

Íber

Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia

Licencia para SAN ANTONIO, FUND. UNIVERSITARIA

90



Número 90, Año XXIV

Segunda época

Enero 2018

Publicación trimestral

La suscripción anual

incluye: 4 revistas

(en papel y en digital) +

acceso al fondo histórico

PVP suscripción: Consultar

boletín en páginas interiores

Redacción

C/ Hurtado, 29

08022 Barcelona

Tel.: 934 080 455

Fax: 933 524 337

editorial@grao.com

Dirección editorial

Lourdes Martí, Laia Mestres

Secretaria de Redacción

Sara Cardona

Gestión editorial

Anna Coll-Vinent

Maquetista

Vinyet Ramírez

Coordinadora de Producción

Maria Tortajada

Edita

Editorial Graó, de IRIF, S.L.

Presidente

Antoni Zabala

Director general

Mario Juárez

Director financiero

Julià Jené

Directora de Ediciones

Cinta Vidal

Directora del Área de Revistas

Glòria Puig

Consejo de Dirección

David Aceituno (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Chile)

Mario Carretero (Universidad Autónoma de Madrid y Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Argentina)

Isidoro González Gallego (Universidad de Valladolid)

F. Xavier Hernández Cardona (Universidad de Barcelona)

Ramón López Facal (Universidad de Santiago de Compostela)

M.^a Cristina del Moral (Agencia Española de Cooperación Internacional)

Joaquim Prats (Universidad de Barcelona)

Pilar Rivero (Universidad de Zaragoza)

Diego Sobrino (CEO la Sierra, Prádena. Segovia)

Xosé M. Souto (Universidad de Valencia)

Consejo Editorial

Concha Fuentes (Universidad de Barcelona)

Cosme Gómez Carrasco (Universidad de Murcia)

Laura Lima Muñiz (Universidad Pedagógica Nacional. México)

Rosendo Martínez Rodríguez (Universidad

Andrés Bello. Chile)

Rafael de Miguel (Universidad de Zaragoza)

Consejo Asesor Nacional

Luis Miguel Acosta (IES Profesor Martín

Miranda, San Cristóbal de La Laguna. Sta. Cruz

de Tenerife)

Coordinación de secciones

En contexto: Sebastián Molina Puche (smolina@um.es)

Materiales a examen: Santos Ramírez (sramirez@ono.com), Francisco Javier de la Cruz (javidelacruz@ono.com)

Recursos para el aula: Cosme Gómez Carrasco (cjgomez@um.es)

Informaciones: Joaquín García Andrés (jgandres@ubu.es)

Diseño: Maria Tortajada

Impresión: Ulzama

D.L.: B 13370-1994

ISSN edición impresa: 1133-9810

ISSN edición en línea (Internet): 2014-475X

Impreso en España

Administración y suscripciones

C/ Hurtado, 29

08022 Barcelona

Tel.: 934 080 464

Fax: 933 524 337

revista@grao.com

Publicidad

Natàlia Jaurrieta

publi@grao.com

Tel.: 934 080 464

Rosa Maria Aznar (IES Esteve Terradas, Cornellà de Llobregat. Barcelona)

Fco. Javier de la Cruz (Universidad de Valladolid)

Jose M.^a Cuenca (Universidad de Huelva)

Maria Feliu (Universidad Barcelona)

Olaia Fontal (Universidad de Valladolid)

Joaquín García Andrés (Universidad de Burgos)

Neus González (Universidad Autónoma de Barcelona)

Alex Ibáñez Etxebarria (Universidad del País Vasco)

María Jesús Marrón (Universidad Complutense de Madrid)

Pedro Miralles (Universidad de Murcia)

Sebastian Molina Puche (Universidad de Murcia)

Raimundo A. Rodríguez Pérez (Universidad de Murcia)

Jorge Sáiz Serrano (Universidad de Valencia)

María Sánchez Agustí (Universidad de Valladolid)

Joan Santacana (Universidad de Barcelona)

