

La metodología lúdica para la enseñanza de la Historia.



Autor: Virginia de la Torre Pérez

Tutor académico: María Sánchez Agustí

Facultad de Educación y Trabajo Social

Universidad de Valladolid, 2012/2013

Resumen.

En el siguiente trabajo se defiende el uso de la metodología lúdica para el aprendizaje de la historia. Para ello, se presenta una propuesta metodológica, llevada a cabo en un aula de 4º de educación primaria. Los resultados de dicha propuesta serán comparados con los obtenidos en un aula de las mismas características, que ha trabajado con una metodología tradicional los mismos contenidos. También se hace una puntualización del uso de la metodología lúdica con alumnos con necesidades educativas especiales. Todo ello, se basa en una fundamentación teórica que explica en qué consiste dicha metodología y la pone en comparación con la metodología tradicional.

Abstract.

In the next document, we defend the use of the methodology based in the game in order to learn history. For this, It's presented a methodological proposal. This proposal has been developed in a 4º Primary Education classroom. The results of this propose will be compared with the ones obtained in a similar classroom, having this classroom worked the same contents with a traditional methodology. At the same time, we put our attention on the use of this methodology with educative needs students. All of this is based on the theorist explanation that sets what is this methodology and compares it with a traditional methodology.

Palabras clave: metodología lúdica, historia, juego, educación primaria, análisis, metodología tradicional.

Keywords: methodology based in the game, history, play, primary education, analysis, traditional methodology.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.....	6
DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA.....	6
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
4.1 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.....	10
4.1.1. Concepto de juego.....	10
4.1.2. Características del juego.....	11
4.1.3. Teorías del juego a lo largo de la historia.....	12
4.1.4. La teoría del juego de Piaget: concepto y clasificación.....	14
4.1.5. Aportaciones del juego.....	17
4.1.6. El juego educativo y el juego en el aula.....	18
4.2. LA METODOLOGÍA LÚDICA Y LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	19
4.2.1. Estrategias tradicionales de enseñar Historia.....	19
4.2.2. Enseñanza constructivista de la Historia.....	20
4.2.3. Aprender Historia mediante el juego.....	21
5. DISEÑO.....	24
5.1.DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA.....	24
5.2.CONTEXTO.....	25
5.3.OBJETIVOS.....	26
5.4.COMPETENCIAS BÁSICAS QUE DESARROLLA LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA.....	27
5.5.CONTENIDOS.....	29
5.6.METODOLOGÍA.....	29
5.7.ACTIVIDADES.....	31
5.8.RECURSOS Y MATERIALES.....	55
5.9.CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	55
5.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	57
6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS.....	58
6.1. ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	58

6.2. ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE EL AULA DE CONTROL Y EL AULA DE INTERVENCIÓN.....	60
6.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN ESTA INTERVENCIÓN POR LA ALUMNA CON ADAPTACIÓN CURRICULAR EN RELACIÓN CON LAS NOTAS QUE OBTUVO EN LAS EVALUACIONES PASADAS.....	65
6. CONSIDERACIONES FINALES.....	67
7. BIBLIOGRAFÍA.....	69
8. APÉNDICES	71

Índice de tablas.

Tabla 1: Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX. Elaboración propia basada en Garaigordobil (1990)	12
Tabla 2: Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX. Elaboración propia basada en Garaigordobil (1990)	13
Tabla 3: Estadios evolutivos del desarrollo en base a Piaget y sus características. Elaboración propia. Elaboración propia basada en Piaget e Inhelder (1982).	15
Tabla 4: Objetivos del aula de control y del aula de intervención.....	26
Tabla 5: Contenidos del aula de control y del aula de intervención.	29
Tabla 6: Secuencia de actividades.	31
Tabla 7: Criterios de evaluación del grupo de control y del grupo de intervención.	55
Tabla 8: Tablas comparativas de resultados entre el aula de control y el aula de intervención.	61

Índice de gráficos.

Gráfico 1: Gráfico de barras comparativo entre el aula de control y el aula de intervención.	61
Gráfico 2: Gráfico de sectores de las calificaciones obtenidas por el aula de intervención.	63
Gráfico 3: Gráfico de sectores de las calificaciones obtenidas por el aula de control.	63
Gráfico 4: Gráfico de barras comparativo de las notas de María	66

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo Fin de Grado que a continuación se presenta, titulado “*La metodología lúdica para la enseñanza de la Historia*”, se propone la utilización de la metodología lúdica para la enseñanza de la historia, como alternativa a los métodos tradicionales de enseñar esta materia.

Para ello, en primer lugar, se han establecido unos objetivos desde el punto de vista del proceso enseñanza por parte del docente y del aprendizaje por parte de los alumnos, donde se exponen las metas que este trabajo quiere alcanzar.

A continuación, se defiende la relevancia que este tema tiene para la educación actual, y las competencias que con él se han desarrollado por nuestra parte.

En el siguiente apartado se hace una revisión teórica de los diferentes autores que se han referido al juego y al uso de él en la escuela tomándolos como base para el diseño posterior de una planificación pedagógica.

Esta planificación ha sido llevada a cabo en un aula de 4º de Educación Primaria. A través de ella se enseñan contenidos históricos basándonos en el juego. Además, los resultados que de esta planificación se han obtenido se han puesto en comparación con los obtenidos por un aula del mismo curso y colegio, con características similares, que han desarrollado los mismos objetivos a partir de una enseñanza tradicional de la historia. Posteriormente se ha realizado una reflexión, comparación y análisis de los resultados obtenidos en ambas aulas.

Basándonos en todos estos puntos, se establecen unas conclusiones y recomendaciones que finalizan nuestro trabajo.

Por último se adjunta las referencias bibliográficas usadas para la realización de este trabajo y los apéndices, donde se encuentran todos aquellos documentos imprescindibles para la total comprensión de los textos anteriormente expuestos.

2. OBJETIVOS

DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.

A continuación se presentan una serie de objetivos que hacen referencia al proceso de aprendizaje que los alumnos obtendrán con la propuesta:

- Comprender los diferentes acontecimientos y procesos históricos que proponen los contenidos curriculares desde una perspectiva analítica, a través de la realización de actividades lúdicas.
- Suscitar el interés de los niños y por la Historia.
- Desarrollar capacidades de cooperación, compañerismo y autonomía personal a partir del trabajo en equipo, con el objetivo de crear un clima de clase positivo para un aprendizaje significativo.

DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA.

Los siguientes objetivos reflejan las metas que se alcanzará el docente que lleve a cabo este trabajo.

- Analizar el proceso de aprendizaje de los alumnos a partir de dos metodologías diferentes, para poder establecer cuál de ellas es más recomendable para el logro de un aprendizaje significativo.
- Comprobar que la metodología lúdica favorece el aprendizaje de los alumnos, a la vez que desarrolla otros ámbitos de su desarrollo integral, a partir de la puesta en práctica de una planificación pedagógica que comparte los mismos objetivos que el temario desarrollado con una metodología tradicional.
- Evidenciar que la metodología lúdica aporta importantes ventajas al aprendizaje de los alumnos con necesidades educativas especiales, que no aporta la metodología tradicional de la Historia.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.

El trabajo que a continuación se expone trata de explicar y evidenciar la importancia que tiene el uso de la metodología lúdica en las aulas de educación primaria de nuestras escuelas. En concreto, se ha realizado el estudio en un aula de segundo ciclo.

La metodología lúdica busca conseguir los objetivos de aprendizaje y el desarrollo integral de los alumnos a través del juego. Como a continuación se explica, el juego es una actividad de gran importancia en el desarrollo de los niños en edad infantil y primaria. Esta actividad les proporciona placer, y es ese placer lo que les motiva a aprender y favorece unos resultados positivos. De esta manera, los niños consiguen un aprendizaje favorable y desarrollan diversas habilidades mientras juegan.

Pese a ello, generalmente el juego sólo es utilizado para el aprendizaje en educación infantil, lo que contradice la idea anteriormente expuesta. Con este trabajo, lo que se defiende es que la metodología lúdica también puede ser, y es, una didáctica aceptable en la educación primaria. Esta metodología, aporta numerosas ventajas en el desarrollo integral de los alumnos, además de presentar los contenidos, en este caso históricos, de una manera amena y motivante hacia los estudiantes.

El motivo de haber escogido el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, y más explícitamente sus contenidos relativos a la ciencia histórica se deriva de la gran cantidad de alumnos que terminan su formación, después de años y años, sintiendo un fuerte rechazo por la Historia de la que no son capaces de recordar los contenidos en ella englobados.

Con este trabajo se intenta demostrar que hay alternativas a la enseñanza de la historia de forma tradicional, que pueden ser puestas en práctica en todos los niveles educativos, aunque en este trabajo nos hayamos centrado en el segundo ciclo de educación primaria. Estas alternativas llevarán a nuestros alumnos a conocer la historia desde otro punto de vista, uno que les dé la posibilidad de interactuar con esta ciencia social y descubrir la belleza que esconde tras esos libros de hojas innumerables que, en muchas ocasiones, solo se memorizan.

Por ello, defendemos que la temática de este trabajo es de relevancia para la educación actual. Está claro que hay algo que no funciona en la enseñanza de la historia que actualmente se lleva a cabo en la mayoría de las aulas, y también está demostrado que el juego es una de las principales forma de aprendizaje en las etapas primaria de los alumnos. Así pues, y en base a estas ideas, desde nuestro punto de vista, la enseñanza de la historia a partir del juego puede suponer una motivación para los niños, que ayude a la enseñanza de nuestros días a despertar un interés histórico en ellos, que actualmente la mayoría de niños y jóvenes no solo no posee, sino que nunca poseerá si se tienen que memorizar fechas, guerras y reyes.

En atención a todas las consideraciones anteriores, pensamos que este trabajo queda vinculado estrechamente con las **Competencias de Título de Grado en Educación Primaria**, establecidas en el Real Decreto 1393/2007, del 29 de octubre, que a continuación exponemos:

C1. Los estudiantes deberán **demostrar, poseer y comprender conocimientos** del área de estudio que nos ocupa – la Educación – relacionados con: una terminología educativa que permita a los alumnos analizar y extraer información de diferentes documentos, así como la redacción de documentos propios; las características psicológicas, sociológicas y pedagógicas, que permitan al estudiante desarrollar una atención individualizada de los alumnos y un apoyo personal correcto; y aspectos básicos del currículum (objetivos, contenidos, criterios de evaluación, principios y procedimientos de la enseñanza y técnicas de enseñanza-aprendizaje) que permitan al alumno la correcta realización de la práctica docente.

C2. Los estudiantes deberán saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación a partir de la **elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas** tales como: planificar y llevar a cabo buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje en las aulas asignadas; analizar críticamente y argumentar las decisiones tomadas dentro del contexto educativo; resolver problemas educativos, a partir de la integración de los conocimientos necesarios, mediante procedimientos colaborativos; ser capaz de coordinarse y cooperar para establecer una buena cultura de trabajo interdisciplinar y poder transmitírsela a los alumnos.

C3. Los estudiantes deberán poseer las capacidades necesarias para **reunir e interpretar datos esenciales** que serán utilizados para analizar el sentido y la finalidad de la práctica educativa. Para ello deberán desarrollar habilidades como: utilizar procedimientos eficaces para la búsqueda de información, trabajando con fuentes primarias, secundarias y en línea; interpretar los datos extraídos de las observaciones de contextos educativos y juzgar su interés e importancia para el alumnado y profesorado; y reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la práctica educativa.

C4. Los estudiantes deberán desarrollar **habilidades que les permitan transmitir la información obtenida**, aportando soluciones a los problemas y desarrollando sus propias ideas a partir del uso de habilidades en comunicación escrita y oral con un nivel C1 de Lengua Castellana y B1 en lenguas extranjeras (en Base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas). También debe desarrollar habilidades interpersonales y el uso de formas de comunicación en línea (Internet) para las relaciones a distancia.

C5. Los estudiantes deberán desarrollar **habilidades de aprendizaje autónomo que les permitan emprender, en un futuro, estudios superiores** como: actualización de los conocimientos del ámbito socio-educativo; estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo y disposición para el aprendizaje continuo; conocimiento, comprensión y dominio de estrategias de autoaprendizaje; iniciarse a actividades de investigación; fomento de espíritu de iniciativa, innovación y creatividad.

