos han de ser aprobados por el profesorado en una

---

<sup>2</sup> A modo de sugerencia, se dieron algunas ideas relacionadas con posibles juegos a diseñar: a) Trivial, parchís, oca, baraja de cartas -parejas-, dominó, puzzles, rompecabezas, juegos de palabras, scattergories, otros, etc.; b) Pasatiempos: crucigramas, sopa de letras, jeroglíficos, encuentra la diferencia, etc.; c) Cuentos, adivinanzas, poesías, objetos perdidos, descubriendo el objeto pedagógico, álbum de juguetes, objetos pedagógicos encadenados, juegos de fotos, dibujos pedagógicos, diccionario pedagógico, mercadillo pedagógico, música pedagógica, cancionero popular, heráldica, papiroflexia, mi invento pedagógico, buscando en Internet, maletas pedagógicas, fiestas y tradiciones, etc.

<sup>3</sup> A la hora de diseñar cualquier tipo de juego o material didáctico, conviene tener en cuenta una serie de características que tienen que ver con: a) Aprovechar los recursos de nuestro entorno; b) Que favorezca el desarrollo conceptual, procedimental y actitudinal; c) Que reflejen cualidades y propiedades (colores vivos, formas agradables, etc.);

primera tutoría grupal personalizada. En este sentido, conviene no olvidar las características que ha de tener un juego didáctico, y que de acuerdo con Cachón (2008), se concretan en: intención didáctica; objetivo didáctico; reglas; limitaciones y condiciones; un número de jugadores; una edad específica; Diversión; tensión; trabajo en equipo; competición; etc.

d) Aprobada la idea por el profesorado, cada grupo se comprometerá a buscar los materiales y recursos necesarios para la elaboración del juego didáctico. Nos referimos a materiales tales como: papel, cartulinas, tijeras, cartón, panel, pintura, rotuladores, cinta adhesiva, lápices, folios, hilos, lanas, pegatinas, ceras blandas, chinchetas, corcho, botellas, grapas, latas, elástico, goma, alambres, clavos, tuercas, tornillos, cuerdas, arcilla, legumbres, telas, trapos, ropas viejas, tiras de cuero, purpurina, plastilina, plástico, huesos de frutas, etc. Porque no podemos dejar de recordar la importancia que tiene el aprender y enseñar a jugar con la vista (Figuerola y Alonso, 2004), y el concebir el juego como una de las formas más divertidas de educar (Jiménez Domecq, 2004; Lera Rodríguez, 2001).

e) Los distintos grupos se encargarán de seleccionar los contenidos histórico educativos que en relación con algún personaje de la Historia de la Educación, darán sentido al propio juego. A modo de sugerencia, presentamos el siguiente listado:

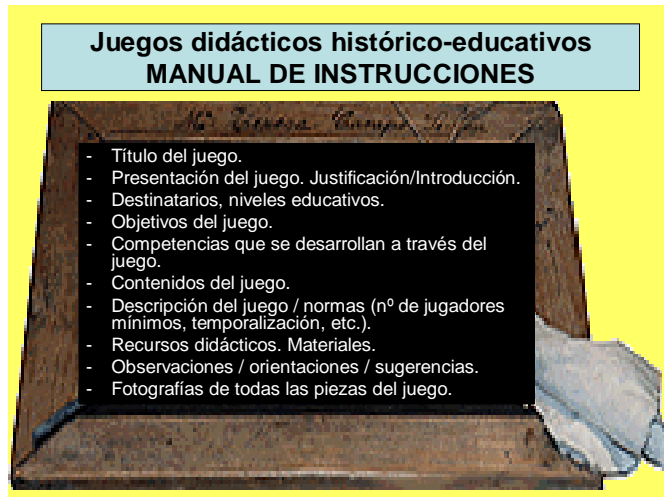
Diseño de juegos didácticos: AUTORES				
Froebel	Pestalozzi	Herbart	Dewey	F. Giner de los Ríos
Andrés Manjón	M. Montessori	Decroly	Antón Makarenko	Alexander A. Neill
Celestine Freinet	Iván Illich	Pablo Montesino	Lorenzo Milani	Pedro de Alcántara
Freire	Ferrer y Guardia	Pedro Poveda	Manuel Siurot	Claudio Moyano
Rosa Sensat	Marta Mata	Margarita Comas	María de Maetzu	...