Víctor Santidrián Arias (IES Milladoiro, A Coruña)

Consejo Asesor Internacional

Fabián Araya (Universidad de la Serena. Chile)

Felipe Bonilla (Secretaría de Educación Pública de México)

Marlene Cainelli (Universidad Estatal

de Londrina. Brasil)

Marcelo Fronza (Universidad Federal de Mato

Grosso. Brasil)

Helena Pinto (Universidad de Minho. Portugal)

Nelson Vásquez (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Chile)

ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA se incluye en los siguientes catálogos, directorios y bases de datos: CARHU PLUS+, CINDOC (ISOC), DIALNET, DICE, ERIH, INRECS, LATINDEX, REDINED y RESH.

Todos los artículos de este número y del fondo histórico de ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA están disponibles en su versión digital en la mayoría de las bibliotecas universitarias del Estado español a través del servicio **E-Premium** de Graó. Infórmate llamando al 934 080 464

ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA no asume necesariamente las opiniones ni los criterios expuestos en las distintas colaboraciones.

Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de ésta por cualquier medio, tanto si es eléctrico como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com) 917 021 970/932 720 447.

Consulta los artículos de esta revista y de los números anteriores en <http://iber.grao.com>



Monografía: *Flipped classroom* en ciencias sociales

- 4** *Flipped classroom* en ciencias sociales **Diego Sobrino**
- 7** *Flipped learning* y el aprendizaje: ¿otra moda pedagógica? **Javier Tourón, Déborah Martín**
- 15** Desarrollo del modelo *flipped classroom* en bachillerato **Carlos González Martínez**
- 22** *Flipped classroom* y YouTube en ESO **José Antonio Lucero**
- 28** La evaluación y el *flipped classroom* **Geles Fernández Santafé**
- 34** Iniciarse en el *flipped classroom* poco a poco **Rosa Liarte**
- 38** La clase al revés y las TIC **Vicente Alemany**



Actualización y reflexión

- 43** Proyecto EDIA: Recursos educativos abiertos en el siglo XXI **Miguel Ángel Pereira, Cristina Valdera**



Intercambio

- 50** Travesías de orientación **José Antonio López Fernández**
- 56** Propuesta práctica para el estudio de la geografía urbana **Laura Ruiz Cantera**
- 62** Método peripatético adaptado a la educación contemporánea **Juan Carlos Reyes**
- 67** La inclusión cultural a partir de los juegos indígenas americanos **Patricia Gutiérrez Rivas, José María Sesé**



Ideas prácticas

En contexto

- 73** La sociedad estamental en la Edad Media **María Fernández-Rufete**



Materiales a examen

- 76** España a través de los mapas **Santos Ramírez Martínez**



Recursos para el aula

- 78** CarACTERísticas medievales **José Monteagudo**
- 80** El anfiteatro de Tarraco: virtualizando la historia romana **Alejandro López-García**
- Mapa mundial del patrimonio **Rafael Olmos**



Informaciones

- 81** Reseña: *Gamificación: Motivar jugando* **Javier Ilundain**
- 83** Reseña: *Metología de la enseñanza de la historia* **Sergio Izquierdo**
- 84** Encuentros





La inclusión cultural a partir de los juegos indígenas americanos

Patricia Gutiérrez Rivas

José María Sesé

Universidad Católica de Murcia

PALABRAS CLAVE

- HISTORIA IBEROAMERICANA
- PERÚ VIRREINAL
- ABP
- JUEGO
- ETNOLOGÍA

Nuestra propuesta desarrolla una experiencia diseñada para estudiantes de 3.º de secundaria. Busca trabajar la inclusión y el mestizaje cultural de manera creativa a partir del conocimiento y análisis de los juegos del Perú virreinal, utilizando el método del aprendizaje basado en proyectos (ABP). Asimismo, se orienta al desarrollo de habilidades de pensamiento partiendo de la enseñanza de contenidos históricos.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuánto sabemos y cuánto sabe nuestro alumnado español de historia iberoamericana? La respuesta es muy poco o casi nada. Al respecto, en las últimas décadas venimos asistiendo a una disminución del nivel de conocimientos de los estudiantes de ESO y bachillerato. Esta situación se ve reflejada no solo en la escasez de conocimientos, especialmente de historia e historia del arte, sino también en una preocupante falta de pensamiento crítico en los alumnos. Por otro lado, se une a ello una cierta dejadez