C6. Los estudiantes deben desarrollar un **compromiso ético que potencie la educación integral** de todos los alumnos, y ser ejemplo de ello en sus aulas, partiendo de unas actitudes críticas y responsables. Deben ser capaces de garantizar la igualdad de género y de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas discapacitadas y fomentar valores pacíficos, democráticos, de tolerancia y solidaridad y la necesidad de eliminar toda forma de discriminación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

4.1 EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN.

Cuando hablamos de metodología lúdica no nos estamos refiriendo a la inclusión puntual de algún juego en las programaciones didácticas, sino a la utilización de los juegos de forma sistemática como herramienta fundamental para conseguir los objetivos de aprendizaje.

A continuación se hace una fundamentación teórica sobre el juego y se le propone como una alternativa a la metodología tradicional para la enseñanza de la Historia.

4.1.1. Concepto de juego.

Uno de los autores más importantes que ha definido el juego a lo largo de la historia ha sido Huizinga (2004). Para él, el juego es una *acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente* (p.45). Esta definición abarca todos los juegos que se dan en animales, niños, adultos, juegos de fuerza, de habilidad...

Otro de los autores de referencia en el juego ha sido Elkonin, quien define el juego como *una actividad en la que se reconstruye, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales* (p.22). Para Elkonin el juego contiene la suma de las siguientes facultades: percepción, memoria, pensamiento e imaginación.

Muchos más han sido los autores que han definido el juego, pero para valorar su importancia nos quedaremos con los dos anteriores como referencia a causa de la impronta que han tenido en las investigaciones posteriores.

Efectivamente el juego tiene suma importancia para los niños, ya que es su forma de expresión en las etapas más tempranas. Gracias a él, establecen una relación con el mundo que les rodea ayudando a su desarrollo social. A través de él ensayan conductas sociales, satisfacen fantasías y exteriorizan sus propios pensamientos. Gracias al desarrollo de estas acciones, podrán adquirir un aprendizaje de habilidades, a partir de las cuales, los niños crecerán como adultos con un correcto equilibrio emocional.

A lo largo de la vida del niño, y mientras crecen y adquieren habilidades, el juego que desarrollan va cambiando. Los adultos deben respetar y favorecer los diferentes juegos en las diferentes etapas, ya que cada uno de ellos fomentará una parte del desarrollo integral del niño.

Por supuesto, los niños no juegan por aprender. Un niño juega porque esta actividad le produce placer mientras la desarrolla y le interesa más las acciones que se producen durante el juego que el resultado que éstas provoquen. (Benitez, 2009)

4.1.2. Características del juego.

Las características del juego ha sido uno de los aspectos más recurrentes en todos los autores que se han ocupado de este tema. A continuación, exponemos algunas de las más relevantes en relación con nuestra propuesta.

La primera de ellas relaciona el juego con el placer. Los niños juegan por gusto, diversión y recreo, ya que ellos sienten placer por el simple hecho de jugar (Bernabéu y Goldstein, 2009). Sumada a esta característica encontramos la relativa a la libertad, espontaneidad y voluntariedad que posee el juego. El niño debe ser libre para jugar o no, y elegir el juego que desee. Además los juegos no deben ser obligatorios, ya que si el niño se siente coaccionado a jugar, deja de ser juego (Romero y Gómez, 2008).

Otra de las características más importantes que encontramos en el juego es la relacionada con la fantasía. Mientras juega, el niño se sumerge en un mundo imaginario, creado por él mismo, que se sitúa entre su persona y su entorno. Éste es un mundo personal y propio que permite al niño salir de la realidad en que se encuentra. (Bernabéu y Goldstein, 2009).

Sumadas a estas 3 características nos encontramos con dos más que se relacionan con el ámbito social de los niños. La primera de ellas es la mejora de la autoestima. Mediante el juego, el niño es capaz de autoafirmarse y solucionar sus problemas, a través de sus propios recursos y capacidades (Romero y Gómez, 2008). Ligada a la autoestima nos encontramos la comunicación y el establecimiento de relaciones sociales, ya que la comunicación que se establece dentro de los juegos promueve las relaciones sociales entre los jugadores, que seguirán cuando el juego finalice (Rebollo, Saez-Lopez y Díaz, 2002).

En definitiva, podemos concluir que para que una actividad sea calificada de juego debe producir placer a la persona que la realiza, además de haber sido elegida voluntariamente. Así mismo, esta actividad se encuadrará en un mundo de fantasía, donde el niño sea capaz de solucionar sus problemas, lo cual le llevará a la mejora de su autoestima. Además, gracias a las relaciones sociales que se establecen en los juegos de grupo, los niños mejorarán su comunicación.

4.1.3. Teorías del juego a lo largo de la historia.

A lo largo de la historia, el juego se ha visto desde diferentes perspectivas. Como consecuencia de ellas, se han desarrollado diversas teorías que han intentado explicar el juego de los niños. A continuación se muestran dos cuadros donde se resumen estas teorías de acuerdo con la síntesis realizada por Garaigordobil (1990).

4.1.3.1. Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX.

En la tabla que se presenta a continuación, se exponen los autores más importantes que presentaron teorías relacionadas con el juego durante el siglo XIX. Estos autores proporcionan unas teorías muy diferentes a las actuales, basadas en un contexto de industrialización.

Teoría	Autor	Descipción.
Teoría de la potencia superflua.	Schiller	El juego es visto como una actividad que consume la energía que le sobra al cuerpo de cubrir sus necesidades biológicas básicas.
Teoría de la energía sobrante.	Spencer	El juego ayuda a descargar la energía que sobra de la sobrealimentación.
Teoría de la relajación.	Lazarus	El juego es tomado como una actividad que ayuda a la recuperación de la

		energía agotada en los momentos de fatiga.
Teoría de la recapitulación.	Hall	El juego es visto como una actividad que reproduce las formas primitivas de la especie.
Teoría del ejercicio preparatorio o pre ejercicio.	Gross	Muestra el juego como entrenamiento de habilidades útiles para la vida adulta.

Tabla 1: Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX. Elaboración propia basada en Garaigordobil (1990)

4.1.3.2. Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX.

Como ocurre en el apartado anterior, a continuación se propone una tabla donde encontramos los autores más importantes, exceptuando a Piaget, que han establecido diferentes teorías del juego a lo largo del siglo XX. En esta tabla, además encontramos una pequeña descripción de su teoría. (Garaigordobil, 1990).

Teoría	Autor	Descripción.
Teoría general del juego	Buytendijk	El juego es visto como una característica de la infancia, condicionado a una serie de factores que impulsarán el desarrollo del juego.
Teoría de la ficción	Claparede	A través del juego los niños crean un mundo de ficción donde pueden realizar sus deseos y anhelos, y desarrollar diferentes partes de su personalidad.
Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas	Vygotsky	El origen, desarrollo y evolución del juego se encuadra en el contexto socio-cultural del niño.

superiores.		Asimismo determina que el juego es el punto más elevado del desarrollo infantil. Para él, mientras los niños juegan se sitúan en su zona de desarrollo potencial (Garaigordobil, 2006)
Teoría traumática	Freud	El juego es visto desde el psicoanálisis. Defiende que el juego es una actividad simbólica donde se realizan los deseos de los niños a través de los juguetes, que actúan como símbolos de otras situaciones.
Teoría del Egocentrismo: el juego como asimilación del “Yo”.	Piaget	Hace una clasificación de los diferentes tipos de juego partiendo del desarrollo evolutivo de los niños.

Tabla 2: Concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX. Elaboración propia basada en Garaigordobil (1990)

4.1.4. La teoría del juego de Piaget: concepto y clasificación.

Anteriormente, hemos podido observar diversas teorías relativas al juego, pero la que nosotros vamos a tomar como referencia ha sido la “Teoría del Egocentrismo: el juego como asimilación de la realidad del Yo”, enunciada por Piaget. Esta decisión ha sido tomada en base a la repercusión que ha tenido esta teoría en la educación y la psicología actual, además de ser la que más se adecuaba a las características de los niños. Además, Piaget es considerado uno de los autores más importantes de la psicología a consecuencia de sus estudios y conclusiones.

Asimismo, en esta teoría se propone una clasificación del juego relacionada con el desarrollo evolutivo y cognitivo de los alumnos, con unas características y consecuencias muy claras.

Para Piaget, el juego es un elemento indispensable en el desarrollo de los niños, ya que gracias a él se produce su desarrollo intelectual. Basándose en esta idea, este autor

divide el desarrollo cognitivo de los niños en 4 etapas, y a cada una de ellas le otorga un tipo de juego (Piaget e Inhelder, 1982)

A continuación se presenta un cuadro, en el cual se refleja los cuatro estadios evolutivos, sus características y el juego que en ellas se desarrolla.

Periodo del desarrollo	Estructura del pensamiento	Tipos de juegos
Sensoriomotriz (0-2 años)	Pensamiento de acción.	Juegos sensoriomotores: se realizan por gusto.
Preoperacional (2-6 años)	Pensamiento representativo.	Juego simbólico: hay una representación de objetos a partir de otros. El significado no es igual que es significativo.
Operacional concreto (6-12 años)	Pensamiento reflexivo (conservación, seriación y clasificación)	Juegos de reglas: implican relaciones sociales. Las reglas pueden estar impuestas o surgir espontáneamente.
Operacional formal (+12 años)	Pensamiento formal y combinatorio.	

Tabla 3: Estadios evolutivos del desarrollo en base a Piaget y sus características. Elaboración propia basada en Piaget e Inhelder (1982).

El periodo evolutivo en el que nosotros nos vamos a centrar es el de las Operaciones concretas, con lo cual, los juegos que van a predominar van a ser los juegos de reglas.

4.1.4.1. Clasificación del juego en base en Piaget.

A continuación se explican los tres tipos de juegos que presenta Piaget.

4.1.4.1.1. El juego sensoriomotor.

En esta etapa, el niño basa sus juegos en movimientos físicos de repetición. El niño recibe un estímulo desde el exterior, a lo que le sigue una respuesta suya. Es la continuación de este esquema la que lleva al niño a la asimilación (Piaget y Inhelder, 1982). Gracias a esta repetición de movimientos, el niño adquiere conocimientos y

control de su cuerpo mientras experimenta con los sentidos. Una vez que el niño los asimila es capaz de repetirlos para la obtención de placer.

Los juegos que se dan en esta edad son relativos a chupar, lanzar, golpear...

4.1.4.1.2. El juego simbólico.

El juego simbólico comienza a los 2 años. En su primera fase, hasta los 4 años, los niños son egocéntricos y deforman la realidad.

El juego simbólico es individual. A través de él escapan del mundo de los mayores para adentrarse en su propia realidad y adaptarla a sus gustos y necesidades. Así, el niño desarrollará una nueva estructura mental, un mundo ficticio al que dará suma importancia, y donde el niño evocará objetos ausentes gracias a su imaginación (Piaget e Inhelder, 1982).

Adquiere gran importancia la utilización del “como si”. El niño utiliza objetos que transforma en otros que se adapten a sus necesidades. Gracias a ello, el niño desarrollará la capacidad de simbolización, básica en para el desarrollo intelectual y afectivo.

En una segunda etapa de este juego, desde los 4 a los 7 años, el juego individual pasa al juego colectivo, ayudando a la socialización del niño. Comienza a interesarse por el mundo de los mayores y a querer ser parte de él. Son juegos más reales.

4.1.4.1.3. Juego de reglas.

Los juegos de reglas aparecen en torno a los 4 años, pero es en la etapa de las operaciones concretas cuando se consolidan para permanecer durante el resto de la vida. En esta etapa, los niños ya son capaces de pensar más objetivamente y de implicarse en juegos con gran nivel de organización, por ello, están preparados para jugar en grupos y mantener unas reglas. (Urdiales, 1998)

Estas reglas pueden ser elaboradas por los propios jugadores o venir impuestas de fuera, pero todos ellos se comprometen a cumplirlas, ya que si no será impuesta una sanción. En el juego de reglas, se deja a un lado la imaginación, para dar paso al dominio del espacio y del tiempo.

4.1.5. Aportaciones del juego.

Urdiales (1998) pone en relación los beneficios del juego con los 4 ámbitos del desarrollo humano: psicomotor, cognitivo, social y emocional.

El primero ámbito es el psicomotor. Este ámbito tiene un fuerte desarrollo durante la etapa sensoriomotriz, ya que es en ese momento cuando el niño, a través del juego de repetición y movimiento, conoce y explora su cuerpo para adquirir precisión y perfección en sus movimientos. Algunos aspectos a los que nos referimos son el equilibrio, la fuerza, el dominio de los 5 sentidos...

