

La enseñanza de la historia en Educación Infantil

Autor: Sánchez Martínez, Maravillas (Maestra de Educación Infantil).

Público: Profesores y estudiantes de educación infantil. **Materia:** Didáctica. **Idioma:** Español.

Título: La enseñanza de la historia en Educación Infantil.

Resumen

La educación infantil es una etapa que busca el desarrollo integral de los niños y para llevarlo a cabo no podemos olvidar que entre otros muchos aspectos, la enseñanza de la historia es una parte importante de este desarrollo. Como veremos más adelante son muchos los estudiosos que defienden la posibilidad de introducir a los niños en la enseñanza de la historia durante esta etapa ya que lo importante radica en la metodología que se emplee. En este caso, nos hemos decantado por la metodología lúdica por el interés que suscita entre los más pequeños.

Palabras clave: Educación infantil, metodología lúdica, historia.

Title: Teaching of Child Education history.

Abstract

Child education is a stage that seeks the integral development of children and to carry it out we cannot forget that among many other aspects, methodology used for teaching history is an important part of this development. As we will see later on, many professionals defend the possibility of introducing children to learn history during this stage, although the most important thing is the methodology used. In this case, we have opted for a playful methodology because it arouses interest among the smaller kids.

Keywords: Children's education, playful methodology, history.

Recibido 2018-02-14; Aceptado 2018-02-26; Publicado 2018-03-25; Código PD: 093069

1. ¿SE PUEDE ENSEÑAR HISTORIA EN EDUCACIÓN INFANTIL?

La historia, como las matemáticas, la música o la lectoescritura es un área de la educación que no se debe dejar pasar por alto en esta etapa. Consideraciones como que los niños de infantil son demasiado pequeños para aprender historia son las que llevan a los profesores en no abarcarlos en esta etapa pero no es realmente así. Vygotsky mantenía la afirmación de que los niños pequeños eran capaces de comprender conceptos si éstos se enseñaban con un determinado lenguaje (Cooper, 2002).

Miralles y Rivero (2012) afirman la posibilidad de enseñar historia en educación infantil ya que como señalan Trepát y Comes (2002) "los problemas de su aprendizaje radican en la selección de contenidos y en su tratamiento didáctico, no en su edad" (citados por Miralles y Rivero, 2012, p. 83).

Para el acercamiento a la historia de los más pequeños es vital partir de sus conocimientos previos para hacer del aprendizaje una experiencia significativa y constructiva. Algunas formas de introducir a los niños en la enseñanza de la historia serían introducir narraciones históricas, potenciar las creaciones de los niños, recrear hechos históricos,... (Miralles y Rivero, 2012).

En este sentido, Arija (2012) afirma la importancia de que se introduzca la enseñanza del tiempo histórico a estas edades y Hernández (2000) citado por Pérez, Baeza y Miralles (2008) considera que se puede introducir fácilmente a estas edades, simplemente se ha de dejar que los alumnos se familiaricen con documentos u objetos del pasado.

A su vez y de acuerdo con lo expuesto anteriormente, existen centros que ya han llevado a cabo experiencias basadas en la enseñanza de la historia en educación infantil, entre otros, Pérez (2005) relata la grata experiencia realizada en el colegio Escultor González Moreno de Aljucer en el curso 2003-2004. En este proyecto se le concedió mucha importancia al contexto y detalla minuciosamente la caracterización del aula, como escenario principal donde se van a desenvolver e interactuar los niños. Además se le dio énfasis también a obras características de la época, cuentos relacionados y a las aportaciones de las familias.

Otra experiencia posterior llevada a cabo en el mismo centro ponía de manifiesto la necesidad de incluir la historia en la enseñanza a educación infantil ya que según ellos no es posible una educación integral para los alumnos si solo se centra

la etapa en la enseñanza del entorno más próximo (Pérez, Baeza y Miralles, 2008). Estos autores crearon entonces un apartado dedicado a la historia antigua dentro del aula el cual llamaron “El rincón de los tiempos”, el cual ambientan de una forma u otra dependiendo del tiempo escogido.

2. ¿QUÉ METODOLOGÍA EMPLEAREMOS PARA LLEVARLO A CABO?