Imagen 1. Diseño de juegos didácticos. Autores. Fuente: Elaboración propia.

f) Seleccionados los contenidos, los grupos han de dar formato final a la descripción del juego didáctico. A cada grupo le corresponde redactar las normas e instrucciones del juego, debiéndolas incluir en un dossier, que servirá como manual de instrucciones. De igual

d) Que sea resistente para garantizar su durabilidad; e) Que sea cómodo de transportar, guardar, doblar, etc.; f) Que plantee diversas posibilidades de juego, etc.

forma, se deberán establecer las orientaciones didácticas necesarias para que se pueda jugar (destinatarios del juego. Edades. Objetivos. Sugerencias para su aplicación, etc.).



**Imagen 2. Juegos didácticos histórico-educativos. Manual de Instrucciones.**  
**Fuente: Elaboración propia.**

g) Definida la idea por escrito y localizados los materiales, le corresponde a los grupos elaborar el soporte del juego didáctico (tablero, fichas, cartas, tarjetas, figuras, etc.). Cada juego deberá presentarse en su envase correspondiente. La caja del juego deberá estar ilustrada en función de su contenido. Al juego se le dará el nombre que previamente haya pactado el grupo y que deberá gozar de un especial atractivo.

h) Finalizado el trabajo de diseño y ejecución del juego didáctico, le corresponde a cada grupo preparar una presentación sobre el mismo, que se mostrará pública y oralmente en el aula en una sección de clase que se dedicará íntegramente a esa cuestión. Tras la exposición, tendrá lugar la oportuna evaluación, con la particularidad de ser entre iguales, una vez consensuados los criterios oportunos entre todos los participantes. En esta ocasión, el realizar el juego didáctico tenía una repercusión para cada grupo del 15% sobre la nota final que era de diez puntos. Así, después de todas las exposiciones, cada estudiante de manera secreta dio una puntuación en una tarjeta a cada juego y, posteriormente, se sacó la nota media entre las valoraciones obtenidas.

i) Se finaliza la experiencia didáctica con una sana práctica docente, que no consiste en otra cosa que no sea el montaje de una exposición a través de la cual se dé a conocer el resultado de todo el trabajo realizado (Vallejo Delgado, 2009).





**Imágenes 3 y 4: Instantáneas pertenecientes a juegos didácticos histórico educativos diseñados por el alumnado de Historia de la Educación Contemporánea. Grado en Pedagogía. Curso escolar: 2013-14.**

#### **4. Resultados**

Ni qué decir tiene que cuando se emprende una experiencia didáctica novedosa, siempre se hace pensando en la futura proyección y repercusión de la misma, ligada al beneficio que va a reportar en los estudiantes, sobre todo, en lo que a aprendizaje significativo respecta. Desde esta perspectiva, podemos adelantar que los resultados de la experiencia que a modo de aventura pedagógica se presenta en este trabajo, han sido sugerentes, motivadores y atractivos para los estudiantes universitarios en general y para quienes indirectamente también han participado de la propuesta. Al profesorado, después de tanto trabajo posible con la innovación docente, le satisface con creces el grado de aceptación del alumnado a la hora de recibir con apertura y oportunismo una determinada experiencia didáctica en la que esta vez han dado lo mejor de sí mismos. Y esta propuesta pedagógica, que tiene que ver con el diseño de juegos didácticos en el contexto universitario para aprender Historia de la Educación, nos ha permitido el desarrollo de determinadas funciones básicas estrechamente relacionadas con la innovación docente, la motivación, el control y refuerzo de los contenidos a enseñar, la formación integral, la adquisición y fortalecimiento de competencias, lo lúdico, lo emocional, etc.