El segundo ámbito que desarrolla el juego es el cognitivo. Gracias al juego simbólico y al juego de reglas, los niños estimulan la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, aprenden a distinguir entre fantasía y realidad y desarrollan el lenguaje y la comunicación con los iguales. Asimismo, al crear mundos de ficción, desarrollan su pensamiento abstracto. Ya cuando alcanzan el último estadio de las operaciones formales y adquieren un pensamiento más desarrollado, son capaces de desarrollar un pensamiento científico y matemático gracias a los juegos de estrategia que les obliga a analizar diversas situaciones.

El siguiente ámbito con el que nos encontramos es con el social. Como ya hemos mencionado anteriormente, el juego simbólico y los juegos de reglas que se realizan en equipo son básicos para el desarrollo de las habilidades sociales que llevarán a los niños a establecer relaciones con sus iguales. Gracias a estos juegos, los niños podrán superar su etapa egocéntrica, aprenderán a compartir y a comunicarse, y disminuirán sus conductas agresivas. Además, les ayudará a desarrollar su autoconocimiento y reflexionar sobre su comportamiento. Sumado a estos juegos nos encontramos con juegos de dramatización y de rol que les permitirán conocer el mundo de los adultos y podrán empatizar con otras personas.

Por último nos encontramos con el ámbito emocional. El juego es muy importante para este ámbito del desarrollo, y en numerosas ocasiones puede ser usado como terapia para resolver conflictos de personalidad o traumas. Todos los juegos provocan satisfacción emocional para los niños, esto es, a través de ellos viven experiencias felices que les pueden ayudar en multitud de aspectos. Además gracias al juego pueden

controlar la ansiedad o expresar su agresividad de una manera limitada, sin olvidar que a través de esta actividad pueden encontrar la solución a sus conflictos.

Como podemos observar, el juego es una actividad que adquiere mucha importancia en la infancia y juventud de los niños, ya que gracias a él podrán alcanzar un desarrollo integral pleno que les evite dificultades en su vida adulta.

4.1.6. El juego educativo y el juego en el aula.

El juego educativo es una actividad lúdica que posee las mismas características que el juego libre o espontáneo pero, en vez de surgir de los niños, es propuesto por una persona adulta con una intención educativa (Romero & Gómez, 2008).

Fue creado por Decroly, quien expuso los objetivos que este tipo de juego persigue. Entre ellos encontramos el desarrollo de las funciones mentales de los niños, la incitación al conocimiento y el desarrollo de la atención, la retención y la comprensión (Decroly, 1983). Todos estos objetivos se alcanzan gracias a los factores que posee el juego y que estimulan las diferentes capacidades de los alumnos.

Sin embargo, estos objetivos, según defiende Decroly, no se pueden alcanzar sin el uso de objetos o materiales. Estos materiales deben ser ligeros y poco voluminoso para que puedan estar al alcance de los niños, deben ser fácilmente renovables y deben tener un diseño atractivo, con colores que llamen la atención de los alumnos. En nuestra propuesta didáctica, hemos tenido en cuenta estos factores para el diseño de los juegos.

Además de Decroly, otros autores han hablado del juego en el aula. Uno de los más importantes, y que hemos decidido tomar como referencia a causa de la claridad y lógica de sus ideas, ha sido Urdiales (1998). Este autor defiende que en las aulas se deben llevar a cabo juegos donde los alumnos aprendan a solidarizarse unos con otros, los cuales les den la oportunidad de valorar la participación y la superación. Además este autor defiende que los maestros debemos organizar el juego de manera correcta, para que los alumnos se sientan motivados durante su ejecución.

4.2. LA METODOLOGÍA LÚDICA Y LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.

4.2.1. Estrategias tradicionales de enseñar Historia.

La enseñanza de la Historia como Ciencia Social ha sufrido grandes cambios a lo largo del tiempo, que han afectado más a la selección de sus contenidos que a sus métodos de enseñanza. Lamentablemente todavía hoy enseñar y aprender historia suele ser sinónimo de transmitir conocimientos de forma oral, que el alumnado reproduce memorísticamente sin que los aprendizajes tengan significatividad.

Esta forma de proceder está basada en la idea aristotélica del hombre como tabla rasa que no posee conocimientos en sí mismo, sino que estos proceden del exterior gracias a los sentidos, dando lugar a las concepciones conductistas de la enseñanza y a métodos docentes caracterizados por la *equipontencialidad* de los conocimientos, según la cual las leyes de aprendizaje son aplicables a todos los ambientes e individuos por igual. Como consecuencia, se desprecian las diferencias individuales, poniendo énfasis en la colectividad de los alumnos (Domínguez, 2004).

En sentido parecido se expresan Carretero, Pozo y Asensio (1989) para quienes los métodos exclusivamente memorísticos de aprender historia se fundamentan en la teoría del aprendizaje llamada *asociacionismo ingenuo*, la cual defiende que nuestro saber consiste en almacenar datos, ideas o trozos de realidad que se apilan sin establecer ningún tipo de relación entre ellos.

Y es que, efectivamente, nos encontramos con un modelo de enseñanza donde se transmiten conocimientos de manera unidireccional, desde el docente al alumno. Es una metodología muy directiva, cercana al autoritarismo, donde el aprendizaje se basa en la reproducción de conocimientos previamente elaborados, para el cual la única estrategia posible es la memorización. La cultura y el saber se miden con criterios únicamente cuantitativos. Como resultado obtenemos el olvido de todo lo previamente memorizado al cabo de un tiempo no muy largo, y una *versión de la historia cerrada y verdadera* (Sallés, 2011, p. 5) por parte de los alumnos.

El docente posee los conocimientos y las normas sociales de comportamiento que el alumno debe aprender. Concibe el mundo como un conjunto de contenidos específicos y

planificados con anterioridad que vertebran la enseñanza con antelación. Para ello, el profesor presenta al alumno una serie de materiales ordenados, plasmados en un libro de texto o diferentes apuntes. Posteriormente, presenta a los alumnos una serie de actividades basadas en los contenidos expuestos en los materiales anteriormente citados. Estas actividades se basan en la repetición de los contenidos hasta que se llega a su correcta reproducción a través de la memorización. Se dejan a un lado las actividades discursivas y razonadas.

A su vez, el alumno es pasivo ante el aprendizaje y se limita a responder estímulos del ambiente, convirtiéndose en un mero receptor de contenidos. La inteligencia se llena a partir de la superposición de conocimientos de una manera asociativa. El niño percibe el medio social de manera estática y pasiva, sin que se establezcan interacciones con él, y sin dar lugar a la interpretación o el análisis y sin hacer uso del razonamiento.

Como consecuencia de esta metodología, los alumnos repiten y memorizan los contenidos de forma aislada, para olvidarlos después. Las clases se caracterizan por el dictado de apuntes y la realización de fichas y ejercicios que ayudan al alumno a memorizar, pero que no favorecen al aprendizaje significativo que les ayude a comprender lo estudiado.

Este tipo de enseñanza, que actualmente se lleva a cabo en innumerables aulas de historia, provoca en los alumnos un odio irreparable hacia esta ciencia, ya que no tienen la oportunidad de descubrir la riqueza que ofrece el mundo social presentado de una manera dinámica.

4.2.2. Enseñanza constructivista de la Historia.

Es necesario, pues, plantear métodos alternativos de enseñar ciencias sociales, y muy particularmente de enseñar historia, que se apoyen en planteamientos constructivistas de los aprendizajes.

El constructivismo concibe el conocimiento como la proyección de nuestras ideas innatas. Esto deriva en una fuerte importancia de los conocimientos previos que poseen los alumnos sobre la Historia. A partir de estas ideas, los contenidos se reestructuran y son presentados a los alumnos de una manera sencilla que les permita analizar la información que se está aportando y adquirir un aprendizaje significativo. (Domínguez, 2004)

En consecuencia de estas ideas, el alumno es visto como una persona que posee un fuerte potencial de aprendizaje intrínseco en su persona. Gracias a este potencial, podrá procesar la información que el maestro le proponga, organizarla y conectarla con sus conocimientos previos, para construir de manera autónoma su propio aprendizaje.

Así pues, las estrategias constructivistas entienden el aprendizaje de los alumnos como un proceso de construcción que parte de los preconceptos, o ideas previas, de los alumnos para propiciar un aprendizaje significativo que aporte al alumno capacidad de análisis y comprensión (Hernández Cardona, 2002).

En esta línea, el docente sólo se encarga de potenciar las actitudes y habilidades necesarias en los alumnos para que este potencial autónomo sea desarrollado. Muy lejana queda la figura de un docente autoritario como único poseedor de información.

Gracias a esta forma de proceder, nos encontramos con aulas donde los contenidos se pueden adaptar al desarrollo individual de cada alumno, cosa que las metodologías tradicionales no permitían. Asimismo, facilita un desarrollo libre de los alumnos, adecuado a sus expectativas y necesidades, y espontáneo, ya que se incita a la investigación individual, que actualmente, gracias a los medios tecnológicos al alcance de los alumnos, es muy fácil de desarrollar.

Y es en este marco de métodos y estrategias innovadoras donde se inserta, como una posibilidad más, la metodología lúdica.

4.2.3. Aprender Historia mediante el juego.

Como hemos ido explicando a lo largo de las diversas teorías, el juego ha sido siempre una forma de aprendizaje natural del hombre. Consecuencia de ello, en las escuelas encontramos, actualmente, que el juego es la base de proceso de enseñanza-aprendizaje en educación infantil, y en menos nivel, en el primer ciclo de educación primaria. Pero, a partir del segundo ciclo de educación primaria, el juego queda relegado a los tiempos libres o de ocio que los alumnos poseen, ya que muchos educadores no consideran que pueda ser utilizado como modo de aprendizaje. ¿Por qué este cambio drástico en tan poco tiempo del desarrollo del alumno?

Numerosos estudios han demostrado que el juego es importante en el desarrollo integral del niño, y que su utilización es muy positiva en las aulas, ya que posee numerosas ventajas.

Conforme a estas ideas, enseñar Historia a partir del juego es muy conveniente, ya que éste da multitud de opciones para que los alumnos comprendan esta ciencia social. De acuerdo con Feliu & Hernández Cardona (2011) el juego puede convertirse en una estrategia de investigación en las edades más avanzadas de la enseñanza obligatoria, que ayuden a los alumnos a aprender tanto los contextos formales de la Historia como los no formales.

Para la enseñanza de la Historia, se pueden utilizar muchos tipos de juegos: juegos de cartas, juegos de mesa, juegos de simulación, juegos de construcciones... gracias a los cuales, los niños tengan la oportunidad de entender los momentos históricos y la causalidad histórica. Muchos de estos juegos, más en concreto los juegos de simulación, dan la posibilidad al niño de tomar decisiones sobre acontecimientos históricos, decisiones que podrían haber cambiado la historia que ellos están estudiando. Gracias a estos juegos, los niños pueden aprender que la historia no es una ciencia cerrada, un cuento inamovible en el cual no hay nada que experimentar y entender, sino que lo único que hay que hacer es memorizar una serie de fechas, datos, causas y consecuencias. Los que hemos sufrido esa enseñanza de la historia, una historia en la que todos los reyes tenían unas guerras y éstas unas fechas, unas causas y unas consecuencias, podemos entender que los niños en educación primaria sientan una profunda desmotivación hacia la asignatura.

Por ello, es importante que los niños conozcan que la Historia es algo más que un libro en el que se exponen los acontecimientos pasados, es importante que sepan que ellos pueden hacer historia y que son ellos los que tienen que analizarla. Esto se puede conseguir con el juego de simulación o de rol, en el cual los alumnos tomarán unos papeles en un tiempo histórico, y utilizando datos relativos a la época, decidirán y crearán historia.

Pero no únicamente se puede trabajar con juegos de simulación. También se puede trabajar con juegos de mesa, los cuales recreen una situación pasada, por la que los

niños irán viajando a través de sus casillas y encontrando sus causas o consecuencias, mientras analizan el momento histórico.

Otra forma de conocer la sociedad de las diferentes épocas históricas son los juegos de construcción de realidades en miniatura, a través de los cuales los alumnos pueden sentir cómo se vivía en otras épocas a partir de las construcciones que ellos mismos realicen.

