

Conociendo el patrimonio cultural de la Región de Murcia. Una propuesta didáctica basada en los juegos

Autor: López Muriel, Verónica (Maestro. Especialidad en Educación Primaria).

Público: 5º de Educación Primaria. **Materia:** Ciencias Sociales. **Idioma:** Español.

Título: Conociendo el patrimonio cultural de la Región de Murcia. Una propuesta didáctica basada en los juegos.

Resumen

En el siguiente TFG se plantean tres actividades puntuales en el área de Ciencias Sociales que giran en torno al alumnado de quinto de Educación Primaria. En primer lugar, el marco teórico está destinado a describir el Patrimonio Cultural así como su importancia en la Educación Primaria. Además, se especifica el recurso utilizado, el juego y la importancia que posee el introducirlo en las aulas. En segundo lugar, se desarrollan tres actividades teniendo como principal objetivo trabajar el Patrimonio Cultural de la Región de Murcia con alumnos de primaria. Por último, se narran los resultados obtenidos.

Palabras clave: Educación Primaria, Ciencias Sociales, Patrimonio Cultural, Historia del Arte, Juego.

Title: Knowing the cultural heritage of the Region of Murcia. A didactic proposal based on games.

Abstract

This Final Project is about three specific activities in the Social Sciences field and they are focus on students in fifth year of Primary School. First all, theoretical framework is focus on the cultural heritage in order to describe the characteristics. Furthermore, it specifies the resource which is used, the game and the importance of introducing into the class and developing in History of Art. Secondly, it is developed three activities which carry out with an innovative resource such a game which the main objective is to work with the cultural heritage in Murcia Region with primary students.

Keywords: Primary school, Social Science, Cultural Heritage, History of Art, Game.

Recibido 2019-02-01; Aceptado 2019-02-06; Publicado 2019-03-25; Código PD: 105006

1. INTRODUCCIÓN.

A lo largo de la Educación Primaria pocos docentes son los que hablan de la Historia del Arte en las aulas, sobre si es necesario o no conocer nuestro patrimonio y la importancia que tiene la conservación del mismo.

La Historia del Arte es, en la actualidad, un contenido secundario en nuestro sistema educativo y en ocasiones no somos conscientes de la importancia que tiene educar a nuestros alumnos en temas relacionados con el patrimonio histórico y cultural.

En este TFG busco dar la oportunidad de que el alumnado de 5º de Educación Primaria trabaje, conozca y tenga curiosidad por conocer y conservar su entorno más cercano, por medio de actividades variadas en las que el principal objetivo es que disfruten aprendiendo.

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS.

2.1. Justificación.

La elección del tema “El Patrimonio de la Región de Murcia” para elaborar este TFG, además de por la formación académica recibida con respecto a la importancia de conocer la Historia del Arte en asignaturas de este grado como han sido *Metodología Didáctica para la Enseñanza de las Ciencias Sociales* o *El Aprendizaje en el Taller de las Ciencias Sociales*, siempre se ha considerado que conociendo el propio entorno del alumno puede llegar a entender entornos más alejados y además, dando importancia a lo esencial que es la conservación de cualquier Patrimonio Cultural.

La escuela debe formar personas para la vida y es por ello que considero primordial el empezar a conocer el entorno más cercano. Además, si le añadimos la dificultad y lo poco que se trabaja este contenido en las aulas, considero que es

una buena decisión tanto para ampliar mis conocimientos con respecto al tema como de brindar la posibilidad de trabajar nuestro patrimonio de manera más motivadora.

2.1.1 Justificación legislativa.

En relación a la normativa vigente que he tenido en cuenta a la hora de elaborar este TFG, y que hace referencia a la importancia que posee el conocer nuestro patrimonio, así como que se potencie la curiosidad en el alumnado por respetar y conservarlo, se exponen a continuación:

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

En el artículo 6 se hace referencia a la finalidad de la Educación Primaria añadiendo que:

Es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

La Historia del Arte se considera un aspecto importante para acercar al alumno a la comprensión del presente y para tener en cuenta la evolución, el tiempo y la permanencia de los restos históricos. Si existen dificultades para entender el presente se les puede ayudar haciendo referencia al pasado.