Los principales resultados materiales de esta experiencia didáctica se concretan en el crecimiento de los fondos lúdico-didácticos del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, que se han visto aumentados con 16 nuevos juegos didácticos diseñados por el alumnado de la asignatura de Historia de la Educación Contemporánea del Grado en Pedagogía de la mencionada Universidad. Entre estos juegos se encuentran títulos tan sugerentes como: Montessoriary; L'École de Freinet; El Árbol de Fröebel; A la Escuela con Giner; El Deweyando; La escalera de Freire; El laboratorio de Rosa Sensat; El pulsador de Marta Mata; etc. Ahora, todos ellos están en el Museo a disposición de la comunidad para que puedan ser consultados y/o adquiridos en préstamo por los estudiantes, con la intención de poder estudiar de una manera más lúdica y amena a algún determinado personaje relacionado con la Historia de la Educación.

Con esta experiencia, ponemos de manifiesto que aprender de otra manera más constructiva y creativa en la Universidad es posible. Los estudiantes se enriquecen conociendo el pasado histórico educativo de una manera más dinámica, colaborativa y participativa y, a la hora de seleccionar y asimilar conocimientos relacionados con diferentes personajes de la Historia de la Educación, se multiplican las posibilidades de aprendizaje, tanto en cuanto el estudiante consigue transferir lo aprendido al diseño de un juego didáctico especialmente dedicado al personaje de estudio en cuestión. Gracias a experiencias de este tipo, podemos reconocer que existen nuevas formas de aprender y transferir el conocimiento aprendido a situaciones y contextos en los que nos desarrollamos día a día en nuestra cotidianidad. La siguiente galería fotográfica recoge a continuación una muestra del resultado de los trabajos realizados, en la que aparecen los estudiantes universitarios orgullosos exponiendo y mostrando con convencimiento y alegría los juegos didácticos creados.



**Imágenes 5-13:** Instantáneas pertenecientes a juegos didácticos histórico educativos diseñados por el alumnado de Historia de la Educación Contemporánea. Grado en Pedagogía. Curso escolar: 2013-14.

## 5. Evaluación

Tras la culminación de toda experiencia didáctica, resulta siempre oportuno acometer una evaluación global, final y conjunta ligada a establecer el grado o nivel en que los objetivos propuestos se han alcanzado y las competencias establecidas se han medianamente adquirido. Así, en-

tendimos que una buena opción en este sentido era la de celebrar una asamblea evaluativa conjunta en la que participaran estudiantes universitarios y profesorado, con el objetivo de poner en valor las potencialidades pedagógicas, puntos fuertes y débiles relacionados con la posibilidad de aprender contenidos histórico educativos a través del diseño de juegos didácticos. No obstante, ni qué decir tiene, que las circunstancias y condiciones ligadas al desarrollo y ejecución de esta propuesta didáctica, junto a las particulares necesidades educativas del estudiante universitario, nos instó a desarrollar desde el primer momento una evaluación continua desde la acción tutorial. A través de una evaluación inicial, procesual y final, tuvo lugar la retroalimentación de los distintos procesos educativos desarrollados, tanto en cuanto se pusieron en valor nuevos conocimientos histórico educativos, y con ello nuevas propuestas que mostraron que el proyecto en ejecución estaba vivo; presentaba un carácter prometedor. Para el profesorado en esta ocasión, lo más importante ha residido en no perder de vista el establecimiento de diferentes momentos que nos ayudaran a concretar cuándo, qué, cómo, quién y dónde evaluar; siempre todo ello orientado hacia la mejora continua y constante en el tiempo. Entendemos que tan importante ha de resultar siempre la evaluación de una propuesta didáctica en sí misma, como los propios procesos de enseñanza aprendizaje ejecutados.

En definitiva y a modo de evaluación final, el desarrollo y la valoración de esta experiencia didáctica, ha resultado especialmente positivo para estudiantes y profesorado, habiéndose demostrado con creces que el conocimiento histórico educativo a través del diseño de juegos didácticos se presenta como el resultado de una construcción social surgida de la interacción entre profesor y alumno, y de éstos con su entorno más inmediato y particular manera de entender e interpretar el mundo que les rodea.