A parte de los diferentes tipos de juego y las múltiples posibilidades que éstos dan, nos encontramos con que la metodología lúdica posibilita trabajar con dos aspectos muy importantes en el estudio de la Historia: las fuentes primarias y secundarias.

Los juegos pueden trabajar con fuentes primarias, sobre todo textuales, cartográficas e iconográficas. La construcción de un puzle partiendo de un cuadro de la época, hará analizar en profundidad al alumno los elementos que en esa imagen puede encontrar, evitando que, como se hace en muchas aulas, los alumnos miren un cuadro histórico sin detenerse a analizar lo que en él se encuentra y la importancia que esto tiene para la época en la que se realizó. Y lo mismo ocurre con la utilización de materiales textuales y cartográficos, lo cuales tratados desde una metodología lúdica pueden crear una reflexión y análisis en los alumnos que otras metodologías no son capaces de alcanzar.

En relación con las fuentes primarias aparece el uso de las fuentes secundarias, con el añadido de que los alumnos pueden crearlas a partir de la investigación sobre documentos que el maestro les facilite. Otra estrategia que se puede utilizar es la creación de juegos relacionados con estas fuentes por los propios alumnos.

Por último, queremos hablar sobre la empatía. En el estudio de la Historia, empatizar con los habitantes de las diferentes etapas históricas es muy importante, ya que así el alumno podrá analizar y sentir lo que ellos sentían, y con lo cual tomar la historia como algo cercano y motivante. Para la adquisición de esta empatía, la metodología lúdica lo tiene muy fácil, gracias a los juegos de rol, dramatizaciones y juegos de simulación.

Como hemos visto, muchas son las ventajas del uso de la metodología lúdica en el aula y muchas sus aportaciones al desarrollo de los alumnos. Por ello, a continuación se

presenta una planificación pedagógica basada en la metodología lúdica, a partir de la cual queremos demostrar qué estas ventajas son ciertas y que el estudio de la Historia a través del juego proporciona a los alumnos un aprendizaje más dinámico, más motivante y más analítico que el estudio de la historia mediante metodologías tradicionales.

5. DISEÑO.

5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA.

A continuación se expone el diseño de la intervención pedagógica, fundamentada en la metodología lúdica, como alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza de la Historia, basados, casi exclusivamente en aprendizajes memorísticos.

Para ello se han elegido los contenidos relativos al tema de “La Civilización Egipcia”, de 4º de Educación Primaria, reflejados en la programación anual de dicho curso. Los alumnos han sido organizados en dos grupos diferentes. Ambos grupos corresponden al mismo centro educativo y son equiparables, esto es, que poseen las mismas características contextuales y, aparentemente, de desarrollo afectivo, cognitivo y social. El primero de ellos, ha desarrollado dichos contenidos a través de una metodología tradicional. A este grupo le llamaremos grupo de control. El segundo grupo, al que llamaremos grupo de intervención, ha desarrollado los contenidos a través de la metodología lúdica, siguiendo la planificación pedagógica que a continuación se expone: *“Descubriendo Egipto a través del juego”*. Estos contenidos se encuadran en el área de Conocimiento del medio natural, social y cultural, dentro del bloque de contenidos número 5, titulado “Cambios en el tiempo”. Se ha desarrollado en el aula de 4º de Educación Primaria B del CEIP Melquiades Hidalgo, de Cabezón de Pisuerga, Valladolid, pero es perfectamente extrapolable a otros contextos educativos semejantes.

Esta planificación pedagógica está formada por 7 sesiones con una duración, cinco de ellas, de una hora y, las dos restantes, de una hora y media. Hemos tenido la

oportunidad de poder llevarla a cabo, por lo que no se trata solo de una propuesta, sino de una intervención real de la que se presentan los resultados.

Durante todas las sesiones, exceptuando la última donde se ha desarrollado el examen que ha evaluado la adquisición de los contenidos propuestos, se ha trabajado en grupos. Los alumnos han aprendido a través del trabajo colaborativo, gracias al cual los estudiantes han adquirido diversas competencias consideradas un componente fundamental en su formación.

5.2. CONTEXTO.

El centro público Melquiades Hidalgo se encuentra en Cabezón de Pisuerga, pueblo situado a 15 km al noroeste de Valladolid.

Es un colegio de doble línea, formado por todas las etapas educativas, tanto de Educación Infantil como Educación Primaria. El total de alumnos es de, aproximadamente, 350. Cuenta con numerosos servicios como programa de madrugadores, comedor, transporte escolar y actividades extraescolares.

El colegio, como público que es, no está adscrito a ninguna ideología religiosa, respetando así la pluralidad de los niños de diferentes razas y religiones que en él estudian.

El colegio cuenta con 27 profesores, entre maestros tutores y especialistas, además de recibir con frecuencia estudiantes de prácticas.

El aula donde se va a desarrollar la planificación pedagógica que nos ocupa, está situada en la segunda planta del centro, con vistas al patio del recreo. Es de forma rectangular y posee pizarra digital y de tiza. En la realización de la planificación, las mesas de los alumnos se organizarán en 4 grupos de 4 mesas.

El grupo de intervención está formado por 15 alumnos. En esta aula encontramos algunos alumnos con dificultades de aprendizaje, una adaptación curricular y diferentes refuerzos educativos. Dos de los niños están diagnosticados con TDH y una de las niñas con déficit de atención. A mayores nos encontramos con una alumna que sigue una adaptación curricular. También encontramos una alumna que ha llegado nueva a medio curso. Estas dificultades serán tratadas con más detalle en el apartado correspondiente a las necesidades especiales.

El grupo de control está formado por 14 alumnos. En esta aula encontramos algunos alumnos que requieren refuerzos educativos, pero no encontramos alumnos que demanden una fuerte atención a la diversidad. Tres de los alumnos reciben refuerzos educativos en las áreas de Matemáticas y Lengua, al que se suma un alumno con problemas de lectoescritura. El resto del alumnado posee unas capacidades adecuadas a su edad.

La edad de todos los niños está comprendida entre 9 y 10 años. Tomando a Piaget como referencia, los alumnos se encuentran en la etapa de las operaciones concretas (7 a 11 años).

5.3. OBJETIVOS.

A continuación se exponen los objetivos de la planificación pedagógica. Se han respetado los objetivos planificados previamente por el centro (objetivos del aula de control) y se han añadido algunos nuevos referidos a la metodología lúdica con la que se trabaja en el aula de intervención. En el siguiente cuadro se pueden diferenciar los objetivos añadidos.

Objetivos aula de control	Objetivos aula de intervención.
<ul style="list-style-type: none"> - Situar cronológicamente la civilización egipcia. - Conocer algunos rasgos sociales egipcios. - Relacionar el tipo de vivienda con el lugar y las personas que la habitan. - Analizar la evolución de un aspecto monográfico: los medios de transporte. - Identificar diferentes tipos de construcciones en Egipto y explicar para qué se utilizaban. 	<ul style="list-style-type: none"> - Situar cronológica y espacialmente la civilización egipcia. - Conocer algunos rasgos sociales egipcios. - Relacionar el tipo de vivienda con el lugar y las personas que la habitan. - Analizar la evolución de un aspecto monográfico: los medios de transporte. - Identificar diferentes tipos de construcciones en Egipto y explicar para qué se utilizaban. - Conocer otros aspectos del legado de la cultura egipcia: idioma, escritura, religión,

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer otros aspectos del legado de la cultura egipcia: idioma, escritura, religión, arte... 	<p>arte...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener una actitud de respeto hacia las formas de vida pasadas y aceptarlas, así como las nuestras. - Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, así como respetar las ideas aportadas por el resto de los compañeros. - Crear un ambiente motivador a través de la manipulación de materiales, el trabajo en equipo y la diversión, que genere un clima en el aula positivo para el aprendizaje.
---	---

Tabla 4: Objetivos del aula de control y del aula de intervención.

5.4. COMPETENCIAS BÁSICAS QUE DESARROLLA LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA.

La presente planificación pedagógica desarrolla las siguientes competencias básicas:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: los alumnos desarrollarán esta competencia durante toda la planificación pedagógica, ya que trabajarán con aspectos relacionados con el mundo físico y sucesos acaecidos en el pasado, concretamente en la Edad Antigua.
- Competencia en comunicación lingüística: los alumnos desarrollarán esta competencia a través de la utilización de la lengua como instrumento de comunicación, tanto oral como escrita, en las diferentes actividades propuestas para todas las sesiones. Asimismo, tendrán que utilizar la lengua como medio de diálogo para alcanzar acuerdos y tomar decisiones con sus compañeros en los momentos que sean imprescindibles durante el transcurso de las actividades.

- Tratamiento de la información y competencia digital: los alumnos desarrollarán esta competencia a través del análisis de diferentes informaciones relativas a la época estudiada, implícitas en los diferentes juegos. Sobre todo, trabajarán con información proveniente de fuentes icónicas, desarrollando diferentes procedimientos para su comprensión e interpretación.
- Competencia cultural y artística: los alumnos desarrollarán esta competencia gracias al conocimiento, apreciación y valoración de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de la época del Imperio Egipcio, que aún se conservan. Dichas manifestaciones se estudiarán a través de diferentes juegos. También desarrollarán respeto hacia las formas de vida de esta civilización a través del conocimiento de sus costumbres sociales y culturales.
- Competencia para aprender a aprender: los alumnos desarrollarán habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo en el futuro de manera autónoma. Un buen ejemplo de esta competencia la encontraremos en la quinta sesión, donde los alumnos manejarán los contenidos a través de esquemas y preguntas.
- Autonomía e iniciativa personal: los alumnos tomarán conciencia de sus propias capacidades al enfrentarse a diversas dificultades contenidas en las diferentes actividades. A su vez, aprenderán de ellas para enfrentarlas en un futuro sin ayuda o supervisión de un maestro. Estas dificultades pueden estar relacionadas con la elaboración de un puzle, la extrapolación de preguntas de un texto o el análisis de documentos gráficos y textuales.
- Competencia social y ciudadana: los alumnos desarrollarán esta competencia ya que gracias al conocimiento de la antigua civilización egipcia podrán comprender aspectos de la realidad social en la que viven. Esta competencia se desarrollará progresivamente durante toda la planificación pedagógica.
- Competencia matemática: los alumnos desarrollarán esta competencia a través de la utilización de sus propios conocimientos matemáticos para realizar algunas de las actividades. Además desarrollarán habilidades matemáticas para situar el imperio egipcio en la historia.

5.5. CONTENIDOS.

A continuación se exponen los contenidos de la planificación pedagógica. Igual que ocurría con los objetivos, se han respetado los contenidos planificados previamente por el centro (contenidos relativos al aula de control) y se han añadido algunos nuevos referidos a la metodología lúdica con la que se trabaja en el aula de intervención. En el siguiente cuadro se pueden diferenciar los contenidos añadidos.

Contenidos del aula de control	Contenidos del aula de intervención.
<ul style="list-style-type: none"> - La vida en el Egipto antiguo: sociedad y economía. - Aspectos culturales de Egipto: arte, religión y escritura. - Análisis e interpretación de imágenes. - Respeto por las culturas del pasado. - Valoración de los objetos del pasado. - Interés por conocer la Historia. 	<ul style="list-style-type: none"> - La vida en el Egipto antiguo: sociedad y economía. - Aspectos culturales de Egipto: arte, religión y escritura. - Análisis e interpretación de imágenes. - Respeto por las culturas del pasado. - Valoración de los objetos del pasado. - Interés por conocer la Historia. - Clima positivo para el aprendizaje en el aula gracias a la metodología lúdica.

Tabla 5: Contenidos del aula de control y del aula de intervención.

5.6. METODOLOGÍA.

Como ya hemos expuesto anteriormente, esta propuesta didáctica se basa en una metodología lúdica. Por ello, todas las actividades presentadas en ella, se hacen en forma de juego.

A través de esta metodología se intenta desarrollar el potencial de los alumnos, con el objetivo de mejorar el proceso educativo. Para ello, las actividades propuestas

promueven habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales que el alumno necesitará para apropiarse de los conocimientos. Además trabaja la creatividad, contribuye a mejorar la autoestima de los alumnos, promueve la reflexión, el optimismo y el sentido del humor.