Además, en el anexo 1. Asignaturas troncales se comenta lo siguiente:

Es importante que el alumnado desarrolle la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado y que valore la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar. En este bloque también se desarrolla la capacidad para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, y asumir las responsabilidades que supone su conservación y mejora.

En los centros educativos no solemos darle importancia suficiente a la Historia del Arte en las aulas y aunque aparece como contenido de las Ciencias Sociales priman otros, dejando como secundarios el arte o incluso desapareciendo.

Además, cuando hacemos uso de él, no tenemos en cuenta el patrimonio más cercano al alumnado, priorizando la diversidad cultural de otras Comunidades Autónomas u otros países.

Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006 del 3 de mayo.

En el Preámbulo se hace mención a la Historia del Arte al destacar la importancia de la educación como: *“la educación es el medio de transmitir y, al mismo tiempo, de renovar la cultura y el acervo de conocimientos y valores que la sustentan.”*

En relación a los motivos citados anteriormente, me parece esencial trabajar el patrimonio de la Región de Murcia en el alumnado de Primaria debido a la falta de información que poseen acerca de nuestra comunidad.

2.2. Objetivos perseguidos.

A continuación, se exponen los principales objetivos que pretendo conseguir y desarrollar con este TFG.

1. Destacar la importancia que tiene el conocer nuestro Patrimonio Cultural en la Educación Primaria.
2. Despertar el interés del Patrimonio Cultural de la Región de Murcia.
3. Conocer las principales características del arte islámico, gótico y románico en nuestra Región.
4. Hacer ver al alumnado la importancia que tiene la conservación de nuestro Patrimonio Cultural.
5. Desarrollar las competencias relacionadas con el Trabajo Fin de Grado.
6. Plantear y desarrollar una propuesta de intervención a través de tres actividades para trabajar los distintos tipos de arte que encontramos en nuestra Comunidad Autónoma.

En primer lugar, es fundamental conocer qué se entiende por Patrimonio Cultural y qué aspectos debemos tener en cuenta para poder transmitir a nuestro alumnado lo

que es, las distintas obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas que encontramos en la Región de Murcia, así como su conservación. Gracias al estudio realizado para conocer las distintas definiciones y las obras que posee nuestra Comunidad Autónoma, podré obtener la información necesaria para realizar las actividades puntuales propuestas posteriormente de la manera más satisfactoria posible.

2.3. Objeto de estudio.

2.3.1. El Patrimonio Cultural.

Según la Real Academia Española (2014), se define Patrimonio como el “conjunto de bienes de una nación acumulado a lo largo de los siglos, que, por su significado artístico, arqueológico, etc., son objeto de protección especial por la legislación.” Además, para la Unesco (Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), el Patrimonio “es el legado que recibimos del pasado, lo que vivimos en el presente y lo que transmitimos a las generaciones futuras. Nuestro Patrimonio Cultural y natural es una fuente insustituible de vida e inspiración.”

Encontramos dos tipos de Patrimonio Cultural, por un lado, el material, que está constituido por los bienes elaborados por las sociedades de nuestro pasado. Y, por otro lado, el inmaterial, formado por las tradiciones, patrones de comportamiento, entre otras. Según la Unesco, el Patrimonio inmaterial queda definido como “el conjunto de creaciones basadas en la tradición de una comunidad cultural expresada por un grupo y que reconocidamente responden a las expectativas de una comunidad en la medida en que reflejan su identidad cultural y social.”

La conservación del Patrimonio Cultural.

En 1972 se celebró la 17ª reunión de la Conferencia General de la Unesco para la Educación, la Ciencia y la Cultura, donde se aprobó la creación de la “Convención Internacional sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural”. Siendo el principal objetivo, entrado en vigor en 1976, la conservación de lugares que poseen valor histórico, cultural o natural con gran significación universal. Por ello, cada 18 de abril celebramos el Día Mundial de los Monumentos y Sitios Internacionales buscando así, que todo el mundo se una a la protección y conservación de nuestro Patrimonio.