Además de cuidar el lenguaje también se debe cuidar la metodología. El juego, por ser la principal actividad de la infancia es una buena metodología para la enseñanza de la historia a edades tempranas ya que como dice Garvey (1977) citada por Cooper (2002) “el juego sobre historias del pasado supone un diálogo experimental acerca de los materiales, lugares y personas de otras épocas” Durante el juego los niños pueden recrear personajes del pasado y verse inmersos en otras épocas (p. 38).

Son muchos los pedagogos que defienden hoy la utilización del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

El juego favorece al desarrollo de los niños, de sus potencialidades, capacidades y esto se debe al esfuerzo, voluntad e implicación física e intelectual que conlleva jugar. Fingermann (1980) sostiene que la finalidad del juego es la preparación para la vida adulta (citado en Sáez y Montes, 1994).

Martínez (1983 citado por Sáez y Montes, 1994) afirma que jugando el niño aprende de forma agradable poniendo en equilibrio su maduración e intereses.

El juego es una de las herramientas más importantes y útiles que tienen los profesores para enseñar, sobre todo para las edades más tempranas ya que es un elemento motivador que crea predisposición en los niños.

Mediante el juego los participantes favorecen la confianza en sí mismos y en sus compañeros, además este tipo de actividad permite a los niños aprender sin presiones ni miedos debido al clima de respeto y tolerancia que ofrece. Así los niños podrán equivocarse sin sensación de fracaso, el cual supondría la pérdida de la autoestima y la confianza (Moyles, 1990).

Según Cooper (2002) el juego sobre una determinada época histórica hace que los niños puedan experimentar y descubrir épocas antiguas.

Bruner (1996) expone la importancia de que los niños experimenten mediante imágenes, videos, cuentos y maquetas y a través de realizar sus propias creaciones, ya que supone una buena forma de que estos aprendan nuevos conceptos (citado en Cooper, 2002).

Moyles (1989) citada por Cooper (2002) afirma que el juego dentro de un contexto como puede ser dentro de un castillo hace que los niños comiencen a entenderse a sí mismos y sus capacidades.

Cuenca y Domínguez (2000) citados por Miralles y Rivero (2012) postulan la necesidad de trabajar con objetos del pasado e incluso de crear un museo de clase.

Por estas razones vemos cómo es posible la introducción de la historia en esta etapa, ya que empleando una buena metodología todo es posible con nuestros alumnos.

Como decían Curtis, (1986); DES, (1967); Isaacs, (1930), Lee, (1977); (Schiller, 1954); Sylva, (1977) y Yardley, (1984) citados por Moyles (1990, p. 38), el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

2.1. Propuesta de actividades

En primer lugar vamos a establecer el periodo a estudiar, en este caso nos vamos a decantar por la época medieval.

A continuación y en concordancia con algunos de los estudiosos anteriormente mencionados vamos a hacer de la clase un museo y vamos a ambientar el aula con instrumentos característicos de la época.

Por equipos, vamos a fabricar unas lámparas ambientadas en la época cortando una tira de 15 cm de anchura de una cartulina negra grande, la cual graparemos por los extremos creando un aro. Luego pintaremos siete rollos de papel con pintura plateada y los pegaremos al aro de cartulina. Una vez pegados, dentro de los rollos hemos introducidos tiras de papel cebolla de color naranja a modo de fuego.

Luego haremos cuatro agujeros a la cartulina y anudamos un trozo de lana en cada uno, más tarde unimos los trozos de lana por los extremos y las colgaremos en el techo del aula.

En segundo lugar vamos a fabricar dragones con rollos de papel.

Por equipos también, repartiremos 5 rollos de papel y pintura de varios colores para que los niños los pinten. Una vez secos pasamos un trozo de lana entre ellos para que queden unidos, pegamos ojos, lengua, alas,... y los colgaremos por el aula.

Vamos también a fabricar un escudo por equipo con cartón y pintura de varios colores.

Además de esta pequeña ambientación del aula por parte de los alumnos y profesor las familias jugaran un importante papel pudiendo traer al aula diversos materiales creados por ellas mismas así como juguetes, libros, música, disfraces,...

Por otro lado tendremos otro tipo de actividades con las que entender la época medieval en primera persona poniéndose en la piel de reyes, caballeros, campesinos artesanos,...

