



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación de Palencia

Trabajo Fin de Grado

Educación Primaria

**Un acercamiento curricular a la
enseñanza de la Historia en Primaria:
La Edad Media**

Alumna: Patricia Abril Frontela

Tutor: José Ángel Garrido

RESUMEN

El Trabajo de Fin de Grado que presento a continuación tiene como intención plantear una propuesta de trabajo tanto en el aula como fuera de ella basada en la enseñanza de la historia, y en concreto de la Edad Media, mediante Tic u otros medios, en el sexto curso de Educación Primaria. Consiste en un diseño curricular para la enseñanza de la Historia, y más concretamente de la Edad Media en 6º curso de Primaria.

Palabras clave: Ciencias Sociales, Edad Media, Tic.

ABSTRACT

The Final Project Grade I present below is intended to raise a given work both in the classroom and beyond based on the teaching of history, and particularly of the Middle Ages, by Tic or otherwise, in the sixth year of primary education. It consists of a curriculum for the teaching of history, particularly of the Middle Ages in the 6th grade of primary school.

Keywords: Social Sciences, Middle Ages, Tic.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	PÁG.4
2. OBJETIVOS DEL TFG Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO DEL GRADO DE PRIMARIA.....	PÁG.5
2.1 OBJETIVOS DEL TFG.....	PÁG.5
2.2 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO DEL GRADO DE PRIMARIA.....	PÁGS.5-6
3. MARCO CONCEPTUAL-TEÓRICO.....	PÁG. 7
3.1 LAS CIENCIAS SOCIALES Y LA HISTORIA EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA.....	PÁGS 7-9
4. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR.....	PÁGS. 10-13
4.1 LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA.....	PÁGS. 13-16
4.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA.....	PÁGS 16-17
4.3 METODOLOGÍA Y RECURSOS.....	PÁGS 17-22
5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN O PROPUESTA METODOLÓGICA	PÁG 23
5.1 DESARROLLO DE LA PROPUESTA CURRICULAR.....	PÁG 23
5.1.1 INTRODUCCIÓN.....	PÁGS 23-25

5.1.2	OBJETIVOS.....	PÁGS 25-27
5.1.3	CONTENIDOS.....	PÁG 27
5.2	EVALUACIÓN INICIAL.....	PÁGS 28-29
5.3	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.....	PÁG 29
5.4	DESARROLLO DE ACTIVIDADES.....	PÁGS 30-40
5.5	ADAPTACIÓN CURRICULAR.....	PÁGS 40-42
5.6	RECURSOS, TIEMPOS, ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS.....	PÁGS 42-45
5.7	EVALUACIÓN.....	PÁGS 45-46
6.	CONCLUSIONES O CONSIDERACIONES FINALES.....	PÁGS 47-49
7.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	PÁGS 50-52

1.JUSTIFICACIÓN

Durante todos estos años han sido muchos los profesores que han formado parte de mi experiencia educativa. Muchos de ellos han hecho que me gustasen más o menos algunas asignaturas que otras, pero aunque parezca raro la enseñanza de la historia siempre me ha apasionado. Como he dicho antes puede ser debido a los profesores que he tenido, que aunque antes no se contaba con los recursos modernos de enseñanza conseguían enganchar al alumnado a la hora de explicar esa asignatura que a los docentes siempre les ha parecido tan difícil.

Por este motivo, mi TFG se va a basar en la enseñanza de la historia en las aulas de Primaria, más concretamente en las de sexto curso.

Ahora, gracias a las nuevas tecnologías, explicar al alumno todo lo relacionado con la historia es mucho más sencillo que antes. Quiero aprovechar todo el potencial que tienen las Tics para hacer más atractivo el aprendizaje de la historia.

Como tema para trabajar dentro de la historia he elegido la Edad Media.

Lo he elegido por el simple hecho de que siempre me gustó y esta etapa de la historia da mucho juego a la hora de trabajar con los alumnos en las aulas, los diferentes pueblos, su evolución, las diferentes guerras... momentos que los alumnos habrán visto en películas y ahora van a descubrir porqué son así y cómo han influido en lo que somos ahora.

La asignatura está formada un conjunto de ciencias, con las que se pretende ir de lo más cercano y común para el alumno, siendo esta una de las asignaturas que nos permite observar, manipular, lo que está a nuestro alrededor, tomando conciencia de lo que ha sucedido con el paso del tiempo. Por eso, en parte, no es una de las asignaturas más abstractas en cuanto a contenidos del curriculum de Primaria.

Mi propuesta es la elaboración de una Unidad Didáctica basada en actividades que potenciarán la autonomía e iniciativa personal del alumno, así como las relaciones y el trabajo en equipo.

2. OBJETIVOS DEL TFG Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DEL TÍTULO DE GRADO EN ED. PRIMARIA.

2.1 Objetivos de mi TFG:

El objetivo principal de mi TFG es la elaboración de una propuesta didáctica para la enseñanza de la Historia en sexto curso de primaria.

Objetivos específicos:

1. Reflexionar sobre la presencia de las Ciencias Sociales en el Curriculum de Primaria
2. Elaborar un proyecto curricular para la enseñanza de la edad media adaptada a las características del alumnado.
3. Explorar las posibilidades de los métodos activos y de los recursos tecnológicos en la enseñanza
4. Fomentar la autonomía y la responsabilidad adoptando un enfoque constructivista del aprendizaje.

2.2 Relación con las competencias Básicas del Título de Grado de Primaria:

Puede apreciarse una relación directa entre el trabajo que planteamos y varias de las competencias desarrolladas en el grado de EP.

Fundamentalmente, con aquellas relacionadas con la planificación, implementación y evaluación de un proceso de enseñanza aprendizaje.

A continuación, expongo las diferentes Competencias que están relacionadas con mi TFG y con el trabajo que estoy realizando.

- Poseer y comprender conocimientos sobre diferentes aspectos de la educación llevándolos posteriormente a su práctica educativa.

- Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.
- Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
- Habilidades de comunicación a través de Internet y, en general, utilización de herramientas multimedia para la comunicación a distancia. Puesto que se va a estar en contacto con los alumnos a través de plataformas digitales, como pueden ser los blogs o el correo electrónico.
- Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.
- Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.
- Potenciar la formación personal facilitando el autoconocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.

3. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

3.1 LAS CIENCIAS SOCIALES Y LA HISTORIA EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA

El área de Ciencias Sociales da mucho juego a la hora de crear actividades interesantes para los niños. Gracias a estas Ciencias y su estudio los niños reflexionan sobre la realidad que los rodea, porque no hemos de olvidar que los aprendizajes más abstractos, como en este caso, se inician desde el conocimiento y el entorno más cercano al alumno.

Las Ciencias Sociales forman parte del Currículum de Primaria recogidas en un área denominada Conocimiento del medio social, natural y cultural. Es una Ciencia de integración, síntesis de otras ciencias.

Según el Decreto 40 (2007 de 3 de Mayo) por el que se establece el Currículo de Ed. Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL de 9 de Mayo de 2007): “La noción de medio a que se refiere el área, alude no sólo al conjunto de fenómenos que constituyen el escenario de la existencia humana, sino también a la interacción de los seres humanos con ese conjunto de fenómenos. El medio se ha de entender como el conjunto de elementos, sucesos, factores y procesos diversos que tienen lugar en el entorno de las personas y donde, a su vez, su vida y actuación adquieren significado. El entorno se refiere a aquello que el niño o la niña puede conocer mejor porque es fruto de sus experiencias sensoriales, directas o indirectas, porque le es familiar y porque está próximo en el tiempo o en el espacio, si bien el uso de las tecnologías de la información y la comunicación hace que esta proximidad dependa cada vez menos de la distancia física”.

El medio es entendido como un conjunto de factores y procesos que tienen lugar en el entorno de las personas. Y ese entorno, tiene relación con lo que el niño conoce mejor a través de sus experiencias.

El Currículum en este área ha de atender al desarrollo evolutivo físico, sensorial y psíquico del alumnado, lo que va a conllevar una mejor relación con el entorno y conseguirá una iniciación en el pensamiento abstracto gracias a las diferentes ciencias que se relacionan en el área.

Gracias a este área se consigue un enfoque interdisciplinar que va a permitir a los alumnos, desde diferentes perspectivas, una mejor comprensión de la realidad. Yendo de lo subjetivo a lo objetivo, que el alumno a través de sus propias vivencias sean capaces de descentrarse de ellos mismos y así sean más objetivos.

Los diferentes contenidos que se trabajan en el área están ligados con las ciencias que componen las Ciencias Sociales, sintetizándolos en los siguientes puntos:

- Compresión de aspectos ligados a la vida, la salud, los recursos naturales, el medio ambiente y el desarrollo de actitudes responsables hacia estos aspectos.
- Cultura científica.
- Conocimiento de la dimensión espacial.
- Estudio de la organización social, política y territorial de España.
- Acontecimientos a lo largo del tiempo y cronología histórica de España.
- Uso de las tecnologías de la información y la comunicación
- El área fomenta la capacidad de trabajo individual y en equipo, el alumnado debe adquirir el nivel de expresión, oral, escrita y de comprensión lectora.

Por último, los criterios de evaluación se relacionan con los objetivos y los contenidos, atendiendo a la capacidad de “saber hacer” eficazmente el alumno.

Por tanto, las Ciencias Sociales en la enseñanza desempeñan uno de los papeles más importantes como hemos podido apreciar en el Decreto 40 del curriculum de Castilla y León.

Estas Ciencias Sociales no son únicamente conceptos que los niños tienen que memorizar, sino que lo que intentamos enseñar, a parte de los conceptos, es que el niño razone y piense por si mismo para llegar a una solución lógica que sea mucho más fácil de comprender para él.