por aprender. Atendiendo a esta realidad, este artículo se enmarca en la línea del *enseñar a pensar*, pero también del *querer aprender*. Así, nuestra propuesta busca la formación de los docentes, que debe estar centrada en el profundo conocimiento de las materias que deben enseñar, en el dominio de una gran variedad de metodologías y en el desarrollo de habilidades de pensamiento.

Las ciencias sociales, y en concreto la historia y la historia del arte, nos facilitan variadas oportunidades para desarrollar destrezas intelectuales en los estudiantes de secundaria como son la capacidad de análisis y síntesis, el razonamiento crítico, la comparación y deducción o la transferencia de conocimientos. También permiten la mejora de competencias básicas como la gestión de la información, el trabajo en equipo y la competencia cultural referida a conocer, comprender y valorar las manifestaciones culturales y artísticas en su riqueza y variedad, reflejo de la sociedad de hoy.

Centrándonos en el tema, cabe destacar que en los últimos años el conocimiento de las culturas iberoamericanas ha sido significativo, precisamente por la circunstancia de que una variedad de alumnos de Ecuador, Colombia o Perú han pasado a formar parte de nuestro colectivo educativo, pero

aún sigue siendo insuficiente. El desconocimiento de la cultura americana es el mismo en la universidad que en las aulas de primaria y secundaria, a pesar de los evidentes vínculos que existen entre ambas culturas.

Ante este panorama, advertimos que hay docentes que no tienen suficientes conocimientos sobre las culturas mencionadas o no saben qué contenidos enseñar, ni qué metodologías o recursos usar. Ya en alguna ocasión hemos manifestado la importancia y necesidad de mejorar la formación del docente en contenidos de historia y arte que le permitan trabajar de manera creativa, pero también objetiva, en cualquier nivel educativo. Sabemos que para realizar una enseñanza realmente innovadora y conectada con la realidad sería necesario un currículo más flexible, además de una mayor autonomía del profesorado para seleccionar los contenidos. Pero ese no es el objetivo de este artículo.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Para llevar a cabo esta propuesta didáctica partimos del estudio e investigación de los juegos tradicionales de Perú en el siglo XVIII, registrados en las acuarelas que mandó elaborar el obispo Martínez Compañón entre 1788 y 1790. Esta obra de

La propuesta se basa en el estudio de los juegos tradicionales de Perú en el siglo XVIII



arte fue enviada al rey Carlos III con el título de *Trujillo del Perú* y hoy se conserva en el Archivo de la Biblioteca del Palacio Real.

Los objetivos diseñados para el alumnado de 3.º de ESO fueron:

- Valorar las láminas como documento histórico-artístico del siglo XVIII e identificar su contexto histórico.
- Identificar y analizar el entorno físico y natural que contienen las acuarelas.
- Observar e identificar los elementos culturales contenidos en las láminas.
- Describir los juegos tradicionales, valorar su continuidad y posibles variantes.
- Identificar el valor social y educativo de los juegos como transmisores de cultura e inclusión social.

METODOLOGÍA

El proyecto diseñado está vinculado a la asignatura de historia en 3.º de ESO, en el bloque que



corresponde a la Edad Moderna («Los descubrimientos geográficos. Conquista y colonización de América»). Aunque también se relaciona con el aprendizaje de temas transversales como la diversidad cultural y el respeto por las diferentes culturas, la empatía histórica, la inclusión social y cultural, la pervivencia del pasado en el presente o el sincretismo cultural. Incluso se pueden conciliar ambos aprendizajes de forma interrelacionada y vinculada a los intereses de los estudiantes.