1. El twister medieval

Pintaremos en una sábana blanca un castillo con cada una de sus partes. Se descalzará a los niños para que puedan pisarla y pondremos música medieval.

Mientras suena la música éstos pueden bailar, saltar, correr,... hasta que en un momento dado la profesora parará la música y dará una orden, como por ejemplo, pisar con el pie derecho la torre del homenaje, sentarse en el foso, tocar el rastrillo con la mano izquierda,...

Lo que pretendemos con esta actividad es afianzar el conocimiento de las partes del castillo de una forma divertida.

2. ¡En guardia!

Esta actividad se puede llevar a cabo en el aula apartando a un lado mesas y sillas o bien en el patio o sala de psicomotricidad. Delimitaremos con una línea en el suelo la mitad del espacio y dentro de un lado crearemos una zona llamada castillo.

Uno de los niños será elegido para ser el rey, el cual se pondrá el traje de rey y se sentará dentro del castillo. El resto de los niños los dividimos en dos grupos con petos de colores para diferenciarse, los caballeros serán los que lleven el peto azul y los enemigos lo llevarán blanco. Los enemigos deben entrar al castillo y llegar hasta el rey y los caballeros deben proteger al rey impidiendo que los enemigos lleguen hasta él. Al empezar la música los caballeros deberán pillar a los enemigos tocándolos, y los enemigos tocados se sientan donde estén. Ganan los caballeros si consiguen tocar a todos los enemigos o ganan los enemigos si consiguen llegar hasta el rey.

3. “A la carga”

Dividimos la clase en dos grupos y colocamos ambos grupos formando dos filas paralelas. Todos los niños son nombrados caballeros y a la señal de la profesora el primero de cada fila saldrá con su caballo y correrá hasta un circuito que empieza con tres aros, los cuales debe atravesar saltando sobre ellos con los pies juntos, más adelante tiene un camino de cuatro picas, las cuales debe superar haciendo zig-zag entre ellas, al final de las picas hay una bolsa con pelotas. Cada niño deberá coger una pelota y volver a la fila dejando el caballo al primero de la fila y colocándose el último. Ganará el equipo que tarde menos tiempo en atravesar el circuito y coger todas las pelotas.

4. “Alcázame si puedes”

Para realizarla vamos a dividir a los niños en dos grupos, caballeros y enemigos diferenciándolos también con petos de distinto color.

Se trazará una línea con cinta adhesiva en el suelo que dividirá ambos campos. Los caballeros se sitúan en la parte de la línea que queda dentro el castillo y los enemigos en el lado contrario. La actividad consiste en que los caballeros deben defender el castillo acabando con los enemigos y a su vez los enemigos tienen que lograr acabar con los caballeros para entrar en el castillo y apropiarse de él y de sus territorios. Les daremos a los niños una pelota de gomaespuma y el objetivo es alcanzar con ella a los rivales los cuales estarán muertos y se irán al cementerio.

Ganan los caballeros si consiguen meter a todos los enemigos en la cárcel o ganan los enemigos si consiguen meter a todos los caballeros. Si esto ocurre, los enemigos pasan a ser los caballeros y dueños del castillo y el territorio que lo rodea.

Estas actividades están diseñadas para que los niños puedan vivir en primera persona las tres funciones básicas de los caballeros como son proteger a su rey, proteger el castillo y los territorios, y entrenar para lograr tales fines en la lucha contra los enemigos. Además de estos objetivos, al tratarse de actividades dinámicas se pretende trabajar en equipo, trabajar la coordinación, el equilibrio, la puntería o la agilidad entre otras cosas.

5. “A mover el esqueleto”

Les vamos a poner música medieval y vamos a permitir libertad de movimientos y agrupamientos. Esta actividad se puede realizar semanalmente variando los materiales. Se repartirán telas de distintos colores, tamaños y texturas, disfraces, el siguiente pondremos colchonetas en el suelo, el próximo se repartirán trozos de lazo de distintos colores y longitud, pelotas de gomaespuma, etc.

6. Taller de “Elaboración de jabón artesano”

Este taller consiste en la fabricación de jabón casero con sus propias manos, puesto que los medievales elaboraban sus propios productos como ya se ha dicho.