La metodología empleada en las 7 sesiones se va a centrar en los alumnos. El profesor deberá preparar y organizar las actividades, creando un ambiente estimulante para el desarrollo de los estudiantes. Asimismo una de sus principales funciones será la de detectar las posibles dificultades que se planteen durante el proceso, así como valorar los progresos alcanzados por los alumnos.

A través de las actividades se generarán conocimientos, ya que los juegos implican aprendizaje en sí mismos, además de contener una motivación intrínseca. Dichos aprendizajes se generan gracias a la experimentación, investigación, creación y el proceso de desarrollo del juego. Otro factor para el aprendizaje será que el alumno se sienta protagonista, pudiendo manifestar libremente sus estados de ánimo e ideas, lo que contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional.

En cuanto a la comprensión de los contenidos es más fácil, ya que se presentan de un modo atractivo y divertido, facilitando un aprendizaje con menos tensión y más eficacia.

Por último es conveniente explicar que durante estas sesiones se promoverá la colaboración y el trabajo en equipo.

5.7. ACTIVIDADES.

El cuadro que a continuación se expone, muestra la secuenciación de las diferentes actividades. Las sesiones previstas para llevar a cabo en el aula en esta planificación pedagógica, han respetado el horario que esta aula sigue habitualmente para sus clases de Conocimiento del Medio, sin producir cambios en su horario habitual.

Día/Hora.	Sesión	Actividades.
7/5/2013 – 12:30-14:00	1. ¿Dónde vivían los egipcios?	1. Paseo por el tiempo: Egipto. 2. Hacia el antiguo Egipto. 3. La imprenta egipcia.
8/5/2013 – 9:00-10:00	2. La vida en el campo.	1. La vida de los campesinos. 2. El Nilo, río de la vida.
10/5/2013 – 11:00-12:00	3. La escritura egipcia.	1. Descifrando jeroglíficos. 2. El Scrabble de los egipcios.
14/5/2013 – 12:30-14:00	4. La vida en la ciudad.	1. El palacio del faraón. 2. La imprenta egipcia.
15/5/2013 – 9:00-10:00	5. Las pirámides.	1. El reino de los muertos. 2. ¿Sabías que...?
16/5/2013 – 9:00-10:00	6. Las momias.	1. Momificando al faraón.
17/5/2013 – 11:00-12:00	7. Examen.	

Tabla 6: Secuencia de actividades.

1. ¿Dónde vivían los egipcios?

Actividad 1. “Paseo por el tiempo: Egipto.”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Situar el Imperio Egipcio dentro de la historia. - Activar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre el tema.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La situación del Imperio Egipcio dentro de su periodo histórico: Edad Antigua.
Descripción de la actividad	<p>El juego constará de dos partes. En la primera parte, la profesora hará una serie de preguntas a los diferentes grupos , quienes las contestarán en el orden en que levanten la mano. Si el primero que contesta falla, hay rebote para el segundo grupo, y así sucesivamente hasta que se conteste correctamente. Por cada pregunta bien contestada, los alumnos recibirán una imagen. (Anexo 1).</p> <p>Cuando se acabe esta parte, los portavoces de los grupos saldrán a la pizarra, explicarán lo que refleja cada imagen, si lo saben, y la pegarán en la edad que corresponda del friso cronológico (Anexo 2).</p>
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Situar el Imperio Egipcio en la Edad Antigua. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia maestra y hacia los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes (Anexo 1) - Preguntas (Anexo 1) - Cartulina con friso cronológico (Anexo 2)

Tiempo	30 minutos
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia.

Actividad 2. “Hacia el Antiguo Egipto”.

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Situar geográficamente el Imperio Egipcio. - Activar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre el tema.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Situación geográfica del Imperio Egipcio en el continente africano.
Descripción de la actividad	<p>La profesora entregará a cada grupo el tablero del juego (anexo 3). Antes de comenzar preguntará si sabe en qué continente se encuentra Egipto. La profesora situará España dentro del mapa del juego y posteriormente Egipto. También hará preguntas sobre las diferentes imágenes que hay en el tablero, todas ellas pertenecientes a la cultura egipcia, valorando así sus conocimientos previos.</p> <p>Posteriormente los alumnos comenzarán a jugar.</p> <p>Las reglas del juego son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> o La casilla de salida es España, donde los alumnos se encuentran, y la de llegado Egipto, donde los alumnos van a viajar durante los próximos días. o Comienza a jugar el jugador que, habiendo tirado todos el dado una vez, saque el número más alto. o Cada uno posee una ficha de diferente color, tira el dado y va moviendo casillas. o Cuando caen en las casillas que hay una pirámide, avanzan hasta la siguiente y vuelven a tirar. o Si caen en la casilla número 12 pierden dos turnos. o Si caen en la casilla número 15 pierden 3 turnos. o Si caen en la casilla número 18 vuelven a empezar. o Gana el jugador que antes logre llegar a Egipto.

Criterios de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> - Situar el Imperio Egipcio en el continente africano. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia maestra y hacia los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero del juego. (Anexo 3) - Fichas de cuatro colores diferentes. - Dado.
Tiempo	30 minutos
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia.

Actividad 3. “La imprenta egipcia”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Construir papiros a partir de materiales familiares para los alumnos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de escritura del Impero Egipcio: los papiros.
Descripción de la actividad	Para construir los papiros vamos a utilizar cartulinas blancas tamaño folio, donde pegaremos gasas con una mezcla de cola, agua y pintura marrón. Después lo dejaremos secar hasta la semana siguiente, cuando realizaremos la segunda parte de la actividad.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Construir un papiro correctamente. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Cola blanca. - Agua - Pintura marrón. - Cartulinas tamaño folio blancas. - Gasas. - Pinceles.
Tiempo	Esta actividad se dividirá en dos sesiones. La primera parte se realizará en esta sesión y la segunda parte en la sesión número 4. En esta sesión se emplearán 30 minutos.
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia.

2. La vida en el campo.

Actividad 1. La vida de los campesinos.

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las labores de la clase baja de la sociedad en el Imperio Egipcio, concretamente, de los campesinos. - Conocer los cultivos y las herramientas más importantes del Imperio Egipcio.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La vida de los campesinos en el Imperio Egipcio. - Los cultivos y las herramientas del Imperio Egipcio.
Descripción de la actividad	<p>Este primer es un puzle (Anexo 4). Los alumnos lo realizarán por grupos, y cuando los grupos vayan finalizando ayudarán a otros grupos a acabarlo.</p> <p>Posteriormente, los alumnos leerán los epígrafes que hay en el puzle, en los cuales se cuenta cómo vivían los campesinos en Egipto.</p>
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer las actividades más importantes desempeñadas por los campesinos en el Imperio Egipcio. - Diferenciar los cultivos y herramientas más importantes del Imperio Egipcio. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Puzle. (Anexo 4)
Tiempo	30 minutos

Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia a partir de una imagen (Anexo 4) extraída del siguiente libro. Hédelin, P. y Flores, H. (2004). <i>En tiempos de los Faraones</i> . Madrid: San Pablo.

Actividad 2. “El Nilo, río de la vida”.

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la utilización e importancia del Río Nilo en el Imperio Egipcio.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - El Río Nilo: su utilización e importancia en el Imperio Egipcio.
Descripción de la actividad	<p>Esta actividad es un puzle (Anexo 5). Los alumnos lo realizarán por grupos, y cuando los grupos vayan finalizando ayudarán a otros grupos a acabarlo.</p> <p>Posteriormente, los alumnos leerán los epígrafes que hay en el puzle, en los cuales se cuenta cómo se utilizaba el río Nilo en Egipto.</p>
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Saber nombrar el Río Nilo como el río más importante del Imperio Egipcio. - Establecer la importancia que dicho río tenía para la sociedad del Imperio Egipcio. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, la maestra y los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Puzle. (Anexo 5)
Tiempo	30 minutos
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.

Fuente	Elaboración propia a partir de una imagen (Anexo 5) extraída del siguiente libro. Hédelin, P. y Flores, H. (2004). <i>En tiempos de los Faraones</i> . Madrid: San Pablo.
--------	---

3. La escritura Egipcia.

Actividad 1. “Descifrando jeroglíficos”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la escritura egipcia y los diferentes signos que la forman.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La escritura egipcia: los jeroglíficos. - Los diferentes signos que forman los jeroglíficos.
Descripción de la actividad	<p>La maestra preguntará a los alumnos si saben cómo se llamaba la escritura egipcia. Posteriormente repartirá los tableros del juego (Anexo 6), uno por grupo y se explicarán las normas del juego.</p> <p>Las reglas del juego son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Los alumnos comenzarán en la casilla de salida, e irán tirando el dado y moviendo las fichas. Cada alumno tendrá una ficha de cada color. ○ El primer jugador que llegue al final gana. ○ Comienza a jugar el jugador que, habiendo tirado todos el dado una vez, saque el número más alto. ○ Cuando un jugador llegue a una casilla, debe leer los tallos de papiro que hay en la parte superior y seguir las indicaciones. ○ El juego está formado por casillas de 6 colores diferentes que reflejan los diferentes signos que utilizaban los egipcios en los jeroglíficos.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar jeroglíficos como la escritura del Imperio Egipcio.

	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer de qué están compuesto los jeroglíficos. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y el material presentado.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero. (Anexo 6) - Fichas de 4 colores diferentes. - Dado.
Tiempo	30 minutos
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente.	Deny, M. (2005). <i>Egipto. ¡8 juegos para divertirse aprendiendo!</i> . Bobadilla del Monte, Madrid: Editorial SM

Actividad 2. “El Scrabble de los egipcios”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la escritura egipcia y los diferentes signos que la forman.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La escritura egipcia: los jeroglíficos. - Los diferentes signos que forman los jeroglíficos.
Descripción de la actividad	<p>La maestra repartirá a cada grupo un tablero de scrabble y las fichas correspondientes (Anexo 7). Las fichas están formadas por el jeroglífico correspondiente y la letra latina. En las fichas encontramos vocales, consonantes y fichas blancas. Estas últimas son comodines, y actúan como cualquier letra.</p> <p>Reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada alumno cogerá 7 letras diferentes con las que tendrá que formar palabras. ○ En cada turno, el alumno formará una palabra y repondrá las letras que ha puesto. De esta manera siempre tendrá 7 letras. ○ El portavoz del grupo apuntará en un folio las puntuaciones que van obteniendo los alumnos a cada letra. Cada letra contará un punto, y este valor se incrementará si los alumnos colocan letras en las casillas que doblan y triplican el valor de la letra o la palabra. ○ En caso de que un alumno pase dos turnos sin poder poner podrá cambiar las letras por otras. ○ Ganará el alumno que al finalizar el tiempo, o las letras, más puntos obtenga.

Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Asociar jeroglíficos como la escritura del Imperio Egipcio. - Conocer de qué están compuesto los jeroglíficos. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y el material presentado.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero. (Anexo 7) - Letras. (Anexo 7) - Papel y boli.
Tiempo	30 minutos.
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	<p>Elaboración propia a partir de los signos utilizados en el juego anterior, extraídos del siguiente libro.</p> <p>Deny, M. (2005). <i>Egipto. ¡8 juegos para divertirse aprendiendo!</i>. Bobadilla del Monte, Madrid: Editorial SM</p>

4. La vida en la ciudad.

Actividad 1. “El palacio del Faraón”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el rol del Faraón en la sociedad egipcia. - Conocer las partes de un palacio del Imperio Egipcio y las actividades que en él realizaba la alta sociedad del Imperio. - Conocer las diferenciaciones que se establecían entre las diferentes clases sociales.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La estructura del poder: el Faraón. - Las actividades realizadas por la alta sociedad egipcia. - El palacio como lugar de residencia de los faraones egipcios. - Las clases sociales egipcias.
Descripción de la actividad	<p>Esta actividad se va a llevar a cabo en una gymkana. La maestra dividirá el aula en las diferentes partes del palacio, y para distinguirlas pondrá un cartel de cada una de ellas (Anexo 8) y se adjudicará a los grupos un color. En cada habitación encontraremos un papiro de cada color (Anexo 8), dirigido a cada uno de los grupos. Cada grupo tendrá un recorrido, previamente establecido por la maestra, de tal manera que no coincidirán dos grupos en la misma habitación. Los alumnos tendrán que ir leyendo esos papiros (anexo 9) y viajando por las diferentes habitaciones del palacio hasta llegar a la última habitación. Ganará el grupo que acabe antes.</p>
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir las principales actividades que realizaban las diferentes clases de la sociedad egipcia, en concreto la clase alta. - Distinguir las diferentes partes de un palacio de los faraones egipcios y las principales actividades que en él se realizaban.