Podríamos decir que tiene un aprendizaje piramidal, pero a la inversa. El niño comienza a trabajar con conceptos muy básicos que va incrementando a lo largo de toda la etapa de primaria.

Al tratarse de una ciencia con carácter interdisciplinar, lo cual hace referencia ya no solo a todas esas ciencias que la forman, sino a todas las áreas de la educación

primaria que van a acabar vinculadas a esta, por lo que el alumno va a ir relacionando conceptos de las diferentes áreas.

Para trabajar este área hemos de hacerlo siempre de lo particular a lo general, hemos de partir del entorno del alumno para ir poco a poco abstrayéndole de su entorno más cercano, consiguiendo así una visión globalizadora.

4. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA CURRICULAR

TORRES BRAVO, (2001) afirma que muchos docentes creen que el tema de la Historia en Primaria no es más que un mero trámite, una mera parte de una asignatura que tienen que impartir y ya está.

Muchos niños tienen una concepción de la Historia como algo aburrido, un conjunto de temas que no son más que acumulación de datos que aprendemos de memoria sin ningún interés.

En cambio, gracias a los nuevos modelos de enseñanza en el que el papel del docente ha cambiado el enfoque que se le da al tema de la Historia es muy distinto.

La importancia de este conocimiento en la Educación Primaria no está ligada únicamente a la adquisición y memorización de datos, fechas, nombres, etc; sino que ayuda a la comprensión del tiempo, tan difícil de explicar a los niños.

En la actualidad, los nuevos enfoques actuales proponen que sobre los acontecimientos político-militares que tradicionalmente se habían privilegiado en la enseñanza de la historia, se dé paso a los hechos de tipo social que le permitan a los alumnos concebir a la historia ya no como un conjunto de hechos políticos sin ningún tipo de articulación y poco significativos para los niños en la escuela primaria, sino como un proceso en el que existe una relación del pasado con el presente. Una historia que les ayude a comprender los cambios y las permanencias en su vida cotidiana, en una palabra, diversificar el objeto de estudio”... (DIEZ GALBÁN Y HERNADÉZ CARRILLO, 2010)

La explicación de la historia resulta difícil, tanto para el maestro como para el alumno, ya que está formada por una consecución de acontecimientos ligados entre sí. Por ese motivo el docente debe tener siempre en mente nueve constantes para lograr el éxito a la hora de expresar las nociones socio-históricas. DIEZ GALBÁN Y HERNADÉZ CARRILLO, (2010) págs 3-4, proponen las siguientes nueve constantes para el desarrollo de las nociones socio-históricas:

Temporalidad

La enseñanza de la historia está fundamentada en la ubicación del hecho histórico en el tiempo. La pregunta inicial es ¿cuándo? Sin embargo, no se remite a una simple fecha, por el contrario, va más allá. El tiempo histórico comprende elementos tales como el orden, la duración y la era.

Cuando se habla del orden está en relación con otros acontecimientos dado a que todos ellos forman parte de un proceso. En la duración se trata de tener en cuenta cuánto tiempo ha pasado desde el inicio hasta el fin del hecho histórico. Por último, la era hace referencia al tiempo antes o después de Cristo.

Espacialidad

De la mano de la temporalidad va esta constante. A la par de la ubicación en el tiempo, es importante la del espacio, la cual se obtiene a través de la pregunta ¿dónde? La espacialidad comprende la localización, las características físicas del lugar (clima, relieve, hidrografía, flora y fauna) y las sociales (población, actividades económicas, entre otras). Al trabajar la espacialidad se propone la representación de un espacio (mapa geográfico) con las características de la temporalidad que previamente se ha comentado, (mapa histórico).

Sujeto histórico

Al igual que las anteriores constantes responde a una pregunta ¿quién? Puede tratarse de un individuo, pero también alude a un colectivo o grupo. El trabajar con esta constante no se remite a enlistar un conjunto de nombres de principio a fin; sino de ubicarlos en un tiempo y espacio y a partir de ellos distinguir diversas formas de vida, entretenimiento, costumbres y tradiciones del pasado.

Causalidad

Esta constante responde a la pregunta ¿por qué? Al trabajar esta constante en la escuela primaria el niño entenderá que los hechos históricos no son casuales, por el contrario obedecen a otras acciones del hombre en el tiempo, diacronías y sincronías. Todos los acontecimientos del pasado tienen repercusiones en el presente. La causalidad puede ser de diversa índole simple o compleja.

Relación pasado-

La historia entendida como un proceso no se trata de un cúmulo de

presente	acontecimientos sin ninguna relación, por el contrario el pasado como clave para entender el presente y éste indispensable para explicar aquél. El trabajo con esta constante les permite a los alumnos comprender que ellos mismos son producto del pasado, y que el presente no se puede comprender ni conocer sin el pasado.
Empatía	Se refiere a colocarse en el lugar del otro en el tiempo y en el espacio. Pero va más allá de sólo “ponerse en el lugar del otro”, implica comprender la acción de los sujetos históricos, sus razones y sus acciones a partir de las características de la temporalidad y la espacialidad.
Fuentes históricas	A partir de esta constante se propone que los alumnos primero reconozcan que la historia está fundamentada en los distintos testimonios que el hombre ha legado a través del tiempo y enseguida que aprendan a obtener información, analizarla y presentarla a partir de la consulta de diversas fuentes.
Continuidad y cambio	Al trabajar esta constante se pretende que los alumnos distingan elementos de permanencia y de ruptura a lo largo del devenir humano. A partir de referentes sobre todo de tipo social, que distingan los principales cambios que se han dado al paso del tiempo, a la vez que las permanencias. Con ellos comprenderán que existe una relación directa entre el pasado y el presente.
Relación con otras asignaturas	A través de esta constante se propone que los niños aprendan que el conocimiento histórico no está aislado ni ajeno de los otros campos del saber; por el contrario, la historia como las asignaturas del Español, las Matemáticas, la Geografía o las Ciencias Naturales comparten elementos que más que contradecir confirman lo aprendido de manera fragmentada.

Como conclusión final voy a exponer 3 puntos claves por los cuales es necesario aprender historia:

1.- Nos facilita la comprensión del momento en el que vivimos: tomamos la historia como un referente para entender los procesos sociales, sobretodo tomando conciencia de que nosotros somos partícipes de ella y de su formación.

2.- Nos despierta interés por lo que ha ocurrido: por eso estudiamos la historia para dar un sentido y comprender lo que ha ocurrido en ese pasado.

3.- Hacer que los niños empiecen a tener conciencia de su identidad: ayudamos a que se interesen por conocer sus orígenes, compartir valores, así como a valorar la diversidad cultural de nuestro país y del mundo en general.

En relación con los tres puntos anteriores podemos añadir que gracias a estos últimos años a la introducción de las Tics como elemento innovador en las aulas, podemos transportar a los alumnos al pasado, acercarlos al aula hechos pasados a través de simulaciones, visionados , etc.

4.1 LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN EL CURRÍCULUM DE PRIMARIA

Al finalizar la etapa de primaria, los alumnos han asimilado y trabajado con las competencias a lo largo de todos los cursos, aunque las competencias van a seguirse trabajando a lo largo de toda Secundaria también.

Las Competencias Básicas surgieron como una respuesta a un nuevo modelo de sociedad basado, ya no tanto en la adquisición de conocimientos, sino centrada en el desarrollo de destrezas y habilidades útiles para lograr que los jóvenes se desenvuelvan de forma autónoma en la sociedad. Osea, integrar los conocimientos adquiridos a su día a día, en las posibles situaciones o contextos que puedan surgir.

Estas competencias no modifican únicamente las áreas, también a la organización escolar, todo debe estar orientado a la adquisición y desarrollo de las competencias.

Además los docentes también nos vemos afectados por las competencias. No debemos centrarnos únicamente en los conocimientos que el alumno ha adquirido,

sino que también la relación de los conocimientos con la adquisición de las competencias. BARBA Y CAPELLA (2010).

El Anexo I del Real Decreto 1513 de 2006 recoge las diferentes competencias básicas, que según la Unión Europea, vamos a trabajar. Las 8 competencias son:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

La Competencia principal, o sea la que va a ser el eje principal de nuestra Unidad didáctica es la Competencia Cultural y Artística.

Competencia cultural y artística

Proporciona el conocimiento para conocer y saber valorar el patrimonio cultural. Muchas de las actividades que se van a realizar tienen como fin último conocer el legado que nos han dejado en el pasado y cómo poder valorarlo. Pretendemos con ella que el alumno a través de sus dotes de observador y las habilidades y perspectivas que habrá adquirido al finalizar la etapa, consiga valorar el patrimonio cultural y conocer las obras de arte relevantes.

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Lo que se pretende conseguir con esta competencia es que los alumnos utilicen normalmente los recursos tecnológicos para resolver problemas reales, siendo personas autónomas, eficaces, responsables, críticas y reflexivas en la selección, valoración y uso de la información y sus fuentes.

Competencia en comunicación lingüística

Con el uso de esta competencia trabajaremos y potenciaremos el uso del lenguaje oral y escrito.

Tratándose de un tema nuevo para ellos se encontrarán muchas palabras que no serán de uso cotidiano y que desconocerán, por tanto vamos a hacer hincapié en el uso de estos nuevos términos y en la expresión y correcta escritura a la hora de realizar las diferentes propuestas de trabajo. Incluso conocerán el lenguaje de la imagen, puesto que vamos a trabajar con imágenes, y el cartográfico aprendiendo a leer mapas.