El método de aprendizaje basado en proyectos es el más adecuado para la enseñanza de los juegos indígenas peruanos, porque permite trabajar a los alumnos de forma autónoma, en grupo y bajo la orientación del profesor de secundaria, además de iniciarles en el trabajo de investigación con el manejo de diversas fuentes históricas. Asimismo, de forma complementaria, harán uso de las TIC, ya que el Códice Martínez Compañón es accesible desde la página web del Archivo de la Biblioteca del Palacio Real.

El proyecto se estructuró de la siguiente manera: una vez presentado el tema objeto de investigación, se explicó el contexto histórico y las razones por las que fueron diseñadas las acuarelas. A continuación se dividió la clase en

pequeños grupos. A cada grupo se le asignó al azar un juego diferente. Después de exponer las condiciones en que debían trabajar, se procedió a realizar la labor de investigación en grupo utilizando fuentes gráficas (láminas), escritas (documentos históricos) y orales (recopilación de información sobre la actualidad de los juegos). El trabajo de investigación documental culminó con la puesta en común para toda la clase.

Hay que mencionar que con este proyecto intentaremos iniciar a los estudiantes de 3.º de secundaria en el trabajo etnológico, ya que usando las láminas como documento histórico analizarán los juegos del siglo XVIII, pudiéndose aceptar varias interpretaciones y realizar libres explicaciones de estos, sobre todo de aquellos que no tenemos suficiente información o que no se reconocen como variantes de los juegos tradicionales europeos.

EL CÓDICE TRUJILLO DEL PERÚ

Es probable que pocos conozcan la figura del obispo Baltasar Martínez Compañón y la obra que este realizó en Perú a fines del siglo XVIII. O quizás a algunos les resulte conocido porque hace unos años la Ruta Quetzal, en la que participan estudiantes de secundaria de varios

países, fue bautizada como «La aventura de Martínez Compañón en el Perú». Este reconocimiento al obispo se debió a su interés por el conocimiento y difusión de la cultura peruana, entre la que destacó el estudio de su flora y fauna, danzas, música, juegos, industria y comercio, así como de la vestimenta de los diversos grupos sociales. Se trata de un completo estudio etnográfico de la sociedad y cultura peruana de fines del siglo ilustrado.

El proyecto educativo se centra en el tomo II de la citada obra, que incluye los juegos tradicionales peruanos que fueron llevados a América en los primeros tiempos de la conquista española, aunque los que hemos señalado tienen la peculiaridad de que fueron adaptados a la realidad indígena, se les cambió el nombre e incluso se jugaron en Perú con reglas distintas. Como hemos mencionado, es una muestra del mestizaje cultural que se dio en esas tierras, y como tal se debe estudiar.

Los juegos registrados en *Trujillo del Perú* son:

- Indios jugando a los choloques (lámina 131).
- Indios jugando a la pelota con ganchos (lámina 132).
- Indio jugando al trompo (lámina 133).
- Indio jugando a tres en raya (lámina 134).

- Indio jugando a los naipes (lámina 135).
- Indios jugando a las conchitas (lámina 136).
- Mestizos de Lama jugando a la pelota (lámina 137).
- Mestizos de Lama jugando a los gallos (lámina 138).
- Juego de Carnestolendas (juego de carnaval) (lámina 139).

Hay que destacar que las láminas (en total unas 1.400 acuarelas), guardadas en 9 tomos, fueron diseñadas por manos de distinta calidad artística. Este detalle formó parte de nuestro estándar de aprendizaje consistente en analizar y valorar la calidad artística de las pinturas. Precisamente, las láminas dedicadas a los juegos adolecen de falta de perspectiva tanto en los espacios como en la representación de los cuerpos.

Asimismo, pretendemos analizar la riqueza etnográfica que contienen estas acuarelas y el entorno en que se desarrollan estas actividades lúdicas, la vestimenta de los jugadores, el modelo de construcción de las casas, la edad y sexo de los mismos, e incluso se pueden deducir las reglas de cada juego.