	<ul style="list-style-type: none">- Mostrar interés y participar activamente en la actividad.- Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y hacia los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Letreros. (Anexo 8)- Pergaminos. (Anexo 8)- Textos. (Anexo 9)
Tiempo	45 minutos
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia.

Actividad 2. “La imprenta egipcia”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la labor que desempeñaban los escribas del Antiguo Egipto. - Conocer el uso que tenían los papiros en el Antiguo Egipto. - Recordar ideas principales del tema.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Los escribas. - Uso de los papiros - Ideas del tema: los escribas, el trueque, el Rio Nilo y las momias.
Descripción de la actividad	<p>En esta actividad los alumnos se convertirán en escribas. Recogerán los papiros hechos la semana anterior y se pondrán en sus correspondientes grupos.</p> <p>El juego consistirá en un concurso. La maestra entregará a cada uno de los grupos un papel con una oración, en la cual encontramos 3 ó 4 palabras en negritas (dependiendo de los integrantes del grupo) (Anexo 10). También se les entregarán pinturas de cera y una hoja con el alfabeto egipcio (Anexo 10). Cada alumno tendrá que elegir una palabra y escribirla en su papiro lo mejor posible.</p> <p>Al finalizar los diferentes grupos intercambiarán los papiros e intentarán descifrar las palabras. Cuando las hayan descifrado tendrán que formar una oración con esas palabras intentando que sea lo más aproximada posible a las oraciones que se les entregaron a los grupos.</p>
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué papel desempeñaban los escribas en el Imperio Egipcio. - Reconocer qué es un papiro y su uso en el Antiguo Egipto. - Establecer relaciones entre algunos de los conceptos claves del tema con su definición. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia

	ellos, hacia la maestra y los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Alfabeto egipcio. (Anexo 10)- Ceras blandas.- Oraciones. (Anexo 10)
Tiempo	45 minutos.
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia

5. Las pirámides.

Actividad 1. “El reino de los muertos”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el rito de enterramiento utilizado en el Imperio Egipcio y su importancia para los egipcios.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - El rito de enterramiento de los faraones y las personas más importantes en el Antiguo Egipto.
Descripción de la actividad	<p>La maestra repartirá a los grupos un juego para cada uno (Anexo 11). Seguidamente se leerán las reglas del juego y se explicará la dinámica.</p> <p>Las reglas del juego serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos comenzarán en la casilla de salida, e irán tirando el dado y moviendo las fichas. Cada alumno tendrá una ficha de cada color. - Comienza a jugar el jugador que, habiendo tirado todos el dado una vez, saque el número más alto. - Si un jugador cae en la casilla número 13, espera dos turnos para asistir a los ritos de momificación. - Si un jugador cae en la casilla número 19, espera un turno para depositar ofrendas. - Cuando se llega a la casilla 31 es necesario sacar un 1 para entrar en la cámara del rey. Si no se saca un 1, el jugador va a la cámara de la reina. En el siguiente turno se vuelve a tirar y dependiendo del número que se saque se sigue uno de las siguiente destinos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Un 1 te lleva a la cámara del rey. ○ Un 2 te lleva al templo funerario. ○ Un 3 te lleva al templo del valle. ○ Un 4 te lleva al Rio Nilo, a la casilla “hipopótamo”.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un 5 te lleva al Rio Nilo, a la casilla “cocodrilo”. ○ Un 6 te lleva a la casilla de salida. - Cuando un jugador esté en la cámara del rey debe sacar una cifra par para comparecer ante Osiris. - Cuando el jugador esté en la última casilla hay que tirar dos veces el dado y sacar dos veces el mismo número. Ese jugador gana el juego. Si no se saca se intentará en la próxima tirada.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la importancia que los egipcios otorgaban a los rituales de enterramiento. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellas, hacia la maestra y hacia los materiales presentados.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero (Anexo 11). - Fichas de 4 colores diferentes. - Dado.
Tiempo	30 minutos.
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Deny, M. (2005). <i>Egipto. ¡8 juegos para divertirse aprendiendo!</i> . Bobadilla del Monte, Madrid: Editorial SM

Actividad 2. ¿Sabías que...?

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar los conceptos trabajados en el tema con la intención de despertar dudas en los alumnos. - Ayudar al desarrollo del aprendizaje autónomo de los alumnos y su desarrollo cognitivo.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos del tema trabajados anteriormente y reflejados en el esquema de estudio. - Aprendizaje autónomo de los alumnos.
Descripción de la actividad	<p>La maestra explicará a los alumnos que van a realizar un concurso, con ayuda de los esquemas realizados por el centro (Anexo 12). Cada grupo elaborará 4 preguntas, en las cuales se puntuarán una serie de ítems. Posteriormente esas preguntas se entregarán a otro grupo que tendrá que contestarlas correctamente. La maestra tendrá en cuenta una serie de criterios para puntuar tanto las preguntas como las respuestas (Anexo 12). Ganará el grupo que más puntuación obtenga.</p>
Criterios de evaluación	<p>Esta actividad se evaluará a través de una hoja de registro (Anexo 12) en base a los siguientes criterios de evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar corrección en la redacción de las preguntas y las respuestas. - Plantear preguntas con cierta complejidad. - Contestar y argumentar correctamente a las preguntas. - Hacer preguntar y respuestas con cierto grado de originalidad. - Usar una correcta ortografía.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Esquemas. (Anexo 12) - Papel y boli.
Tiempo	30 minutos

Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia a partir del esquema de estudio elaborado por el centro para este tema. (Anexo n 12)

6. Las momias.

Actividad 1. “Momificando al Faraón”

Indicador	Descripción.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el proceso de momificación usado por los antiguos egipcios y la importancia que este proceso tenía para ellos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso de momificación y su importancia.
Descripción de la actividad	<p>La maestra entregará un tablero (Anexo 13) a cada grupo y explicará el mecanismo del juego. Primero leerán todos juntos el rectángulo central, el cual los pondrá en situación de lo que tienen que hacer en el juego.</p> <p>Las reglas de juego son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los alumnos del grupo juegan como una misma persona. - Parten de la casilla de salida, leen el texto y eligen una de las opciones que se indica. Así con todas las casillas. - Si la opción escogida es la correcta, siguen eligiendo opciones y completando el camino. - Si la casilla escogida es incorrecta tendrán que volver a comenzar. - Los alumnos tendrán que anotar el recorrido correcto en un papel. - Gana el grupo que llegue antes a la última casilla.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Describir el proceso de momificación y las principales ideas que tenían los egipcios de la muerte. - Mostrar interés y participar activamente en la actividad. - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, hacia la maestra y los materiales presentados.

Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Tablero. (Anexo 13)- Papel y boli.
Tiempo	45 minutos.
Estructuración grupal	El juego será llevado a cabo en los grupos establecidos de 4 alumnos.
Fuente	Elaboración propia a partir de la idea del juego tomada del siguiente libro. Deny, M. (2005). <i>Egipto. ¡8 juegos para divertirse aprendiendo!</i> . Bobadilla del Monte, Madrid: Editorial SM.

5.8. RECURSOS Y MATERIALES.

Los recursos más importantes necesarios para el desarrollo de esta planificación didáctica, son los materiales descritos anteriormente asociados a cada actividad o juego. Además de estos materiales, se usarán, ocasionalmente, recursos propios del aula, que encontramos disponibles en ella. Estos recursos serán:

- La pizarra de tiza del aula.
- La pizarra digital del aula.
- El material personal del alumno: cuadernos, bolis...

En cuanto al espacio, todas las actividades se llevarán a cabo en el aula del grupo con la distribución espacial descrita anteriormente.

5.9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para evaluar el conjunto de la propuesta didáctica, de acuerdo con los objetivos y contenidos propuestos, serán los siguientes:

Criterios de evaluación del aula de control	Criterios de evaluación del aula de intervención.
<ul style="list-style-type: none"> - Ubicar cronológicamente la civilización egipcia. - Conocer y explicar aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de los egipcios. - Reconocer los diferentes tipos de vivienda en Egipto. - Identificar las principales vías de comunicación de estas épocas. - Conocer y describir las principales construcciones egipcias. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicar cronológicamente la civilización egipcia. - Conocer y explicar aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de los egipcios. - Reconocer los diferentes tipos de vivienda en Egipto. - Identificar las principales vías de comunicación de estas épocas. - Conocer y describir las principales construcciones egipcias.

<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los principales elementos del legado de la cultura egipcia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los principales elementos del legado de la cultura egipcia. - Desarrollar habilidades de trabajo en equipo. - Contribuir a un clima que propicie el aprendizaje en el aula a través del comportamiento adecuado.
---	--

Tabla 7: Criterios de evaluación del grupo de control y del grupo de intervención.

A continuación se explica la evaluación de la planificación pedagógica de una forma más detallada. La evaluación que se llevará a cabo será una evaluación continua y formativa. Comenzará con la evaluación previa de los contenidos que poseen los alumnos, seguirá con evaluación continua de las sesiones que desarrollan el tema y la prueba escrita, y acabará con la evaluación final.

Los instrumentos que se van a utilizar para evaluar son los siguientes.

- La evaluación de conocimientos previos se hará a partir de dos actividades expuestas anteriormente en la sesión número 1.
- La evaluación continua se realizará a partir de una hoja de registro. (Anexo 14). Esta hoja será rellenada por la maestra tras cada sesión y aportará información sobre el desarrollo de las sesiones, evaluando la metodología lúdica utilizada en ellas. Esta parte de la evaluación tendrá un peso del 30% en la evaluación final. Los criterios de evaluación utilizados para la realización de esta hoja de registro han sido los siguiente:
 - Mostrar interés y participar activamente en la actividad.
 - Ayudar a sus compañeros y mostrar una actitud de respeto hacia ellos, la maestra y los materiales presentados.

Estos criterios han sido adjuntados en el apartado de “Criterios de evaluación” de todas las actividades.

- La prueba escrita (Anexo 15) evaluará los conocimientos adquiridos por el alumnado relativo a la disciplina científica que están estudiando, en este caso historia. Esta parte ocupará el 70% del peso restante en la evaluación final. Estos criterios están establecidos en el cuadro presentado anteriormente y el apartado de “Criterios de evaluación” de cada una de las actividades presentadas anteriormente.
- La evaluación final reflejará el aprendizaje de los alumnos al finalizar la propuesta metodológica.

5.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

En esta aula encontramos diversos alumnos que requieren atención a la diversidad.

Empezaremos por 2 alumnos que poseen un “Trastorno por déficit de atención con hiperactividad” y una alumna con “Déficit de atención”. Pese a ello, en la programación del centro estos alumnos no tienen prevista ninguna adaptación, ni significativa ni no significativa, para el desarrollo de las clases, por lo tanto tampoco se ha previsto ninguna adaptación en nuestra planificación pedagógica.

Sumados a ellos nos encontramos con 3 alumnas que reciben refuerzo educativo en el área de lengua castellana, para las cuales, como en el caso anterior, no se ha previsto ninguna adaptación en nuestra planificación pedagógica, ya que en la programación del dentro no se contempla.

Para finalizar hablaremos de la alumna que mayores problemas presenta. Esta alumna posee un desarrollo físico propio para su edad, pero sufre un retraso cognitivo. Como consecuencia de este retraso, la alumna sigue una adaptación curricular significativa en el área de Conocimiento del Medio, a través de la cual se la han adaptado objetivos, contenidos y criterios de evaluación a un curso inferior. Además sale del aula a apoyo de lengua castellana 2 horas a la semana y de conocimiento y matemáticas otras 2 horas semanales. En esta planificación pedagógica, la alumna no va a tener adaptación. Partiremos de la idea de que al tratarse de aprendizajes obtenidos a

través de recursos lúdicos, trabajados de forma amena y en colaboración con sus compañeros, esta alumna podrá lograr los objetivos propuestos.

No obstante, se va a llevar a cabo una pequeña observación e investigación de los resultados que la alumna alcance. Posteriormente se realizará una comparación de los resultados obtenidos por la alumna en las anteriores unidades didácticas sujetas a adaptación curricular, y los resultados obtenidos al finalizar el desarrollo de esta propuesta didáctica.