Competencia matemática

Intentaremos potenciar el desarrollo de conceptos matemáticos, pudiendo aplicarlos también en el ámbito cotidiano.

La relación de esta Competencia con el tema se basa en la temporalización, saber lo cuantos años tienen un siglo, cuantos siglos abarca la época, etc.; pero también las formas geométricas que vamos a encontrar en algunas de las construcciones, ayudarán a potenciar y trabajar esta Competencia. Trabajar los aspectos espaciales, las operaciones sencillas y las nociones básicas.

Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

Proporcionaremos conocimientos científicos sobre el entorno y se promueve una relación adecuada con él.

Siempre se va a trabajar desde lo que el alumno conoce, le es más cotidiano. Para ello a través de las salidas trabajaremos la Historia desde un punto de vista más cercano al alumno.

Competencia social y ciudadana

Desarrollará la capacidad de establecer relaciones con personas de su entorno y el resto de la sociedad, siendo responsable y respetando las normas sociales, ayudando a crear sentimientos comunes que mejoren la convivencia.

El entorno en el que el alumno se va a mover para llevar a cabo las actividades de la Unidad Didáctica va a ser principalmente el aula. El trabajo en equipo con sus compañeros lleva como fin último potenciar las relaciones entre ellos y la no discriminación.

Las dos últimas competencias irán totalmente ligadas, ya que para mí una no se puede dar sin la otra.

Competencia para aprender a aprender y Autonomía e iniciativa personal.

Proporciona al alumnado una serie de técnicas para desarrollar su propia capacidad de aprendizaje y desarrolla la propia capacidad de decisión y autonomía del alumnado. Favorece el desarrollo y la toma de decisiones por parte del alumno.

Al trabajar con unas actividades, tanto individuales como grupales, en las que el propio alumno va a construir su propio conocimiento a partir de unos datos y unas guías dadas por el docente, potenciaremos un aprendizaje significativo.

4.2 CARACTERÍSTICAS DEL TERCER CICLO DE PRIMARIA

En mi primer año de prácticas el grupo de niños con el que tuve que trabajar eran alumnos de sexto de primaria, aunque no estuve mucho tiempo con ellos, si que pude apreciar las características que los diferencian del resto de etapas de primaria.

Lo primero a tener en cuenta es que cada alumno es diferente, por lo tanto sus desarrollos tanto físicos como psíquicos son totalmente diferentes, cada uno adquiere las cosas a su ritmo. Pero hablando del grupo en general eran bastante similares.

En la observación que hice de ellos como grupo destacaban varios aspectos y haciendo referencia a Piaget en GERRIG ,y ; ZIMBARDO (2005):

La etapa escolar llega a su fin y es ahora cuando tienen que afrontar una nueva etapa en sus vidas el cambio a Secundaria. Para este cambio han sido preparados durante toda la etapa de primaria, por lo tanto no es algo propio de este último ciclo.

Los alumnos han ido adquiriendo diversas habilidades y características en las diferentes etapas, en esta última podemos apreciar cómo son capaces de relacionar, de volver sobre sus propios pasos en la construcción del aprendizaje.

Es en esta etapa cuando nos encontramos con un pensamiento más científico, lo cual quiere decir que los alumnos podrán relacionar conceptos más abstractos sin la necesidad de tener que manipular o concretar dichos conceptos.

Otro aspecto a tratar, en relación con el aprendizaje, es que los alumnos empiezan a preocuparse cada vez menos por los estudios, todo les parece aburrido y no ponen ningún interés. Se interesan más por videojuegos, salir con amigos o simplemente no

hacer nada. El manejo de los medios tecnológicos por parte del alumnado, va a ayudarnos a la hora de utilizarlos en el aula y hacerles entender que las clases no tienen por qué ser aburridas sino que introduciendo diferentes elementos podrán ser más amenas y más entretenidas.

Haciendo un análisis de lo observado en los alumnos de esta etapa y en el capítulo de COGHLAN BARONA, he destacado los siguientes aspectos vinculados con sus relaciones:

Teniendo en cuenta que el alumno no evoluciona únicamente en su forma de pensar sino también en sus relaciones personales, es en esta etapa en la que dejará de ser un niño para ir entrando poco a poco en la madurez y dar un paso hacia la adolescencia. La mayoría de los niños de esta etapa empieza a desligarse del vínculo familiar y a buscar más apoyo en el grupo de iguales, en su grupo de clase. Además, se empieza a ver claramente la diferencia entre sexos. Los chicos y las chicas se relacionan entre si, sin tener mucho contacto con el otro sexo.

Además si desde pequeños no han ido trabajando ni teniendo una conciencia de grupo en esta etapa se va a hacer mucho más clara. Es aquí cuando muchas de las relaciones se van forjando, pero también es cuando más se deja de lado a varios compañeros sin posibilidad de relación con otros compañeros; por lo que en esta etapa el profesor va a tener que estar más pendiente de las relaciones entre los alumnos y tratar el tema con ellos.

4.3 METODOLOGÍA Y RECURSOS

La búsqueda de la implicación del estudiante en su propio aprendizaje implica la adopción de estrategias que fomenten su actividad.

“En educación conocemos el método activo como: un proceso que parte del alumno como eje central para lograr llevar a cabo un aprendizaje significativo, por parte de este y, en ese mismo proceso, el profesor no será más que un mero guía de ese proceso.” ZAMORA ROMERO, (2013)

Trabajando en las aulas a través de cualquiera de los diferentes tipos de Métodos Activos, conseguimos que los alumnos sean los que actúen e investiguen por si mismos utilizando sus facultades físicas y mentales, bajo la supervisión del profesor. Siendo el alumno el que dicta su propio aprendizaje y desarrollo.

La metodología activa es una forma particular de conducir las clases teniendo como principal objetivo involucrar al alumno en su propia construcción del aprendizaje, entendiendo este como un proceso de creación de nuevos conocimientos adquiridos e irlos construyendo a través de sus propias estructuras de conocimiento ya adquiridas con anterioridad.

La enseñanza activa, esta sustentada en el aprendizaje significativo, dando mucha importancia a las actividades prácticas y al aprendizaje por descubrimiento. Este tipo de enseñanza activa siempre tiene que estar sustentada por el profesor. Será este el que proporcione las claves y los instrumentos necesarios para que el alumno aprenda los contenidos.

En el estudio del tema de historia, esta estrategia permite a los estudiantes iniciarse en el método científico de estudio y análisis de la Edad Media, practicando la observación, formulando hipótesis, manejando fuentes, etc.

Mediante el aprendizaje por descubrimiento es el docente el que da las pautas y las herramientas necesarias para el aprendizaje de los contenidos a través de su experiencia personal, siendo el propio alumno el que comprueba la lógica en sus respuestas, creando así su propio conocimiento.

También es cierto que muchos conceptos no son fáciles de entender por el alumno con una mera indagación, en este caso el aprendizaje por descubrimiento permanecerá ligado a la técnica expositiva por parte del docente.

El profesor debe ser, como he comentado anteriormente, un guía, lo cual no quiere decir que no tenga ninguna relación con el proceso. Dejará de ser el centro de la acción educativa y desempeñará el papel de orientador.

Por eso el profesor no les dará respuestas cerradas a sus alumnos, deberá darles pautas para que consigan solucionar el problema y construir su propio conocimiento enriqueciendo la autonomía del alumno.

Un elemento que puede favorecer la actividad del alumnado es el uso de los recursos digitales. La competencia digital va a estar muy presente

☞ ¿Cómo vamos a trabajar esta competencia?

Este tema se presta muy bien a la utilización de las nuevas tecnologías, ya que nos encontramos con la dificultad del tratamiento del tiempo histórico en clase, puesto

que son procesos ajenos a la vida cotidiana de los alumnos, y por ello es necesario transmitirles imágenes y vídeos que les puedan acercar a estas realidades, ya que si nos limitamos a explicar lo que son sin mostrarles nada más, no se pueden hacer una idea correcta de lo que están estudiando.

Por ello, emplearemos estas herramientas a lo largo de las clases, para acercar a los niños a realidades poco accesibles para ellos.

Por otro lado, los estudiantes harán uso de los recursos digitales para poder realizar los trabajos en grupo, buscando la información necesaria y seleccionando, de entre toda la información que pueden obtener, aquella que sea más adecuada.

Además, también emplearán estos medios tecnológicos para presentar sus trabajos, realizando vídeos, blogs o presentaciones en Power Point.

En definitiva, de este modo trabajaremos esta competencia que ayudará a los niños a conocer problemas reales, y les servirá para convertirse en personas autónomas (capaces de llevar a cabo búsquedas de información por su cuenta), responsables y eficaces (que realizan los trabajos pertinentes de la forma pedida), críticas y reflexivas (ya que a través de la información obtenida podrán reflexionar acerca de lo que han encontrado y además, deberán ser críticas con las búsquedas que lleven a cabo, diferenciando la buena información de la mala).

Los recursos TIC hoy en día son un elemento muy importante que se ha integrado en las escuelas y han modificado la forma de dar las clases por parte de los docentes.

Esta introducción en las aulas de las Tics ha conseguido que muchos de los alumnos hayan vuelto a tomar interés a la hora de aprender y hacerlo de una forma más atractiva para ellos.