Aunque los grupos creados en clase analizaron las 9 láminas mencionadas, en este artículo presentamos otros datos de aquellos

juegos que puedan resultar desconocidos, o que no se pueden identificar con juegos europeos. Así, si observamos las acuarelas, es fácil reconocer el juego del trompo (peonza), del tres en raya, de naipes, o el juego de la pelota (por el tamaño de esta podría tratarse del tradicional juego de la paleta, una variante de la pelota vasca).

Lámina de indios jugando a los choloques

Se observa a seis jugadores indios sentados en el suelo jugando a los choloques, nombre con que se conoce en el norte de Perú a las canicas, también llamados *checos* o *boliches* (imagen 1). Son unas bolitas extraídas del árbol paraparo,

cuyo nombre científico es *Sapindus saponaria*. Además de entretenimiento para los niños, la cáscara de sus pequeños frutos se usaba para lavar el cabello y la ropa; de ahí el nombre latino de *sapindus* (jabón de la India). El juego consiste en empujar las bolas hasta introducir las en tres huecos. Actualmente algunas personas suelen llevar en los bolsillos algún checo o choloque para que les dé buena suerte.

Lámina de indios jugando a la pelota con ganchos

En este juego participan tanto adultos como niños. Esto es deducible por los datos que nos ofrece la pintura, aunque también se puede

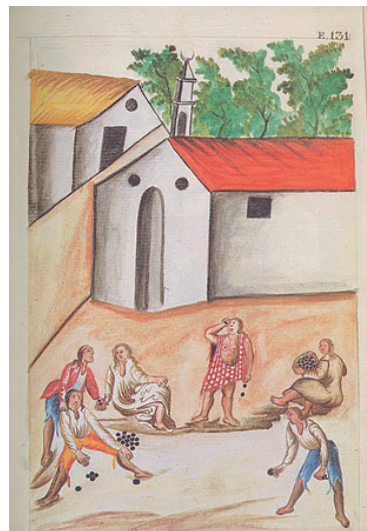


Imagen 1. Lámina 131: indios jugando a los choloques



Imagen 2. Lámina 132: indios jugando a la pelota con ganchos



tratar de una limitación del pintor en el uso de la perspectiva. Es un juego que consiste en golpear una pelota con ganchos de madera, algo parecido al *hockey* actual. Se jugaría en suelo de tierra y con una pelota de cuero. Aunque se titula «indios jugando a la pelota», se observa que van vestidos como mestizos (pantalón corto y camisa blanca). Así que o bien lo eran o se trataba de indios de elevado estatus económico (imagen 2).

El juego de las conchitas

Se juega en parejas mixtas. Los indios van vestidos con la indumentaria propia de un español o de un mestizo y la mujer viste a la usanza indígena (faldellines

plisados y blusas blancas); aún hoy, es común verlas vestidas así. No se sabe a ciencia cierta cómo se jugaba; al parecer se trataba de adivinar dónde se escondía un objeto pequeño (imagen 3).

Mestizos de Lama jugando a los gallos

Esta acuarela hace referencia al actual bádminton, aunque en este caso se jugaba con la mano, hecho que se puede inferir porque no hay ningún objeto con el que se golpee la pelota, que recibía el nombre de *gallo* (equivalente a la *pluma* o *mosca*). Se especula que este juego ya se jugaba en la cultura prehispánica Moche, en el norte de Perú (imagen 4).

El alumnado analiza la riqueza etnográfica de las acuarelas y el entorno donde se desarrollan los juegos



CONCLUSIONES

La ejecución de este proyecto ha supuesto que los estudiantes de 3.º de secundaria realicen una labor de investigación documental sobre las tradiciones culturales del Perú del siglo XVIII, representadas en los juegos tradicionales. La experiencia ha sido realmente satisfactoria, porque ha permitido a los alumnos experimentar con una nueva estrategia en el aprendizaje de la historia, más allá del libro de texto o de los contenidos exigidos en el currículo.