La mejor evaluación de esta experiencia didáctica se termina poniendo en evidencia con la oportunidad de haber hecho coincidir la presentación de estos juegos con un acto oficial celebrado en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, que tuvo que ver con la presentación del Audiovisual: *“El Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla: un espacio para compartir historias”*. <http://tv.us.es/el-museo-pedagogico-de-la-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-de-la-universidad-de-sevilla-un-espacio-para-compartir-historias> En el acto intervinieron en representación de todos sus compañeros un par de estudiantes, que aprovecharon la oportunidad para dar a conocer a la comunidad la particular manera de trabajar los contenidos histórico educativos a través del diseño de juegos didácticos, y que se ha dado a conocer a través de este trabajo.



**Imágenes 14-16: Instantáneas pertenecientes a la presentación en público de juegos didácticos histórico educativos diseñados por el alumnado de Historia de la Educación Contemporánea. Grado en Pedagogía. Curso escolar: 2013-14.**

## **6. Conclusiones. A modo de reflexión final**

Poniendo en juego el nivel de creatividad, la capacidad de inventiva, el desarrollo de la imaginación, la oportunidad de transferir el conocimiento, etc., a la hora de diseñar y elaborar juegos didácticos en el ámbito universitario, se pone también en valor la capacidad de un futuro egresado en Pedagogía para aprovechar los recursos con los que cuenta a su alrededor y ponerlos al servicio de la ciencia y el conocimiento. Participar en la reconstrucción de los procesos histórico educativos desde lo lúdico y la creatividad es una apuesta fuerte por contribuir en hacer de la didáctica universitaria actual un modelo pedagógico referente en el EEES. Ello supone un proceso arduo, gradual y continuo en el tiempo, pero voluntades y optimismos ni faltan, ni desaparecen.

Los historiadores de la educación hemos de ser conscientes de que no enseñamos historia a futuros historiadores, sino a futuros profesionales del magisterio, la pedagogía, la educación social, etc. Estos estudiantes están obligados por sus planes de estudios a conocer dignamente el pasado de la educación y de la institución escolar; y de igual forma ocurre que el profesorado universitario ha de hacer suya la obligación moral de darlo a conocer dignamente a través de prácticas educativas innovadoras y creativas, actividades didácticas significativas, recursos adaptados, acciones participativas de carácter cultural, etc. (Álvarez Domínguez, 2011a). En este sentido, el diseño de juegos didácticos para aprender contenidos histórico educativos, por qué entonces: pues por contribuir desde la posibilidad local en la necesidad global de construir y proponer alternativas didácticas para acercar el conocimiento histórico educativo a los estudiantes de las Facultades de Ciencias de la Educación de la Universidad actual. Quizás pueda ser cierto aquello de que tal vez nos pueda venir bien anteponer nuevas convicciones a viejas convenciones, si lo que realmente queremos es aprender a jugar con el corazón (Espar, 2012) y participar desde la didáctica de la Historia de la Educación en la reconstrucción de los procesos de enseñanza aprendizaje más convencionales, con el objeto de adaptarnos a las exigencias de una nueva cultura del aprendizaje que está retada a caminar de la mano del EEES.



**Imagen 17: Instantánea perteneciente a juegos didácticos histórico educativos diseñados por el alumnado de Historia de la Educación Contemporánea. Grado en Pedagogía. Curso escolar: 2013-14.**

## Referencias bibliográficas

ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2011a): Aprender vida y obra de grandes personajes de la pedagogía a través de una yincana histórico educativa. *CABÁS: patrimonio histórico-educativo*, nº 5, junio, pp. 1-7. En línea: <http://revista.muesca.es/index.php/experiencias6> ISSN 1989-5909

ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2011b): El arte de enseñar y aprender Historia de la Escuela a través de maletas pedagógicas. En CELADA, Pablo (ed.): *Arte y oficio de enseñar. Dos siglos de perspectiva histórica*. El Burgo de Osma (Soria): SEDHE, Universidad de Valladolid y CEINCE, pp. 267-276.

ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2011c): La interpretación del Alcázar de Sevilla: una experiencia didáctica en un viaje pedagógico. *CABÁS: patrimonio histórico-educativo*, nº 5, junio, pp. 1-7.

ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2011d): Recuperando la memoria histórico-educativa de Andalucía: propuestas didácticas del Museo Pedagógico Andaluz para el alumnado universitario. En VV.AA. *La recuperación de la memoria histórico-educativa andaluza*. Málaga: Editorial Sarriá, pp. 1-12.

ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2013): Viajes y maletas pedagógicas en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia de la Escuela. *ÍBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, nº. 73, abril-mayo-junio, pp. 90-97.

CHACÓN, Paula (2008): El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16, 5, julio-diciembre. En línea: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

ESPAR, Xesco (2012): *Jugar con el corazón: la excelencia no es suficiente*. Barcelona: Plataforma.

FIGUEROLA, Mercedes y ALONSO, José Ramón (2004): *Jugar con la vista*. Madrid: Espasa Calpe.

JIMÉNEZ DOMECA, Isabel (2004): *Jugar: la forma más divertida de educar*. Madrid: Palabra.

LERA RODRÍGUEZ, M<sup>a</sup>. José (2001): *A Jugar, que de todo aprenderás*. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia.

MARTÍN LÓPEZ, Alicia y ÁLVAREZ DOMÍNGUEZ, Pablo (2013): Aprender Historia de la Educación Contemporánea a través del teatro. En *Actas de las III Jornadas de Innovación: La innovación educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. ISSN.: 978-84-939704-9-9. En línea: <http://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/APRENDER%20HISTORIA%20DE%20LA%20EDUCACION%20CONTEMPORANEA%20A%20TRAVES%20DEL%20TEATRO.pdf>

MORADIELLOS, Enrique (2013): *El oficio de historiador: estudiar, enseñar, investigar*. Madrid: Akal.

PAYÁ, Andrés y ÁLVAREZ, Pablo (2013): Historia y patrimonio de la educación 2.0: conocimiento compartido, recursos y propuestas didácticas. En ESPIGADO, Gloria; GÓMEZ, Juan; DE LA PASCUA, M. et al. (Eds.): *La Constitución de Cádiz. Genealogía y desarrollo del sistema educativo liberal*. Cádiz: SEDHE y Universidad de Cádiz, pp. 799-810.

REBOLLO, M<sup>a</sup>. José; NÚÑEZ, Marina; GUICHOT, Virginia; y ÁLVAREZ, Pablo (2013): Enseñando y aprendiendo con el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. En *Actas de las III Jornadas de Innovación: La innovación educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre*. Sevilla: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. ISSN.: 978-84-939704-9-9. En línea: <http://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/ENSEÑANDO%20Y%20APRENDIENDO%20CON%20EL%20MUSEO%20PEDAGOGICO.pdf>

TERR, Leonore (2000): *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. Barcelona: Paidós.

VALLEJO DELGADO, Consuelo (coord.) (2009): *La exposición como práctica docente: nexos con el ámbito profesional*. Sevilla: Diferencia.

## Webgrafía

- <http://tv.us.es/el-museo-pedagogico-de-la-facultad-de-ciencias-de-la-educacion-de-la-universidad-de-sevilla-un-espacio-para-compartir-historias>
- <http://www.slideshare.net/mariela39/como-elaborarmaterialdidactico>
- <http://www.educacontic.es/blog/crea-tus-propios-juegos-educativos-para-clase>

- <http://recursosparaprofes.wikispaces.com/Elaboraci%C3%B3n+de+materiales+did%C3%A1cticos>
- <http://www.observatoriodeljuego.es/recursos.php>
- <http://edosal.blogspot.com.es>
- [www.patrimonioeducativo.com](http://www.patrimonioeducativo.com)