El Instituto del Patrimonio Cultural de España (IPCE) es el encargado de catalogar cualquier Patrimonio español con la ayuda de la Unesco, ocupada del Patrimonio a nivel mundial. Las funciones básicas son:

- La investigación del Patrimonio, es decir, la historia, datación y cultura.
- Su conservación, evitando su pérdida y controlando su deterioro.
- Su restauración, aunque dependiendo del bien cultural que se trate, ya que puede ser arquitectura, escultura, pintura, entre otros...

El Patrimonio Cultural en España.

El tercer país a nivel mundial con mayor número de bienes declarado como Patrimonio Mundial, es España. Encontramos 44 bienes declarados desde 1984, siendo solo tres de ellos bienes naturales. Sin embargo, podemos encontrar piezas arqueológicas, obras pictóricas, documentos escritos que forman parte de nuestra historia y nuestro pasado y que están recogidos en los Museos Nacionales de Historia y Antropología.

2.3.2. El Patrimonio Cultural en la Educación Primaria.

Aprender historia aporta en el alumnado de Educación Primaria un bagaje histórico en el que le permite tener unas ideas cronológicas básicas, un vocabulario específico, un espíritu crítico, entre otras. Como afirman Prats y Santacana (2003) la historia en educación está justificada por:

- Entender el presente implica analizar el pasado.
- Explicar la complejidad del cambio de las sociedades, así como sus problemas.
- Preparar a los alumnos para su vida adulta.
- Potenciar un sentido crítico.

- Comprender una herencia común.
- Desarrollar la mente.

Por otro lado, en Educación Primaria la Historia del Arte debe unir conocimientos artísticos del área de Ciencias Sociales ligados al área de Educación Artística. Además, tiene gran relación con la historia puesto que las formas artísticas fueron realizadas por una sociedad en un periodo histórico específico.

Para el docente el patrimonio artístico es el medio por el cual se puede iniciar al alumno en el conocimiento de la Historia del Arte. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el enseñar el patrimonio necesita el utilizar una serie de estrategias específicas. Por medio del aprendizaje de este contenido acercamos al alumno en el aprendizaje de su medio más cercano, de su localidad.

El conocer el patrimonio es un medio para que el alumno conozca su espacio vital y le proporcione una identidad necesaria para afrontar el cambio en las sociedades actuales. También, enseña a respetar las diferentes culturas y a potenciar la tolerancia por los demás.

En definitiva, la conservación, restauración y la integración del alumnado en su localidad le proporciona a pensar y a ser crítico en la comprensión de su entorno más cercano. (Del Tura, 2001).

2.3.3. La importancia del juego como recurso didáctico.

El juego lo podemos considerar como una actividad en la que el objetivo principal es el divertirse. Como dice Huizinga (1972) el juego es:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, y al mismo tiempo aceptadas libremente, acción que tiene fin en sí misma, y que va acompañada de tensión y alegría y con la conciencia de ser otra manera a la que se es, en la vida corriente.

Fue introducido en la escuela por los educadores como un potencial educativo importante donde su objetivo es más que entretener o divertir a los alumnos. Desde una perspectiva teórica lo podemos entender como un espacio con situaciones imaginarias (Vygotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como algo sometido a un fin (Dewey), como una actividad voluntaria con límites de tiempo y lugar (Huizinga), o como un potenciador de la lógica y la racionalidad (Piaget).

Además, podemos afirmar que la utilización del juego en el aula favorece la socialización, desarrolla la capacidad creativa y crítica de los niños, además de estimular la reflexión y la expresión. Con su utilización permitimos que los niños puedan investigar y conocer el mundo que les rodea.

Según Enrique Morales, el juego se puede clasificar en:

- Juegos de observación y de memoria.
- Juegos de deducción y lógica.
- Juegos con palabras.
- Juegos de presentación.
- Juegos de romper el hielo.
- Juegos de cohesión.

La gamificación consiste en utilizar elementos de los juegos para motivar al alumnado en su aprendizaje. Mora (2013) define la gamificación educativa como “una metodología en la que el profesorado diseña una actividad de aprendizaje introduciendo elementos del juego.”