A continuación voy a explicar brevemente los recursos Tic que voy a emplear a en algunos de los ejercicios de la Unidad Didáctica

- Webquest

Según Cabero Almenara, J (2007): “una webquest es un tipo de unidad didáctica que plantea a los alumnos una tarea o resolución de un problema y un proceso de trabajo colaborativo, basado principalmente en recursos existentes en Internet. Se trata pues de una actividad de búsqueda informativa creada en red”

Las posibilidades que en este caso nos presenta la utilización de las webquest nos supone una forma didáctica del uso de Internet, puesto que las tareas que se proponen tienen que ser solventadas con la ayuda de los recursos que Internet nos ofrece. Además, al ser nosotros los que les ofrecemos las diferentes pautas que deben seguir y las páginas que tienen que visitar, el alumno no se descentrará de su función evitando así que no sepa exactamente que es lo que tiene que hacer y que información debe de usar. El profesor será un mero guía en el proceso de creación de sus alumnos.

En este caso la webquest, con la que trabajarán, tendrá como tarea final la creación. Para llevar a cabo la creación seguirán todos los pasos anteriores y elaborarán diferentes materiales que mostrarán al resto de sus compañeros. Mediante este tipo de tarea de creación no solo evaluaremos los conocimientos adquiridos, sino también la originalidad y creatividad que ha tenido cada grupo a la hora de desarrollarlo.

Barba, C y Capella, S (2010) han elaborado un resumen de cada una de las partes que forma una webquest:

- Introducción: sirve para orientar al alumno. La introducción debe ser clara y motivadora con la finalidad de presentar la webquest.
- Tarea: se le proporciona al alumno una clara descripción de lo que tendrá que hacer al finalizar la webquest.
- Proceso: se indican los pasos que deben de seguir y los recursos que tienen que utilizar.
- Evaluación: en este apartado se indica como evaluar el trabajo realizado.
- Conclusiones: anima a la reflexión de los alumnos sobre el trabajo realizado.

- Blog

Los blogs según Cabero Almenara, J (2007), como posibilidades en el ámbito educativo: “son un recurso fundamental para la expresión y la comunicación en el aula. (...) Podemos crear nuestros propios edublogs, como si se tratara de crear nuestra propia página Web sólo que con algunas ventajas respecto a la tradicional Web escolar ya que tenemos a nuestra disposición herramientas sencillas de utilizar para la creación y publicación de los weblogs”.

A través del blog los alumnos encontrarán recogido mucha información que les servirá de ayuda para completar una serie de actividades que son las que más adelante servirán de evaluación en clase.

La creación de un blog es muy simple y sencilla, por eso la utilización que se lleve a cabo por medio de los alumnos será muy simple.

Según Moreno Herrero, I.(2011) Para poder participar en el blog deberán registrarse con anterioridad lo que no les llevará más de dos minutos. De esta manera, podremos utilizar el blog como un foro de debate entre ellos mismos y el maestro. También pueden comentar sus dudas a traves de las entradas de cada página y ser vistas por otros compañeros que tal vez se las puedan resolver.

En nuestro caso encontramos un blog muy sencillo en el que los alumnos anotaran sus investigaciones sobre los monumentos basándose en una serie de preguntas proporcionadas por el docente. Pero no solo nos encontramos con lo que el maestro ha querido que sus alumnos lean para integrarlo en el conocimiento que están construyendo, sino que les ofrece un sin fin de información elaborado por otra serie de personas.

- Google earth

Google earth es un programa creado por google mediante el cual puedes acceder a cualquier rincón del planeta con un solo click en el ordenador, nos transporta a cualquier lugar sin salir del aula.

Gracias a la visión street pass puedes acceder a cualquier parte del mundo y parecer que estas andando por ella.

Para la educación google earth nos acerca a nuestro aula todo el mundo sin movernos de ella, lo que hará más atractivo el aprendizaje, porque nos podemos apoyar en imágenes y mostrar casi a tiempo real cualquier lugar del mundo.

- Titatok

Es una página de origen inglés. En ella se pueden crear libros de temas diversos y posteriormente se pueden visionar.

Se elaboran a través de plantillas que pueden ser modificadas añadiendo cuadros de texto e imágenes que lo hacen más atractivo, además se puede modificar añadiendo más páginas dependiendo de la extensión que deseemos.

El único inconveniente que tiene es que no publican los libros y solo se pueden ver los creados accediendo desde tu usuario.

Gracias a esta herramienta fomentamos en el alumno la creatividad y la formación de su propio conocimiento, asimilándolo y organizándolo. Además fomentamos el bilingüismo.

- Jclíc

Según Jclíc: Es un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades.

En este caso es el propio docente el que crea este material informático a través del programa Jclíc autor. Jclíc te ofrece una serie de actividades con las que se podrá crear tu propio paquete de actividades, desde sopas de letras, crucigramas, puzzles, etc.

Además, Jclíc posee una biblioteca a la cual se puede acceder y utilizar los paquetes de actividades creados por otros docentes si nos son de ayuda.

La aplicación ayuda al alumno a repasar y afianzar los conocimientos adquiridos durante el periodo de aprendizaje.

- Click2map

Click2map nos permite crear mapas a través de nuestra propia información, es decir, crear mapas colocando puntos de interés para nosotros formando así un mapa que hace referencia, por ejemplo, a puntos interesantes de una ciudad, una ruta con sus paradas obligatorias, etc. Una vez elaborado el mapa podemos publicarlo para compartirlo con más gente.

Añadir que la página está en inglés, pero es muy simple en su utilización y manejo.

5. PROYECTO DE INTERVENCIÓN O PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 Desarrollo de la propuesta curricular

5.1.1 Introducción

Esta unidad debe incluirse en el 6º curso de Educación Primaria, y se corresponde en el currículo (Decreto 40/2007 de la LOE) con el bloque 3 (Historia. El cambio en el tiempo), en su segundo punto, que dice así: España en la Edad Media: procesos de formación e integración política. La reconquista. Arte y cultura de los reinos cristianos y de Al-Andalus. El nacimiento de los reinos de León y de Castilla. La Reconquista y el proceso repoblador. La unión definitiva de Castilla y León.

Epistemológica

¿Por qué vamos a ver este tema?

Es necesario explicar a los alumnos el tema de la Historia (más concretamente la Edad Media) ya que ha sido una gran etapa de transición, y los estudiantes, como personas que habitan en este país deben conocer qué es lo que sucedió hace tiempo y como han influido los cambios producidos en esa etapa en sus vidas.

La Edad Media es una parte de la historia que debemos conocer, porque se produce un cambio significativo en la sociedad y, en este periodo, se sitúan los principios geográficos de lo que hoy en día forman el país en el cual los vivimos, así como el intercambio cultural, que ha dejado huella debido a sus representaciones artísticas y en nuestro vocabulario.

¿Cómo enfocamos el tema?

La Edad Media, así como la Historia en general, son procesos difíciles de explicar, por ello, para dar clase a niños del tercer ciclo de Primaria, no tenemos que abordar el tema de forma científica y poco comprensible para ellos, sino que debemos centrarnos más en las ideas básicas que les lleven a comprender los hechos que se producen en esa etapa, el porqué y sus consecuencias.

Siguiendo con este tema, el de la Edad Media, los conceptos que me parecen más importantes y accesibles a los alumnos son los siguientes: la Edad Media en la historia, la Edad Media en los Reinos Cristianos, la Edad Media en el Al-Andalus y el arte y la cultura en la Edad Media.

Psicológica

¿Qué problemas se puede encontrar el niño para entender esta unidad y qué soluciones podemos llevar a cabo?

- A la hora de comenzar a trabajar con el tema de la Edad Media, nos encontramos con uno de los problemas más comunes a la hora de trabajar con temas de historia en el aula. Lo que queremos explicar a los niños se encuentra muy alejado de su realidad, a ellos les resulta muy difícil abstraerse de lo que ellos viven día a día y trasladarse a otra época.

Para ello, la mejor solución es que olvidemos las clases magistrales, y que sean los propios alumnos los que lleven a cabo el conocimiento y aprendizaje, a través de actividades más dinámicas para su aprendizaje.

- El alumno puede pensar también que todos los sucesos históricos han ocurrido a la vez y en un corto periodo de tiempo. Para ello, la elaboración de friso cronológico los ayudará a entender mejor el tiempo histórico.

Didáctica

 ¿Cómo llevaría a cabo mis clases?

Desde mi punto de vista, una buena forma de dar las clases sería siguiendo estas cuatro fases que expongo a continuación, que contrastan con la manera habitual de impartir esta asignatura que consiste en centrarse en el libro de texto, leer, subrayar y limitarse a explicar para que luego los alumnos estudien lo que han subrayado. A mi modo de ver, los alumnos han de ser sujetos activos en su aprendizaje. Por ello propongo esta otra alternativa.

- En primer lugar, llevaríamos a cabo una pequeña exposición para presentar el tema proponiendo actividades de motivación inicial que hagan que el alumno se sienta atraído por esa unidad, también podemos presentar aquí algunas actividades de evaluación previa o incluso proponer algunos grupos de trabajo. De todas formas, esta fase ha de ser lo más corta posible, ya que la parte

- Esta segunda fase es la más importante de todas, la podríamos denominar “Talleres” y es aquí donde los niños van a construir su aprendizaje. Podemos presentarles en primer lugar unas actividades de introducción, como pueden ser los mapas conceptuales o los anecdotarios, para pasar luego al trabajo por equipos, pidiéndoles que resuelvan una Webquest que hayamos preparado acerca de la Edad Media, o que lleven a cabo un taller en el que se construya un castillo, o planteándoles trabajos por proyectos. De este modo el niño va a aprender de forma significativa y siendo sujeto activo de su aprendizaje.
- Pasaríamos así a un tercer momento de síntesis y conclusiones. Aquí se llevan a cabo actividades de aplicación de lo aprendido, buscaremos diferentes programas interactivos, juegos en JClick o en Agrega, hacer murales, debates o incluso fichas a completar.
- Luego situaremos una cuarta fase opcional de comunicación de esas actividades, llevando a cabo una puesta en común, un comentario de lo que se ha trabajado o incluso realizando actividades de retroalimentación para informar a los padres de lo han aprendido.
- Por último, tendría lugar la evaluación, por un lado del alumno, mediante test o cuestionarios y por otro lado, de la unidad didáctica, para lo cual es muy aconsejable llevar a cabo una evaluación externa, una evaluación mediante encuestas o una coevaluación.