También les ha permitido trabajar la inclusión cultural de forma interrelacionada y más conectada con la vida real. Para la recogida de información utilizaron la metodología científica, realizaron una observación sistemática de la realidad y seleccionaron la información que posteriormente comunicarían a la clase. En definitiva, los alumnos desarrollaron diversas competencias básicas y necesarias para su formación escolar y personal. ◀



Imagen 3. Lámina 136: indios jugando a las conchitas



Imagen 4. Lámina 138: mestizos jugando a los gallos

Bibliografía

- MACERA, P.; JIMÉNEZ, A.; FRANKE, I. (eds.): *Trujillo del Perú: Baltasar Jaime Martínez Compañón*. Acuarelas, siglo xviii. Lima. Fundación Banco Continental, 1997. Disponible en: <www.biblioteca.fundacionbbva.pe/libros/libro_000049.pdf>. [Consulta: noviembre 2017]
- PRATS, J. (coord.): *Didáctica de la Geografía y la Historia*. Barcelona. Graó, 2011.
- SESÉ, J.M.; GUTIÉRREZ, P.: «La formación inicial de los estu-

diantes de Magisterio españoles en Ciencias Sociales. Enseñar a pensar críticamente con juegos de mesa y de ordenador como recurso didáctico», en *VI Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales en el Ámbito Iberoamericano*, 2015 (en prensa).

Trujillo del Perú. Vol. 2. Alicante. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2015. Disponible en: <www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcp8685>. [Consulta: noviembre 2017]

Direcciones de contacto

Patricia Gutiérrez Rivas
José María Sesé Alegre
Universidad Católica de Murcia
pgutierrez@ucam.edu
jmsese@ucam.edu

Este artículo fue recibido en ÍBER. DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA en noviembre de 2016 y aceptado en abril de 2017 para su publicación.

Normas para la publicación de artículos

1. Los artículos pueden narrar cuatro tipos de experiencias de aula de educación reglada:
 - De la didáctica específica.
 - De trabajo interdisciplinar.
 - De trabajo integrado de contenidos de área y lenguas extranjeras (AICLE).
 - De metodología general: relaciones interactivas, dinámica de grupos, organización de contenidos (proyectos globalizados), uso del tiempo y del espacio, etc.
2. Los artículos deben ser inéditos. Su extensión total será de 13.000 caracteres, incluidos los espacios (tablas y gráficos también incluidos), y deberán aportar: un resumen de 450 caracteres (incluidos los espacios), de 3 a 5 palabras clave y 2 o 3 fotografías ilustrativas (600 DPI de resolución).
3. Los artículos se centrarán en casos concretos de aula que deberán abarcar, a título orientativo, los siguientes aspectos: definición del problema, alternativas consideradas, decisiones y acciones que se tomaron, y resultados obtenidos.
4. Se deberá señalar, en cada página, 1 frase significativa que refuerce el discurso del texto (utilizar la herramienta de texto resaltado).

5. En la primera página, se harán constar los datos siguientes: nombre y apellidos, DNI, referencia profesional, dirección particular y profesional, teléfono de contacto, correo electrónico y líneas prioritarias de trabajo.
6. Se recomienda reseñar enlaces web relacionados con la experiencia, así como adjuntar vídeos, si los hubiere.
7. El autor autoriza a Editorial Graó a reproducir el artículo, total o parcialmente, en su página web y redes sociales de su propiedad.
8. ENVIAR LAS COLABORACIONES A: editorial@grao.com (revista ÍBER).

También se pueden enviar colaboraciones para las secciones breves de «Ideas prácticas»: «En contexto», «Materiales a examen» y «Recursos para el aula». Descargar las normas de publicación en www.grao.com/newsletter/ideaspracticasiber.pdf

Para una información más detallada de las normas de publicación de cada una de las secciones, consultar (<http://iber.grao.com>).