Los materiales que necesitaremos son:

- base de jabón de glicerina
- miel
- esencia de vainilla
- avena
- 1 cuenco
- cubiteras, envases pequeños vacíos.
- microondas

Derretimos en el microondas la base de glicerina y damos a cada niño un cuenco con este producto. Luego pondremos en cada equipo una bolsa de avena y un bote de miel. Y pedimos a los niños que añadan en el cuenco una cucharada de miel y dos de avena y que remuevan la mezcla. Después que echen a la mezcla tres gotas de esencia de vainilla y vuelvan a remover. Por último le damos a cada niño un molde para que viertan ahí su mezcla. La dejamos secar y ya tenemos nuestro jabón artesano.

7. Taller de “Fabricación de marionetas”

Este taller consiste en la realización de marionetas como ejemplo de un juguete tradicional. Para ello, necesitamos los siguientes materiales:

- 1 calcetín
- fieltro de colores
- ojos de plástico
- pompones de colores
- tijeras
- cola blanca

Para esta actividad vamos a distribuir a los niños en equipos de cinco niños. Pediremos a los niños que pongan el calcetín estirado con el talón pegado a la mesa. Luego repartimos entre los niños trozos de fieltro con siluetas dibujadas de distintos tamaños, colores y forma, que serán las orejas de las marionetas, los cuales se encargarán de recortar y pegar en el calcetín. Por último repartimos ojos de plástico y pompones de colores para que los niños los peguen a su gusto. Una vez seco el pegamento ya tenemos nuestra marioneta acabada.

8. “Conociendo a Don Quijote de la Mancha”

Lo primero que vamos a hacer la propuesta de conocer a un caballero muy famoso, del cual se les enseñará una imagen para que puedan ponerle cara y a su vez explicamos que es un caballero que se inventó el escritor Miguel de Cervantes en una de sus novelas. Más tarde repartimos a cada niño un dibujo del caballero y trozos de papel cebolla de varios colores, tijeras y pegamento para que cada uno rellene el dibujo y lo personalice a su gusto.

Para que puedan entender la historia de una manera atractiva pondremos en clase un capítulo de “Las tres mellizas”, unos dibujos animados que explican historias de la literatura a través de las aventuras de tres niñas traviesas con numerosos toques de humor. Estos dibujos siguen una misma estructura en todas las historias, tres niñas pequeñas hacen enfadar a una bruja amiga suya y ésta las transporta a una historia en concreto, en este caso las niñas se encuentran en la biblioteca y por accidente se cae de la estantería la novela “Don Quijote de la Mancha”, entonces la bruja las transporta a esta historia para que las niñas puedan interactuar con los personajes de la misma y entenderla desde dentro.

Después de esto haremos con los niños una lluvia de ideas sobre la historia, las cuales anotaremos en la pizarra para que los niños las escriban posteriormente y adjuntarlas cada uno a su dibujo y tener un dossier propio a cerca de este personaje y su historia.

Éstas son algunas actividades mediante las cuales situar a los niños de una forma lúdica en la época medieval y así conozcan a un caballero propio de ella y símbolo de la literatura española, actividades de creación a raíz de elementos del entorno, movimiento y psicomotricidad,...

3. CONCLUSIÓN

Como hemos visto son muchos los estudiosos que defienden la introducción de la historia dentro de la educación infantil, ya que como señalan algunos de ellos no importa tanto la temática elegida sino que lo importante radica en la metodología empleada. En este caso se ha elegido el juego como metodología y una serie de actividades con las que introducir a los pequeños dentro de la época medieval en las que predomina el movimiento, juego el grupo y elaboración de materiales entre otras.

Bibliografía

- Sáez, J., y Montes, A. (coords.). (1994). *La formación en escuelas infantiles: una experiencia en la región de Murcia*. Murcia: Universidad de Murcia. Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Pérez, E., Baeza, M. C., y Miralles, P. (2008). El rincón de los tiempos: un palacio en el aula de infantil. *Revista Iberoamericana de educación*, 48, 1-10.
- Miralles, P., y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en educación infantil. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 81-90.
- Arija, A. V. (2012). *Procedimientos para trabajar el tiempo histórico en educación infantil: un estudio a través de la prehistoria*. (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid. La Yutera.
- Pérez, E. (Febrero, 2005). Un castillo de usar y tirar: historia en educación infantil. V Congreso Internacional Virtual de educación, Murcia.