Así pues, el objetivo principal de esta pequeña investigación es conocer si trabajar a partir de una metodología lúdica favorecería el aprendizaje de alumnos con esta necesidad especial frente al trabajo realizado con metodología tradicional.

6. EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS.

En este apartado se va a proceder al análisis de los datos obtenidos a partir de la puesta en práctica de la planificación pedagógica. Se van a realizar 3 análisis diferentes:

- Análisis de la práctica docente.
- Análisis comparativo entre el aula de control y el aula de intervención.
- Análisis de los resultados obtenidos en esta intervención por la alumna con adaptación curricular en relación con las notas que obtuvo en las evaluaciones pasadas.

6.1. ANÁLISIS DE LA PRÁCTICA DOCENTE.

Este apartado tiene por objetivo hacer una reflexión desde el punto de vista docente sobre las sesiones llevadas a cabo. Para ello, me voy a basar en las anotaciones tomadas diariamente en mi “cuaderno de campo” sobre la realización de las diferentes actividades en el aula. También me voy a basar en los resultados obtenidos por los alumnos en la prueba escrita.

Comenzaremos con el análisis del desarrollo de la planificación pedagógica, que desde mi punto de vista, ha sido satisfactorio.

Las actividades se han adecuado a los alumnos, sin que, en general, se produjeran grandes dificultades en su realización. Su comprensión ha sido adecuada, con lo cual los alumnos las han desarrollado sin grandes problemas. En las únicas actividades que hemos encontrado problemas muy significativos han sido en las planteadas en la segunda sesión.

Para esta sesión estaban planificados dos puzzles relacionados con la sociedad egipcia, los cuales contenían dos fallos. El primero de ellos tiene que ver con el material y el segundo con la temporalización. Los puzzles fueron presentados a los alumnos en blanco y negro, ya que en el colegio no había fotocopiadora a color. Este hecho causó que los niños no pudieran distinguir bien las piezas de los puzzles y no los pudieran unir por colores, lo que llevó a los alumnos a emplear mucho tiempo en hacer el primer puzzle propuesto. Tardaron toda la hora con la primera actividad, con lo cual la segunda no se pudo llevar a cabo. Este hecho retrasó e incluso frustró a algunos alumnos y no pudimos aprovechar el tiempo al máximo.

Otra de las actividades que reformularía sería *“El palacio del Faraón”*, correspondiente a la cuarta sesión. Para esta sesión, lo mejor habría sido utilizar el patio, donde simularíamos los espacios palaciegos, ya que se trataba de una gymkana que precisaba del movimiento de los grupos. El problema que encontramos fue que el tiempo de esas semanas era realmente malo, con lluvia y aire, así que se corría el riesgo de que los papiros se descolocaran de las habitaciones simuladas. Una opción a ello era que en cada habitación hubiera un profesor, pero era una opción totalmente inviable por el número de habitaciones. Al final se hizo en el aula, y como consecuencia los alumnos acabaron mucho antes que si se hubiera realizado en el patio. Otro problema fue que los alumnos se tomaron el juego como una competición, con el único objetivo de acabar los primeros. Esto propició que leyeran la información muy por encima, sin hacer una reflexión apropiada de cada uno de los textos.

En el resto de sesiones la estructuración de los tiempos ha sido adecuada, y las actividades se han llevado a cabo sin ningún problema en el tiempo propuesto.

Por otro lado, la actitud de los alumnos hacia las actividades ha sido muy buena, de tal manera que las sesiones se han desarrollado sin problemas de comportamiento.

El tema elegido ha beneficiado mucho al buen comportamiento de los alumnos, ya que ellos estaban muy interesados en él, con lo cual estaban muy motivados para aprender los contenidos propuestos. A esta motivación también han ayudado los materiales diseñados, ya que los juegos han sido del agrado de los niños.

Para acabar este punto hablaré sobre algunos aspectos del examen. Muchos alumnos han contestado mal a las preguntas referidas a la situación temporal y espacial de Egipto. Ante esta situación se pueden buscar dos causas.

La primera de ellas, es que los juegos de la primera sesión dedicada a estos contenidos no hayan estado suficientemente bien elaborados. En el juego de la situación cronológica el friso debería haber sido más grande. Esto hubiera favorecido una comprensión visual mayor. En el segundo juego, se debería haber situado primero Egipto dentro de África, y no únicamente su distancia desde España.

La segunda de ellas hace referencia al esquema que el centro presenta a los alumnos y por el cual estudian para el examen. En este esquema no encontramos respuesta a las preguntas anteriormente mencionadas, en cambio si la encontramos a la pregunta referida a cuántos años hace que apareció Egipto. Esta pregunta ha sido contestada correctamente por la mayoría de los alumnos.

6.2. ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE EL AULA DE CONTROL Y EL AULA DE INTERVENCIÓN.

En este punto se va a hacer una reflexión sobre la relación de los resultados que se han obtenido en las dos aulas.

A continuación se exponen dos tablas que reflejan los rendimientos académicos que han obtenido los alumnos de las dos aulas junto con su media, y un gráfico de barras comparativo donde se establece la relación de las medias de ambas clases.

Aula de intervención

Aula de control

Alumnos	Nota	Alumnos	Notas
Alumno 1	5,75	Alumno 1	5,1
Alumno 2	7,25	Alumno 2	5
Alumno 3	9,75	Alumno 3	9
Alumno 4	8,5	Alumno 4	6,3
Alumno 5	7,5	Alumno 5	7,1
Alumno 6	7,25	Alumno 6	5
Alumno 7	3	Alumno 7	0
Alumno 8	9	Alumno 8	7,5
Alumno 9	9,5	Alumno 9	10
Alumno 10	7	Alumno 10	7,5
Alumno 11	6,6	Alumno 11	5,85
Alumno 12	6,5	Alumno 12	7,3
Alumno 13	9	Alumno 13	7,2
Alumno 14	4,5	Alumno 14	0
Alumno 15	3	Media	5,92
Media	6,94		

Tabla 8 : Tablas comparativas de resultados entre el aula de control y el aula de intervención.

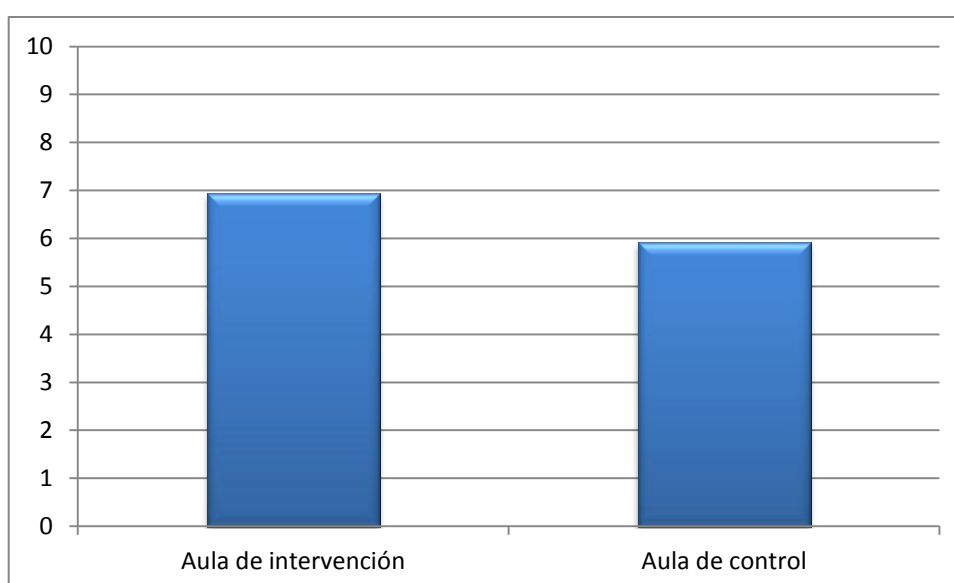


Gráfico 1: Gráfico de barras comparativo entre el aula de control y el aula de intervención.

Como podemos observar, existen algunas diferencias entre ambas aulas.

En el aula de intervención nos encontramos con que 12 alumnos aprobaron el examen, mientras otros 3 suspendieron la prueba. Una de ellas obtuvo un 4,5, nota cercana al aprobado que en la evaluación final se verá compensada con la evaluación continua.

El resto de los alumnos obtuvieron notas entre el aprobado y sobresaliente. La media del aula, que como podemos observar en la tabla es muy cercana al 7, muestra que las notas obtenidas por los alumnos que aprobaron el examen fueron mayormente bienes, notables y sobresalientes. Cabe destacar que esta media se ve fuertemente influenciada por las puntuaciones de 3 que obtuvieron las alumnas que suspendieron el examen. Si nos fijamos en las notas de los alumnos que aprobaron, nos encontramos con notas con tendencia alta, cercanas, la mayoría de ellas al notable y sobresaliente, quedando únicamente 3 de los aprobados por debajo de dicha nota media.

Describiremos ahora las calificaciones reflejadas en la tabla correspondiente al aula de control. Como podemos observar en la tabla número 8, 2 alumnos suspendieron el examen con una puntuación de 0. El resto de alumnos pasaron la prueba, obteniendo, mayoritariamente, aprobados, suficientes y bienes. La media de la clase, casi 6, se ve claramente afectada por los 2 alumnos que obtuvieron un 0 en el examen. También podemos observar que 4 alumnos fueron calificados con un aprobado y tan solo 2 con sobresaliente, habiendo ausencia total de notables. Por lo cual, podemos apuntar que la nota media refleja bastante bien el resultado de la mayoría de los alumnos, ya que los dos 0 se ven compensados con los dos sobresalientes. El resto de alumnos obtienen una nota muy cercana a la nota media señalada.

Respecto al gráfico de barras que refleja las medias de ambas clases, podemos observar que las medias distan un punto entre ellas. El aula de control ha obtenido una media de 5,92, mientras que el aula de intervención ha obtenido una media de 6,94. Ambas medias demuestran que ha habido un aprendizaje favorable de los contenidos, y que este aprendizaje ha sido mayor en el aula de intervención que en el aula de control.

De estas descripciones de las calificaciones, se puede extraer que los resultados de la prueba escrita han sido muy parecidos entre ambas aulas.

A continuación se muestran dos diagramas de sectores de ambas clases en los que se pueden apreciar la diferencia de las notas que han obtenido los alumnos que han aprobado la prueba.



Gráfico 2: Gráfico de sectores de las calificaciones obtenidas por el aula de intervención.

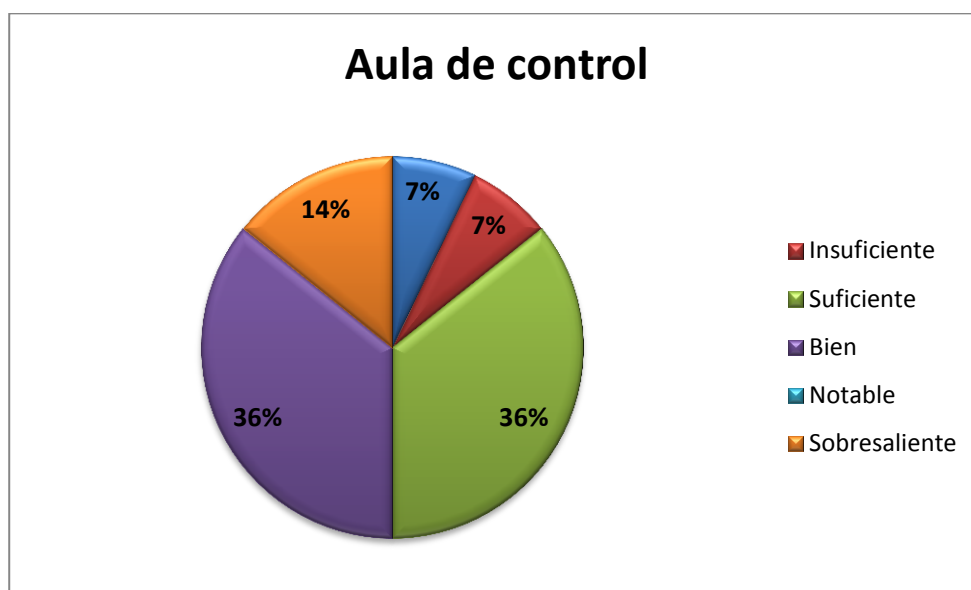


Gráfico 3: Gráfico de sectores de las calificaciones obtenidas por el aula de control.