5.1.2 Objetivos

Didácticos

- Adquirir y utilizar correctamente de forma oral y escrita el vocabulario específico acerca de la Edad Media, que permita el desarrollo de una lectura comprensiva a través de textos científicos y geográficos.
- Ser capaz de conocer los acontecimientos que se van sucediendo a lo largo de la Edad Media.

- Diferenciar los pueblos que habitan la Península.
- Localizar diferentes reinos en un mapa desarrollando de este modo conceptos geográficos y de localización.
- Conocer los siglos que abarca esta etapa a fin de ser capaz de diferenciar distintas etapas.
- Plantear y resolver interrogantes utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulando conjeturas y buscando soluciones alternativas.
- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que favorezcan la participación en actividades de grupo, adoptando un comportamiento responsable, solidario y en un clima de respeto.
- Utilizar las tecnologías de la información para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.

Curriculares

Los objetivos didácticos señalados anteriormente se encuentran estrechamente relacionados con los objetivos curriculares 1, 4, 11 y 13 establecidos por la LOE, estos objetivos son los siguientes:

- Adquirir y utilizar correctamente de forma oral y escrita el vocabulario específico del área que permita el desarrollo de la lectura comprensiva a través de textos científicos, históricos y geográficos.
- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que favorezcan la participación en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

5.1.3 Contenidos

- Manifestaciones artísticas en la Edad Media.
- La sociedad en la Edad Media.
- Diversidad de culturas.
- Acontecimientos importantes en el arte durante este periodo.
- Realización de diversas simulaciones en el aula.
- Interpretación de las etapas de la historia.
- Búsqueda de información a través de las nuevas tecnologías.
- Realización de trabajo en grupo.
- Localización en un mapa de las diferentes manifestaciones artísticas.
- Reconocer las diferencias que existen entre Alta y Baja Edad Media.
- Identificación de las diferentes construcciones a lo largo de la Edad Media.
- Utilización de recursos informáticos para realizar diferentes actividades interactivas.
- Valoración de la importancia del trabajo en grupo como forma de enriquecerse mutuamente aportando cada uno sus conocimientos, ideas y valores.
- Respeto hacia todas las personas cuando trabajamos de forma cooperativa, fomentando una actitud democrática y comprendiendo los valores y las ideas de los demás.
- Interés por conocer las diferentes manifestaciones artísticas.
- Sensibilización hacia los demás.
- Interés hacia las nuevas tecnologías como un medio para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.

5.2 Evaluación inicial

Para llevar a cabo una evaluación inicial, mediante la cual queremos asentar las bases de lo que vamos a trabajar posteriormente, se realizarán una serie de actividades, mediante las cuales, trabajarán nuevos conocimientos que incorporarán a los que ya poseían anteriormente.

Se comenta al grupo de alumnos, mediante una asamblea, lo que veremos y trabajaremos en el aula. Serán ellos mismos los que guíen su aprendizaje movidos por sus inquietudes y necesidades de saber más acerca del tema y hacer hincapié en lo que a ellos les llame más la atención.

Las actividades propuestas son las siguientes:

Identifica los hechos esenciales del asentamiento musulmanes la Península durante la Edad Media

Dividir la clase en grupos. Cada uno de ellos deberá escribir en un papel cinco preguntas sobre hechos o acontecimientos importantes que sucedieron en la Península desde la invasión musulmana en 711 hasta la conquista de Granada en 1492. Una vez escritas, se pondrán en común y se intentarán contestar entre todos

Diferencia construcciones románicas y góticas

Llevar a clase diferentes fotografías de edificios góticos y románicos. Dividir la clase en grupos. Cada grupo elegirá uno de los edificios y completará una ficha en la que incluirán dibujo de ese edificio y explicará qué tipo de edificio es, la función que tenía, el lugar en el que se encuentra y cuáles son sus características

Criterios	Si/Necesita refuerzo	Observaciones
Identifica los hechos esenciales del asentamiento musulmán en la Península durante la Edad Media		
Conoce cuáles fueron los reinos cristianos hasta 1492		
Diferencia construcciones románicas y góticas		

5.3 Principios metodológicos

En este proyecto se tratará de llevar a cabo un aprendizaje significativo basado en la memoria comprensiva y no memorística, **para lo cual, a la hora de realizar estas actividades en un aula habría que relacionar lo conocido con las nuevas informaciones, estableciendo una relación entre los conocimientos previos y los nuevos.**

Partimos del nivel de desarrollo del alumno y damos prioridad a una participación activa por parte del estudiante, siendo el profesor un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello todas las actividades son interactivas ya que de este modo es el alumno el que construye su propio conocimiento.

Además, se da especial importancia al valor de los intercambios y de las relaciones mediatizadas de cooperación durante el aprendizaje en aquellas actividades que se realizan por grupos.

5.4 Desarrollo de actividades

Para elaborar mis actividades me he inspirado en el formato adoptado en la guía didáctica Yo soy mayor, Tú serás mayor.

A continuación presento una serie de actividades que llevaría a cabo a lo largo de la Unidad Didáctica: “Descubriendo la Edad Media”.

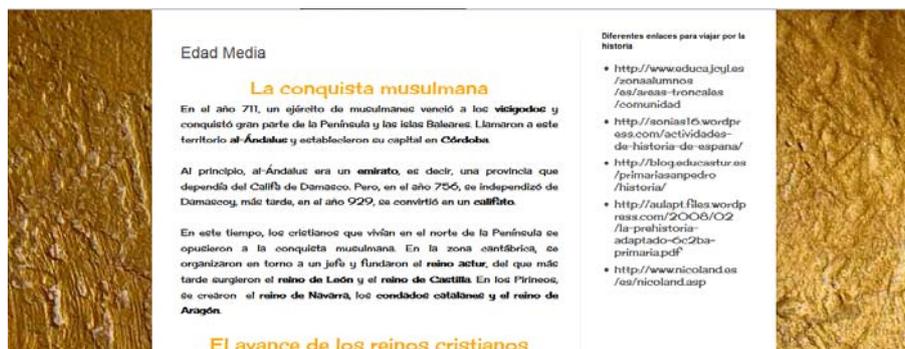
Las actividades se van a dividir en dos grupos, actividades básicas y actividades de ampliación o refuerzo.

☞ Las actividades básicas son las siguientes:

1. Creamos un Blog

A lo largo de la unidad escribimos entradas en un blog, ellos mismos serán los que las hayan creado, incluyendo fotos o vídeos relacionados con el tema, así como una breve explicación elaborada por ellos. Con ello, comprobaremos que se va comprendiendo todo y observaremos el nivel madurativo de los alumnos en cuanto al vocabulario, a la capacidad de síntesis, de redacción y de comprensión.

Esta realización del blog la harán en casa, ya que se requiere de un tiempo mayor del disponible en el aula para poder buscar toda la información necesaria, resumirla y redactarla con sus propias palabras.



Captura 1. Ejemplo de una entrada en el blog

2. Jugamos

Jugamos a ser otras personas a través del juego de roles. La clase se transformará en una ciudad del siglo VI, en la que a través de un sorteo todos

los niños obtendrán un personaje y representarán su papel, como si estuvieran viviendo en esa época. Cada uno de ellos deberá representar el papel que le ha tocado, ya sea campesino, rey o clérigo. Así se transformarán en una persona de esa época y les ayudará a conocer mejor como vivían, sus costumbres, etc. Como es lógico, esta actividad se realizará en clase.

3. Construimos un Castillo

Esta actividad les va a resultar muy llamativa y va a despertar su interés por el tema. En primer lugar, dividiremos la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos (dependiendo del número total de niños) y les daremos las instrucciones, que podemos encontrar en Internet, para construir un castillo (los materiales necesarios están detallados en el punto de “Recursos”). Después, cada grupo llevará a cabo la construcción de su propio castillo, trabajando así la cooperación y el respeto hacia los demás, así como la capacidad para trabajar en equipo, además de la imaginación y la creatividad. Con esta actividad el niño verá de cerca cómo es un castillo, comprendiendo mejor las partes que componen lo componen, que son conceptos que deben conocer.

Esta actividad la llevaremos a la práctica en clase, a modo de taller.



Captura2. Proceso de la construcción.

4. Hacemos un viaje

Usamos Google Earth para conocer la ruta que siguió Cristóbal Colón para descubrir América, buscaremos los lugares en los que estuvo Colón antes y después de su partida, comentamos brevemente que fue lo que hizo en cada uno de los lugares que visitó. Este ejercicio lo vamos a realizar en clase para poder

indicar mejor a los niños dónde se encuentran estos lugares, ya que pueden surgir dudas sobre su ubicación y a lo mejor es necesario darles unas coordenadas concretas.



Captura 3. Viaje de España a América

5. Jugamos

Jugamos contestando diferentes preguntas que hacen referencia a la Edad Media. El enlace a esta página es el siguiente:

http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/04/animaciones/a_fc_trivia_v00.html

Esta actividad la realizaremos en el aula, para resolver dudas que puedan surgir a raíz de la información nueva que van a obtener de la página Web, así como para poner en común las impresiones que vayan surgiendo a medida que investigan en la página.