Lo más importante no es el resultado que obtenemos tras la puesta en práctica del juego sino el proceso que se ha llevado a cabo y como los alumnos se enfrenta a los problemas e intentan resolverlos tomando las decisiones más adecuadas.

Según Jiménez y Cuenca (2015), “los juegos abordarán diferentes temas que pueden ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales como son: conflictos bélicos, urbanismo y gestión del territorio, medio

ambiente, economía / comercio, relaciones sociales y problemas sociales de la ciudadanía.” Además, comentan que “los juegos abordarán diferentes temas y problemáticas asociados a conceptos que son objeto de estudio de las Ciencias Sociales, relacionados con: política, geografía, historia, economía, sociedad y arte.”

Características del juego.

El juego posee una serie de características, entre las más importantes destacamos las siguientes:

Para Huizinga (1938), las características del juego son:



Figura 1. Estudio de las Ciencias Sociales. (2015)

- Libertad, es decir, no hay obligación.
- Placer, se disfruta jugando.
- Determinado en el tiempo y en el espacio, posee un tiempo para jugar en un espacio específico.
- Orden, están reguladas.
- Emoción, no se sabe lo que ocurrirá al terminar. Para Piaget (1951) las características son:
- Desinterés, el juego es desinteresado.
- Espontaneidad, es natural.
- Placer, produce bienestar en el momento de la ejecución.

Dificultades en el uso del juego.

Utilizar el juego en el aula de Educación Primaria requiere un trabajo previo y una serie de dificultades a tener en cuenta. Algunas de ellas pueden ser:

- La elección del juego y de los contenidos a trabajar.
- Adecuar los contenidos didácticos con los objetivos del juego.
- Introducir los contenidos previamente al juego o, por el contrario, dar la oportunidad de descubrir por sí mismos.
- Evitar que el juego sea solo lúdico.

2.3.4. Los juegos en la escuela.

La utilización del juego en las escuelas fomenta que la mayoría de los alumnos participen de manera activa en este tipo de actividad. La mayoría de los juegos didácticos permiten desarrollar en el alumnado habilidades en la resolución de problemas, la toma de decisiones, la búsqueda de información, entre otras...

Desde otro punto de vista, los juegos son de gran importancia en la motivación y pueden ser utilizados para tratar contenidos con mayor dificultad en el alumnado. Es por ello que los juegos que utilizemos deben estar diseñados para aprender a través de una actividad lúdica.

El Informe sobre el uso de juegos en Educación (Freitas 2007), afirma que los juegos tienen que tener unos resultados de aprendizaje y estar basados en la vida real de los alumnos. Hay que tener en cuenta que los juegos pueden ser de simulaciones reales, fuentes de información...En definitiva, “reduce a mecanismos esenciales la descripción de realidades muy complejas” (Gros, 2008).

Los juegos se deben de utilizar porque:

- Son actividades conocidas por los alumnos. Haciendo un buen uso de estos nos permitirán trabajar contenidos curriculares con procedimientos distintos.
- El juego como material informático. Sin embargo, el docente debe tener un objetivo claro puesto que el utilizar este tipo de recurso puede variar el control del aula.
- Se puede promover como una herramienta con intencionalidad educativa en la que se desarrollará unas habilidades determinadas para que el alumno se sienta motivado.

En definitiva, podemos afirmar que los juegos proporcionan:

- Infinidad de habilidades y estrategias de aprendizaje.
- Ayudan a los alumnos a socializarse con los demás.
- Introducen valores y conductas.

Aportación del juego en la Historia del Arte.

Como hemos visto antes el juego forma parte del desarrollo de un niño puesto que permite aprender practicando o imitando. Y según Gross “se adquieren habilidades útiles para la vida adulta.”

Por un lado, los juegos de reglas permiten que los alumnos obtengan estrategias de interacción social con los demás y son actividades en las que tienen una responsabilidad. Por otro lado, los juegos cooperativos, aumentan la comunicación en el aula, así como el nivel de participación por todos los alumnos, se sienten más cooperativos y motivados mejorando así el clima social del aula.