Una de las diferencias que más llama la atención de estos diagramas es que en el segundo (correspondiente al aula de control) el 72% de él está ocupado por suficientes y bienes. Al contrario, en el diagrama correspondiente al aula de intervención, los bienes, notables y sobresalientes son los sectores de más peso, ocupando el 50%. De esta aportación podemos deducir que en el aula de control las notas han sido inferiores a las

del aula de intervención, lo que quiere decir que en ambas aulas se ha producido aprendizaje, pero en el aula de intervención ha sido de mayor calidad que en el aula de control.

También podemos observar que el sector de los insuficientes es mayor en el aula de intervención que en aula de control. No obstante, como hemos descrito anteriormente, la diferencia es solo de un alumno.

A partir de todos estos datos, se puede concluir que ha habido un aprendizaje en ambas aulas, ya que la mayoría de alumnos ha aprobado su examen y algunos de ellos han obtenido calificaciones muy buenas.

Sin embargo, es preciso resaltar que en el aula de intervención las notas han sido ligeramente superiores, como hemos visto en el gráfico de sectores, a lo que le ha acompañado una media de un punto más alta. A partir de ello se puede decir que la metodología lúdica para el desarrollo de contenidos históricos utilizada en este aula ha contribuido a elevar ligeramente los rendimientos de los estudiantes, frente a los que siguieron una metodología tradicional.

Estas evaluaciones han sido desarrolladas inmediatamente después del término del desarrollo de contenidos, con lo cual se han evaluado los contenidos almacenados en la memoria a corto plazo. Otro punto de esta investigación podría ser, cuáles de estas dos metodologías ayuda más a los alumnos a almacenar los contenidos en la memoria a largo plazo. Esta investigación no se ha podido llevar a cabo, pero se podría suponer que los niños recordarán mejor y por más tiempo los contenidos trabajados a partir de juegos que aquellos contenidos que han sido memorizados gracias a preguntas que no han creado ninguna motivación o interés en ellos. Pero estos argumentos no se han podido demostrar en esta investigación por falta de tiempo.

6.3. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN ESTA INTERVENCIÓN POR LA ALUMNA CON ADAPTACIÓN CURRICULAR EN RELACIÓN CON LAS NOTAS QUE OBTUVO EN LAS EVALUACIONES PASADAS.

En este apartado, para que la redacción sea más fácil, nos referiremos a ella como María, sin ser este su verdadero nombre.

Como se ha mencionado anteriormente, María es una niña de 9 años que posee un desarrollo físico propio para su edad. El problema lo encontramos en su desarrollo cognitivo. Como consecuencia, María sigue una adaptación curricular en el área de Conocimiento del Medio, a través de la cual se la adaptan objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Además recibe apoyo individualizado en las tres áreas instrumentales, Matemáticas, Lengua y Conocimiento del Medio, con la profesora de pedagogía terapéutica y la profesora de audición y lenguaje.

Durante el tiempo que se llevó a cabo la intervención pedagógica expuesta, las horas de apoyo correspondientes a Conocimiento del Medio fueron suprimidas. Por lo cual recibió los mismos contenidos que sus compañeros de la misma forma que ellos, sin obtener otras ayudas. Tampoco por mi parte como maestra de este temario ni de su tutor, presente en el aula durante la intervención, recibió mayores apoyos significativos que el resto de sus compañeros. El objetivo de ello era que los resultados de la evaluación posterior no se vieran influidos por personas externas a María, y que fuera ella sola la artífice de sus esperados logros.

El resultado numérico de la prueba de evaluación fue de un 3, esto es, la alumna no superó el examen de conocimientos. No obstante, María obtuvo en la evaluación continua la máxima puntuación (3 sobre 3). Esta nota está basada en la hoja de observación propuesta para la evaluación continua de todos los alumnos expuesta anteriormente (Anexo 14), donde queda reflejado que María se interesó y participó en los diversos juegos tanto o más que el resto de sus compañeros, demostrando en todo momento una amplia actitud positiva, incluso ante las dificultades. Gracias a sus actitudes ante el aprendizaje y sus logros en el ámbito social, en la evaluación final obtuvo un 5 (hojas de evaluación continua, anexo 16).

A continuación se muestra un gráfico de barras donde se refleja las notas de María en los 2 primeros trimestres y en este tema.

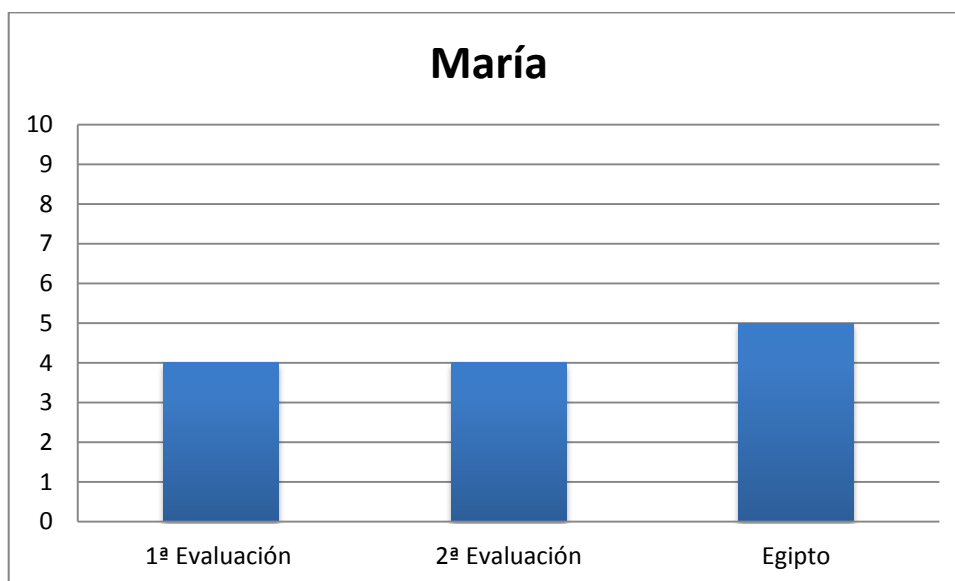


Gráfico 4: Gráfico de barras comparativo de las notas de María

Como se puede apreciar, las notas de los dos primeros trimestres fueron un 4, insuficiente, mientras que en el tema desarrollado a través de metodología lúdica María consiguió aprobar.

Trabajando con la metodología lúdica, se facilita a los alumnos con necesidades educativas básicas la socialización en su grupo de aprendizaje, favoreciendo la adquisición de habilidad, tanto sociales como comunicativas, y ayudando a mejorar la autoestima personal (Delgado, 2011). En base a estas ideas, vamos a exponer las conclusiones que se derivan de los resultados expuestos.

Obviamente, los resultados académicos de María no mejoraron, pero la principal consecuencia de trabajar a través de juegos con María ha sido la motivación y predisposición hacia el aprendizaje que ella ha tenido. Mientras que María, en otros momentos se sentía desmotivada porque no conseguía contestar bien a las actividades o preguntas del profesor, lo que la hacía sentir lejos de sus compañeros de clase; en este tiempo ha sido una más, con una gran motivación e interés en los juegos y sintiéndose aceptada e igual que el resto de sus compañeros.

También hay que mencionar que María ha conseguido unos resultados muy similares sin la ayuda de ninguna de las maestras de apoyo anteriormente mencionadas.

Quizá esta ayuda se ha compensado con la ayuda del trabajo en grupo que ha desarrollado con sus compañeros, lo que la aleja de la diferencia de ser la compañera que sale a apoyo del aula.

A la vista de estos datos, se puede concluir que la interiorización conceptual por parte de María quizás no haya sido mucho mayor con la metodología lúdica que con una metodología tradicional, pero los beneficios socioafectivos que esta forma de trabajar ha tenido en relación con el desarrollo de su interés, motivación y aceptación por el resto de sus compañeros, son muy dignos de tener en cuenta.

6. CONSIDERACIONES FINALES.

El estudio de la Historia en las aulas de educación primaria, como se ha explicado en este trabajo, ha estado basado, durante mucho tiempo, en una metodología tradicional asociada a la memorización. Es obvia la necesidad de cambio, y en este trabajo se ha expuesto una posible alternativa a dicha metodología.

Como se ha explicado anteriormente, muchas son las metodologías diferentes que pueden ser usadas. En este trabajo hemos defendido la metodología lúdica, basándonos en las diferentes teorías que defienden que el juego es la forma más natural que poseen los niños para alcanzar un aprendizaje integral en todos sus ámbitos.

Así pues, con este trabajo nos posicionamos y defendemos, como docentes, ante una metodología que, actualmente, poco se está desarrollando en las aulas de educación primaria. Quizá si en la primera etapa, y quizá sí en otras áreas, como las lenguas extranjeras, pero esta metodología está muy lejos de posicionarse en los colegios como una metodología a tener en cuenta.

Por ello, la necesidad e importancia del trabajo de formación de alumnos que se ha expuesto anteriormente. Con sus resultados, hemos podido observar, que la enseñanza de la historia a partir del juego es una metodología muy recomendable para llevar al aula. Con esta planificación hemos demostrado, tal y como se exponía en la teoría, que los alumnos han estado motivados, en el transcurso de los contenidos, a aprender historia, y que no solo la han aprendido, sino que en ellos se ha despertado la curiosidad

necesaria para aumentar sus saberes sobre los contenidos y seguir estudiando historia desde otro punto de vista, el del juego.

Asimismo, se ha demostrado también, que la metodología lúdica posee beneficios para los alumnos de necesidades educativas especiales. Los resultados expuestos, muestran como la niña con necesidades educativas, ha sido capaz de alcanzar los mismos objetivos que sus compañeros sin la ayuda de profesores de apoyo. Además, como mostraba la teoría, la metodología lúdica la ha ayudado a mejorar su autoestima y su integración en el aula, desarrollando a su vez estrategias sociales que la servirán para el resto de su vida.

Para finalizar diremos, que en este trabajo, hemos tenido la oportunidad de trabajar con una metodología que está más destinada a la educación infantil. Pero con las conclusiones obtenidas, podemos defender que la metodología lúdica también es posible en educación primaria, y además de ser posible, es muy recomendable.

Desde este trabajo se recomienda enormemente la utilización de esta metodología en las aulas, ya no solo en el aula de historia. Esta experiencia ha sido muy positiva para nuestro aprendizaje y muy gratificante como maestros. Si ya es satisfactorio ver cómo los niños aprenden, aún lo es más cuando lo hacen divirtiéndose y terminan dándonos las gracias por todos los juegos que hemos elaborado para ellos.

7.BIBLIOGRAFÍA.

Bernabeu, N; Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Editorial Narcea.

Carretero, M; Pozo, J. I; Asensio, M. (comp). (1989). *La enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Visor.

Decroly, O. (1983). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata.

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.

Deny, M. (2005). *Egipto. ¡8 juegos para divertirse aprendiendo!*. Bobadilla del Monte, Madrid: Editorial SM

Domínguez Garrido, M.C.(cood).(2004). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Madrid: Pearson Educación.

Elkonin, D.B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Rio Editor.

Feliu, M; Hernàndez, F.X. (2011). *12 ideas clave. Enseñar y aprender historia*. Barcelona: Graó.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil. La actividad lúdica como recurso psicopedagógico: una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco Olea Ediciones.

Garaigordobil, M. (2006). “La perspectiva de Vygotsky en la investigación del juego infantil: juego y desarrollo de las funciones psicológicas superiores” en *Revista Infancia* nº97, págs. 3-9.

Hedelin , P; Flores, H. (2004). *En tiempos de los Faraones*. Madrid: San Pablo.

Hernàndez, Cardona F.X.(2002). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: Graó.

Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Piaget, J; Inhelder, B. (1982). *Psicología del niño*. Madrid: Ediciones Morata.

Rebollo, J.A; Saez-López, P; Díaz, M. (Eds).(2002). *Vamos a jugar. El juego en Primaria*. Huelva: Servicio de Publicaciones, Universidad de Huelva.

Romero, V; Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Altamar, S.A.

Sallés, N. (2011). “La enseñanza de la Historia a través del aprendizaje por descubrimiento: evolución del proyecto treinta años después” en *Enseñanza de las Ciencias Sociales; revista de investigación* nº10. Consultado en <http://www.raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/view/248887> (5/7/13)

Urdiales, M. A. y otros. (1998). *Guía lúdica para el currículum de Educación Primaria*. Madrid: Editorial Escuela Española.