Captura 4. Imagen del juego tipo trivial

5 Construimos un mural

Construimos un mural para comprobar qué hemos aprendido. Este mural se llevará a cabo de forma grupal, en equipos de cuatro o cinco personas (dependiendo del número total de alumnos) y en él deberán colocar fotos, dibujos y explicaciones de lo que se ha visto en clase acerca de la jerarquía y de la división en estamentos. El grupo deberá organizarse como ellos elijan, puede que todos busquen toda la información y luego seleccionen, o puede que cada miembro del grupo se encargue de un tema, así trabajamos la cooperación, y la capacidad de trabajar en equipo. Como cada grupo trabajará de forma diferente, luego podemos comentar con los alumnos cuál ha sido el grupo que ha trabajado mejor de acuerdo con los resultados obtenidos.

Esta actividad se realizará en clase para que podamos observar los posibles problemas que se pueden plantear a la hora de trabajar de forma cooperativa.



Captura 5. Ejemplo de lo que podría ser nuestro mural

6 ¿Quién sabe más?

A modo de conclusión podemos realizar la siguiente actividad. Para comprobar que todos los niños han entendido todo el tema y que están preparados para la evaluación, vamos a jugar a un juego de mesa creado por nosotros mismos. El juego lo titularemos “¿quién sabe más?” y consistirá en un tablero (similar al del conocido juego “Party”) en el cual habrá diferentes casillas: de mímica, de dibujar o de pregunta, que pueden ser de todo lo tratado en el tema. Los alumnos, divididos por grupos de cuatro o cinco personas, lanzarán un dado y moverán su ficha a través del tablero, dependiendo del lugar en el que caigan



Captura 6. Ejemplo de como puede ser nuestro juego

7 Debatimos

Un debate es una actividad que podemos llevar a cabo para trabajar, sobre todo, el respeto hacia las opiniones de los demás, así como hacia los turnos de palabra, además de ser una actividad que les permitirá desarrollar la reflexión y la empatía, ya que deberán de ponerse en el lugar de otras personas. En este debate podemos dividir la clase en dos grupos y pedir que un grupo represente a las personas que viven en zonas cristianas y el otro a las personas que viven en la zona musulmana, cada grupo deberá exponer razones por las cuales es mejor un sitio que el otro (por ejemplo, los que viven en lugares próximos a zonas

costa pueden decir que las tierras son más fértiles, o simplemente que viven mejor allí porque tienen allí a su familia o su trabajo). Luego les pediremos que se cambien la postura que deben defender, y finalmente, sacaremos unas conclusiones comunes.

Como es de suponer, este debate se realiza en las horas de clase.

Una vez realizadas las actividades básicas, propongo otra serie de actividades como refuerzo o ampliación del tema:

1. Localizamos

Una vez hayamos trabajado en clase la expansión de los diferentes pueblos que se encontraban en la Península, localizamos la extensión de estos a través de la aplicación Google Earth. De este modo, los alumnos pueden ver cómo se encontraba dividida la Península, qué Comunidades Autónomas actuales pertenecían a los diferentes pueblos, cómo algunas quedaban separadas o pertenecían a otras. Además, con esta actividad trabajamos también la geografía.

Este ejercicio es adecuado para trabajar en clase ya que compartirán impresiones y se corregirán errores comunes.



Captura 1. Representación del mapa de España en Google Earth.

2. Investigamos

Proponemos una tarea de investigación realizada por el docente a través de una Webquest. El trabajo ha de ser individual y consistirá en buscar información de lo que se ha expuesto en un primer momento, de este modo, si algún niño no prestaba la suficiente atención a las explicaciones, ahora se compensará este

problema, ya que todos deben realizar este trabajo. Posteriormente se puede poner en común con un grupo toda la información obtenida, dependerá del tiempo del que dispongamos.

Esta actividad es conveniente que la realicen en casa, ya que puede que tengan que imprimir algunas informaciones o que necesiten consultar algún libro, revista o periódico.

3. Elaboramos

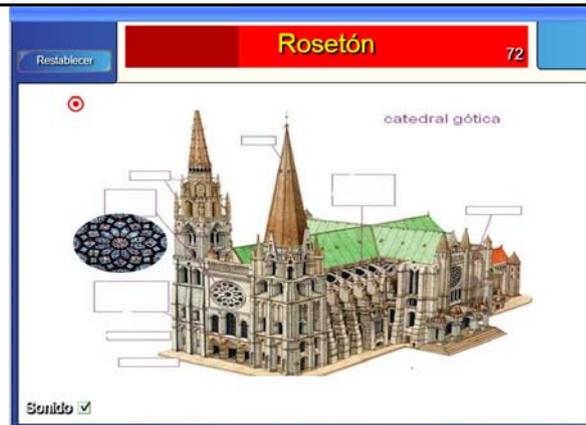
Acerca de las culturas, buscamos información sobre los lugares en los que se producen asentamientos, y posteriormente plasmamos esa información en el programa Up2maps, utilizando un mapa de España en el que colocaremos los datos obtenidos, pintando de colores diferentes los lugares en los que se asentaban. Con esta actividad, se trabajan también aspectos de geografía.

La búsqueda de información la podemos hacer todos juntos en clase, para que los datos sean similares, y dejar que realicen en casa el mapa con el programa Up2maps.

4. Señalamos

Una actividad sencilla de realizar por parte de los alumnos y que nos permite comprobar que se han comprendido los conceptos, consiste en, empleando el programa “Smart notebook”, preparar una actividad en la que los alumnos deban señalar las partes de una construcción, en este caso sería una construcción gótica, que se les indican, para lo cual tendrán un tiempo máximo determinado. Además, al finalizar la actividad se les da una puntuación mayor o menor dependiendo de los aciertos que hayan conseguido y del tiempo empleado.

Este ejercicio lo realizaremos en clase.



Captura 2. Representación del juego.

5. Buscamos

Buscamos noticias acerca de lo que se está dando en clase: descubrimientos, restauraciones de monumentos, artículos relacionados con los personajes importantes de la época, etc.

Las noticias las leeremos brevemente en clase y comentándolas, posteriormente las colocaremos por el aula.

Este ejercicio deberán realizarlo en casa para luego llevar a clase aquello que hayan encontrado.

6. Completamos

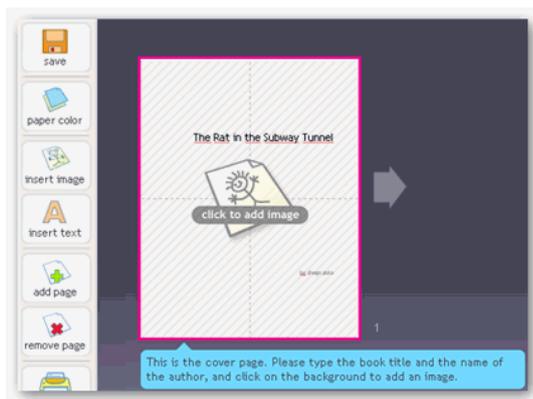
Haciendo uso del JClick Author, el profesor prepara una actividad que consista en completar un texto con ayuda de unas palabras clave. Esta actividad la podemos adecuar a las características de nuestros alumnos, para aquellos que tengan más dificultades podemos prepararles el mismo ejercicio pero dándoles tres opciones para que escojan entre ellas, o también podemos darles una pista. Pero el objetivo final es que consigan realizar la actividad sin ayuda, con lo que comprobaremos que los conceptos básicos se han aprendido. Lo bueno de este ejercicio es que nos permite adaptarnos a las necesidades de cada alumno y ver el nivel en el que se encuentran y lo que nos queda por avanzar.

Esta actividad la llevaremos a cabo en el aula.

9. Creamos un libro

Realizamos un libro, empleando el programa Tikatok. Esta actividad la podemos pedir por grupos o individualmente, y nos va a permitir trabajar el lenguaje, ya que deberán expresarse con claridad, sin faltas de ortografía y redactar de forma adecuada haciendo uso de las palabras específicas que hayan aprendido a lo largo del tema. Trabajamos también la creatividad, ya que cada alumno o cada grupo presentará el libro de una forma diferente, y en caso de hacer la actividad por equipos, se trabaja también la cooperación y el respeto hacia los demás.

Esta actividad requiere una preparación, por ello es mejor que se realice en casa, donde el alumno puede preparar un guión previo, un esquema de cómo quiere organizar el libro o de cómo quiere presentarlo.



Captura 4. Comenzamos a crear nuestro libro

10. Contestamos

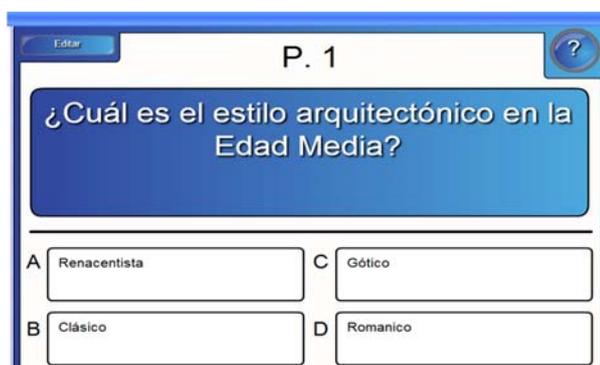
Antes de llevar a cabo una evaluación, realizamos una ficha con diversas preguntas relacionadas con el tema (las fichas que estamos acostumbrados a ver utilizar a los profesores), pueden ser preguntas de completar, de unir con flechas o de verdadero o falso, entre otras, y servirán para hacer un balance previo al examen acerca de cómo han comprendido el temario. Este “pseudo-examen” puede luego corregirse por los propios alumnos y servir así de autoevaluación.

La realización de esta actividad la haremos en clase, para resolver las últimas dudas y estar seguros de que todos los alumnos son capaces de responder las preguntas por sí mismos.

11. Realizamos

Para terminar el tema, realizamos de un test con respuesta múltiple (elaborado por nosotros) empleando el programa “Smart notebook” para la pizarra interactiva. Realizaríamos este ejercicio en grupos de cuatro o cinco alumnos, y cada grupo responderá una pregunta del test, ganando el equipo que antes consiga acertar diez preguntas (o las que hayamos fijado al principio de la actividad, dependiendo del tiempo del que dispongamos para la realización de la misma). Este ejercicio sirve para dar por finalizado el tema antes de la evaluación y con él trabajamos tanto los contenidos de la unidad como las actitudes de respeto a los demás y de cooperación y trabajo en grupo.

Como es lógico, este test le haremos en clase para poder evaluar, mediante la observación directa, el progreso del alumnado una vez finalizado el tema.

The image shows a screenshot of a digital test interface. At the top, there is a blue header bar with the text "P. 1" in the center and a question mark icon on the right. Below the header, a large blue box contains the question: "¿Cuál es el estilo arquitectónico en la Edad Media?". Underneath the question, there are four rectangular input boxes arranged in a 2x2 grid. The top-left box is labeled "A" and contains the text "Renacentista". The top-right box is labeled "C" and contains the text "Gótico". The bottom-left box is labeled "B" and contains the text "Clásico". The bottom-right box is labeled "D" and contains the text "Romanico".

Captura 5. Ejemplo del test de respuesta múltiple

5.5 Adaptación Curricular

Como docentes, debemos tener en cuenta la posibilidad de encontrarnos en clase con un alumno “borderline”, el cual, no va a ser capaz de realizar las mismas actividades que el resto de los alumnos debido al nivel de dificultad de las mismas.

Por ello, he preparado las siguientes actividades que llevaría a cabo en la unidad, de modo que dicho alumno consiguiera los objetivos mínimos propuestos pero realizando unas actividades acordes con su nivel. Las actividades, por lo tanto, serían las siguientes:

- Con el “JClic”, prepararía un puzzle en el que presentaría una imagen de una catedral con sus distintas partes. El puzzle tener un menor número de piezas en un primer momento, de modo que el alumno, en clase, realice este juego sin mucha dificultad, pero acabará viendo las diferentes partes de la misma, con sus

- En la pizarra digital de clase, haciendo uso del programa “Smart notebook”, le propondría la siguiente actividad: le presento seis u ocho dibujos de ciudades, y le pido que señale aquellas que se encuentran situadas en el Al-Andalus. Cuando acierte aparecerá una página felicitándole por su trabajo, de modo que le motivará a seguir, y si falla le aparece otra imagen que le dice: “inténtalo de nuevo, ánimo”, frase que le alentará a continuar y a no pensar que es incapaz de conseguirlo. Como podemos ver, esta actividad es muy sencilla y de este modo diferenciará los tipos de arquitectura de ciudades árabes y cristianas.
- Continuando con el mismo programa (“Smart notebook”), llevamos a cabo otra actividad acerca de las clases sociales: colocamos un dibujo en el que se encuentre un representante de los diferentes estamentos. Le mandaremos buscar uno de ellos y el tendrá que hacer clic en la solución. Cada vez que cliquee en uno de ellos se le dirá quien es, por lo tanto aunque falle irá relacionando el dibujo con un campesino o un clérigo, por ejemplo.
- Para trabajar los terremotos, podemos también emplear este tipo de recursos aunque proponiendo otro tipo de actividades. Por ejemplo, con el “JClic”, podemos pedirle que resuelva una sopa de letras en la que debe buscar las palabras: Reyes Católicos, Cristóbal Colón, El Cid. Así trabajaremos los personajes más importantes en este periodo. Esta actividad debemos llevarla a cabo después de haber explicado en clase quienes son cada uno de estos personajes.
- Con el programa “Smart notebook”, podemos presentarle seis u ocho dibujos de monumentos y construcciones y pedirle que señale los que son góticos. De este modo comprobaremos que ha entendido que existen diferentes tipos de arte y

-
- A la hora de los trabajos en grupo, el alumno puede participar sin problemas, ya que si la actividad consiste en realizar un mural, este niño puede buscar las imágenes haciendo uso de las nuevas tecnologías, tarea que para el resto es demasiado sencilla y que para él puede suponer un reto mayor además de sentirse integrado en la clase y ver que puede ser un miembro activo de un grupo, no se sentirá discriminado.
- Finalmente, también le podemos pedir que escuche un vídeo explicativo de la Edad Media realizado por nosotros (empleando el Youtube y teniendo en cuenta que no debemos emplear palabras muy técnicas o complicadas), y hacerle después algunas preguntas básicas de verdadero y falso (ya que son más sencillas que las preguntas a desarrollar), que nos permitan comprobar que ha prestado atención y ha comprendido los conceptos principales.

Como podemos observar, este tipo de actividades requieren un trabajo por parte del docente, pero merece la pena llevarlas a cabo ya que de este modo conseguimos que alumnos con mayores dificultades alcancen los mínimos exigidos.

5.6 Recursos, tiempos, espacios, y agrupamientos.

- **Recursos:**
- Acceso a Internet en el aula, al menos seis horas para realizar las actividades previstas en las que es necesario el empleo de Internet.
- Ordenador y cañón que proyecte las imágenes del ordenador, al menos seis horas (las que empleamos para el uso de Internet citado anteriormente).
- Programa Google Earth, que emplearemos un día para las actividades en las que es necesario este programa.
- Pizarra interactiva para los trabajos en los que es necesario escribir en la misma pizarra (como en las actividades con el programa “Smart notebook”): dos horas.
- Programa “Smart notebook” para la pizarra interactiva.

- Programa JClic Author para poder preparar las actividades previstas con dicho programa.
- Para el día que se realiza la actividad de Juego de roles:
 - Telas
 - Cartulinas
 - Cartón
 - Tijeras
 - Pegamento
- Para la realización del Castillo, necesitaremos:
 - Rollos de catón de papel de cocina.
 - Papeles de diferentes texturas.
 - Tijeras.
 - Papel celofán.
 - Pegamento.
 - Cartulinas.
- Para el día que se realice la actividad grupal de construcción de un mural se necesitarán:
 - Cartulinas de colores tamaño DIN-A3
 - Pegamento
 - Tijeras
 - Rotuladores de colores
 - Bolígrafos
 - Folios
- Para el día que llevemos a cabo el juego de preguntas y respuestas “¿quién sabe más?”, necesitaremos:
 - Un tablero construido por el profesor
 - Dados
 - Tarjetas con preguntas
 - Fichas de colores para los diferentes equipos (que también puede construir el profesor)
- También necesitaremos emplear folios en diversas actividades, como pueden ser: los debates o la realización de fichas para completar.

- Para la realización de la Webquest explicada anteriormente, los alumnos puede que necesiten:
 - Impresora
 - Libros o enciclopedias
 - Revistas
 - Periódicos (también serán necesarios para el trabajo de búsqueda de noticias)
- Para llevar a cabo la grabación del vídeo por parte del alumno, será necesario que dispongan de una cámara de vídeo o similar.
- Finalmente, los alumnos deberán disponer de acceso a Internet para realizar las actividades que deben hacer en casa, las cuales hemos señalado anteriormente.
- **Tiempos:** El desarrollo del tema, así como, las actividades propuestas estarán comprendidas en 10 sesiones de una hora cada una, por tanto la finalización de la Unidad Didáctica será en dos semanas desde su inicio, contando con que se tenga clase los cinco días de la semana.

Algunas de las actividades principales propuestas, no se podrán finalizar en una sesión debido a organización del aula, de alumnos, materiales, etc, por lo que serán necesarias dos sesiones para llevarlas acabo y que sean un éxito.

- **Espacios:** Dentro de la propio aula de los alumnos va a haber diferentes espacios o modificaciones para llevar a cabo las diferentes actividades propuestas.

Colocando el aula de tal forma en la que creemos rincones en los cuales, los alumnos puedan realizar las actividades con los diferentes materiales que les hagan falta para su elaboración.

Para las actividades finales como son el “party” o el debate, las mesas se distribuyen de tal forma que para el primero se divide el aula en agupaciones de mesas para 4 o 5 alumnos, y para el segundo las organizamos en forma de “U” para que todos los alumnos puedan participar y verse con cada intervención.

Otro espacio necesario para la realización de actividades es el aula de informática, para ello, previamente, hemos tenido que reservar y hablar con los compañeros para su utilización.

Y, finalmente, las casas de los propios alumnos en las cuales, actualizarán, preguntarán y llevarán al día el blog que entre todos vamos ha ir realizando desde el primer día. La casa de los alumnos puede ser sustituida por la biblioteca, la casa de un familiar o algún otro lugar en el que tengan acceso a internet si desde sus propias casas no lo tienen.

- **Agrupamientos:** Solo vamos a contar con 3 tipos de agrupamientos.
 1. El grupo-aula se involucran todos los alumnos con todos, ya que las actividades en las que van ha participar van ha ser de interacción de todos con todos. Absolutamente todos tienen un papel y tienen que llevarlo a cabo, formando parte del juego de roles o del debate.
 2. Grupos reducidos algunas actividades hay que realizarlas en grupos más reducidos para un mejor manejo de la actividad y de la interacción entre los alumnos. Son grupos heterogéneos de 4 o 5 alumnos elegidos al azar, lo que nos asegura la relación entre alumnos que no tengan mucho trato y mejorar el ambiente en el aula.
 3. Individual hace que el alumno reflexione el solo sin ayuda de sus compañeros sobre la información obtenida, que sea capaz de tomar sus propias decisiones y llevarlas a cabo sin ser manipulado por lo que piensen los que están a su alrededor.

5.7 Evaluación (criterios, técnicas y momentos)

CRITERIOS

- Conoce y explica correctamente los cambios que se producen a lo largo de la Edad Media.
- Localiza en un mapa las diversas edificaciones artísticas.
- Es capaz de diferenciar las diferentes culturas que convivían en esta época.
- Diferencia las agrupaciones según las clases sociales
- Reconoce los monumentos más importantes de esta etapa.

- Reconoce los personajes influyentes en esta época, así como lo que hicieron en ella.
- Es capaz de realizar trabajos en grupo, adoptando un comportamiento responsable, solidario y en un clima de respeto.
- Utiliza las tecnologías de la información para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos.

TÉCNICAS

Para evaluar seguiremos los criterios mencionados anteriormente y nos basaremos en las actividades de clase, la participación y comportamiento en los trabajos en grupo y el examen.

MOMENTOS

La evaluación será continua, se va a ir evaluando todas las actividades propuestas anteriormente, siendo estas las que más peso van a tener, con respecto a la prueba final escrita, en la ponderación de las futuras notas.

Vamos a tener en cuentas los siguientes 3 elementos:

- La adquisición, interpretación, comprensión y la comunicación de la información que han adquirido a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.
- El análisis de las actividades realizadas durante este período.
- La realización de una prueba final individual.

Además al tratarse de una evaluación continua, por lo tanto sumativa, tenemos en cuenta el proceso de observación que se ha llevado a cabo en el aula a los alumnos durante todo el proceso.

Las actividades realizadas tienen un peso del 60% y la prueba final escrita un 40%.

6. CONCLUSIONES O CONSIDERACIONES FINALES.

En la presente propuesta de intervención se ha analizado el aprendizaje de la Edad Media gracias al apoyo de las Tics

A lo largo de este proceso he llegado a la conclusión de que enfrentarse a un tema vinculado con la historia no es fácil. A la hora de elaborar las actividades que componen la Unidad Didáctica me he visto superada por el sin fin de recursos que existen para trabajar en el aula, y saber cual es el adecuado para cada actividad es complicado. Hay que tener en cuenta que no tenemos que usar únicamente las Tic para la elaboración de actividades, también la imaginación del profesor a la hora de elaborar ciertas actividades es comparable con los recursos Tic.

El objetivo principal de mi TFG era la elaboración de una propuesta que integre la enseñanza de la historia en una clase de sexto de primaria, centrandolo en el aprendizaje de la historia, más concretamente la Edad Media. Se ha llevado a cabo a través de la propuesta de intervención de una Unidad Didáctica.

El conjunto de actividades, como la Unidad Didáctica en su totalidad, pueden ser llevados a la práctica en cualquier aula, debido a que no existe una dificultad en la realización de sus actividades y en los recursos necesarios, aunque algunos centros hoy en día no cuentan con una sala de ordenadores o una pizarra digital en el aula, por lo que puede ser más complicado llevar algunas de las actividades a la práctica pero no imposible. Por ese mismo hecho no todas las actividades están realizadas con recursos Tic.

En cuanto a los objetivos específicos:

Reflexionar sobre la presencia de las ciencias sociales en el curriculum de primaria. Las ciencias sociales es un área muy importante que ayuda al alumno a conocer su entorno más próximo, así como abstraerse de el para conocer lo que hay más allá de lo que le rodea.

Elaborar una propuesta curricular para la enseñanza de la edad media adaptada a las características del alumnado. Como hemos apuntado anteriormente, la planificación de diversas actividades por parte del docente deben de ser fáciles de entender y de realizar por parte de los alumnos, para que consigan los objetivos que nos hemos propuesto.

Las actividades planificadas son muy simples en su manejo. Puede que algunas como Titatok o clips2map que únicamente las encontramos en inglés puedan traer consigo algún problema, pero para eso nosotros que ya hemos trabajado con esa herramienta previamente estaremos para solventar todas sus dudas

Adaptar el papel del alumno de pasivo a activo en la elaboración de su propio conocimiento. Gracias a la Unidad Didáctica propuesta se consigue que el alumno deje de ser un mero oyente y observador y pase a la acción. En el caso, como ya hemos hablado de la historia, siempre hemos visto y vivido que la forma de afrontar esta materia es a través de la exposición del docente y de la memorización de datos que a la larga se olvidan. Por ese motivo la creación de actividades y manipulación y elaboración por parte del alumno ha concluido en que sean ellos mismos los que elaboren su conocimiento.

Acercar a los alumnos diferentes herramientas para la elaboración de su propio conocimiento. Con la realización de las actividades los alumnos se dan cuenta de que existen muchas herramientas y recursos, que utilizados de forma correcta, llevan a un aprendizaje y a una elaboración de su propio conocimiento a través de lo que ellos conocen.

Nos damos cuenta de que la introducción de las Tic como nueva herramienta en el aula es un buen apoyo para el docente a la hora de acercar y hacer ver al alumno lo que no se encuentra a su alcance. Ya no hace falta utilizar imágenes estáticas en las explicaciones, ahora pueden ser con movimiento.

Para mí la educación ha de centrarse más en el alumno que en el profesor, es decir, que todo gire entorno al alumno. El alumno crea su propio conocimiento a raíz de lo que el profesor expone. La educación gira entorno a los alumnos no podemos pretender que las clases sigan siendo magistrales como antes. La sociedad actual se centra más en la manipulación y en el día a día que en la acumulación de acontecimientos, por eso hay que centrar la educación en las necesidades del alumno y la sociedad que lo rodea, no en lo que sea más cómodo para el docente.

7. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- ADELL, J. (2010). Educación 2.0. En BARBA, C y CAPELLA, S (coords.) Ordenadores en las aulas: la clave es la metodología, Barcelona: Akal.
- BARONA COGHLAN, A, La animación en 3D por computadora como complemento de formación en el hábito de estudio, Capítulo I. Análisis y características de los niños de 10 a 13 años. Consultado en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/barona_c_a/capitulo1.pdf
- BARBA,C Y CAPELLA, S (coords.)(2010) Las competencias básicas un puente entre el conocimiento y la vida: Guida Al-lés. En Ordenadores en las aulas. La clave es la metodología, Barcelona: Graó.
- CABERO ALMENARA, J.(2007)(coord.): Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación, Madrid: Mc Graw Hill
- Decreto 40 (2007 de 3 de Mayo) por el que se establece el Currículo de Ed. Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL de 9 de Mayo de 2007)
- DIEZ GALBÁN, R Y HERNADÉZ CARRILLO, V. A (2010) La Historia de la Historia en la Escuela Primaria, México. Consultado en: http://www.academia.edu/1057534/LA_HISTORIA_DE_LA_HISTORIA_EN_LA_ESCUELA_PRIMARIA
- GERRIG,R.J y ZIMBARDO. P.G (2005): Psicología y vida (17ª edición) pp 325-329, MEXICO: PRENTICE HALL. Disponible en

<http://books.google.es/books?id=3-I4Z1dAxo0C&pg=PA325&dq=periodos+evolutivos+piaget+operaciones+concretas&hl=es&sa=X&ei=lK7nUeiDIqOP7AaBrIGYAw&ved=0CDgQ6AEwAQ#v=onepage&q=periodos%20evolutivos%20piaget%20operaciones%20concretas&f=false>

- “Ley Orgánica 2 / 2 006, de 3 de mayo, de Educación”, BOE, 106, 17158 - 17207, 2006a
- Real decreto 1513 / 2 006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (BOE» núm. 293, de 8 de diciembre de 2006)
- MORENO HERRERO,I.(2011): Aplicaciones de la Web en la enseñanza, Madrid:Catarata.
- NIETO BEDOYA, M et al (1993): Yo soy mayor, Tú serás mayor, guía didáctica para la promoción de la solidaridad entre las generaciones, Valladolid: Junta de Castilla y León.
- WEB MEJICANA: ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

<http://estrategiasparalaensenanzadehistoria.bligoo.com.mx/reflexion-acerca-de-las-practicas-como-docente-de-primaria#.UejnnNLwmJ0>

- TORRES BRAVO, P.A. (2001): Didáctica de la Historia y educación de la temporalidad: tiempo social y tiempo histórico. Madrid: UNED,.
- UVA, Competencias Básicas del título de Grado de Primaria. En http://www.uva.es/export/sites/default/portal/adjuntos/documentos/1294663761687_competencias.pdf

- ZAMORANO IBARRA, M, A Las Ciencias Sociales en la Educación Primaria en Las Ciencias Sociales y el área de Infantil. Consultado en:
<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/10557/Capitulo2.pdf>
- ZAMORA ROMERO, D.(2013) métodos didácticos para la enseñanza-aprendizaje (métodos activos). en
<http://www.slideshare.net/delyzamoraromero/mtodos-didacticos-para-la-enseanza-aprendizaje-metodos-activos>

2. RECURSOS:

- CLICK2MAP. EN <http://www.click2map.com/>
- EL GRAN JUEGO DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO. EN http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/c/04/animaciones/a_fc_trivia_v00.html
- GOOGLE EARTH. En <http://www.google.es/intl/es/earth/>
- JCLIC. EN <http://clic.xtec.cat/es/jclic/>
- TIKATOK. EN <http://www.tikatok.com/>