Por lo tanto, para la Historia del Arte es necesario utilizar este tipo de actividades en las que la estrategia es distinta a la de otro contenido curricular y en la que la motivación del alumno esté en constante aumento, ya que es un contenido difícil de tratar en el aula de Educación Primaria.

2.3.5. El uso de las TIC en las Ciencias Sociales.

Las TIC es un recurso muy valioso para el alumnado, puesto que permite acceder a una gran información y perspectivas sobre el mismo contenido y, además, es muy motivador. Sin embargo, en las aulas aún no está considerado como un recurso esencial en el aprendizaje del alumnado debido a la falta de propuestas educativas o la poca incorporación de las tecnologías en el aula.

Como dice Loveless (2002) la importancia de las TIC viene dada por:

- La interactividad, puede ser utilizada por todos los alumnos.
- La provisionalidad, tiene una concepción abierta del conocimiento.
- La accesibilidad, puede acceder de forma sencilla a la información que desee.
- La rapidez, se conoce la información de forma inmediata.

El introducir las TIC en las Ciencias Sociales supone que haya un cambio en el aula, por un lado, del docente que enseña y, por otro lado, de la metodología que utiliza. Es por ello, que son consideradas una buena herramienta para innovar y para fomentar la creatividad en el alumnado.

En definitiva, se puede utilizar como una herramienta de consulta, para obtener información con imágenes, videos, mapas; como un aprendizaje guiado, para que el alumno se pueda superar y avanzar en los resultados de aprendizaje y, como generador de propuestas didácticas, basados en planteamientos motivadores.

La pizarra digital.

La pizarra digital es un recurso novedoso que apareció en el siglo XXI. Según Gallego y Luz (2009) “la pizarra digital es un elemento tecno-pedagógico integrado por un ordenador y un video-proyector, siendo de especial relevancia éste, puesto que se proyectan contenidos digitales en un formato idóneo para que todos los alumnos del aula puedan visualizarlo al mismo tiempo.” Podemos decir, que es una herramienta similar a la clásica pizarra de tiza o rotulador, pero con una mejora, Internet. Por medio de este recurso podemos incluir en el proceso de enseñanza-aprendizaje la reproducción de videos, lecciones de tipo digital, imágenes, entre otros recursos.

3. DESARROLLO DEL TRABAJO.

3.1. Contexto.

El centro en el que se han llevado a cabo las actividades puntuales es un colegio que ofrece servicios para los alumnos de Educación Infantil y Educación Primaria.

Se encuentra situado en el centro de Murcia en el noroeste de la capital. Es una zona de expansión donde alternan las construcciones antiguas con edificios de nueva construcción, con zonas verdes, amplios paseos y otros servicios. Con respecto a los lugares de los que hace uso el colegio, podemos destacar dos. Por un lado, la biblioteca situada a escasos metros del colegio, donde aprovechan para llevar a los niños a descubrir el fantástico mundo de los libros. Por otro lado, un campo de fútbol en el que realizan actividades complementarias relacionadas con el deporte escolar.

En relación a la estructura física del centro, cuenta con tres pabellones que pasaré a explicar por niveles educativos. En primer lugar, el espacio de los alumnos de Educación Infantil son dos, uno de una sola planta con los dos niveles y otro pabellón (recientemente construido) donde se encuentra otro nivel de Educación Infantil. Además, cuentan con nueve aulas, aula de psicomotricidad, sala de profesores e informática y aseos. Por otro lado, el edificio dedicado para la Educación Primaria posee dos plantas, en la planta baja la dirección, secretaria, jefatura de estudios, sala de profesores, aula de música, aula de informática, salón de actos, comedor, cocina, tres aulas y gimnasio. Y en la parte alta, dos tutorías, quince aulas y los aseos. El número de unidades es: 10 para Infantil y 20 para Primaria.

Para concluir hablaremos del nivel socio-económico y cultural de las familias, en su mayoría de clase media. En los últimos años ha aumentado el número de padres con estudios superiores y universitarios, aunque destacan aquellos que poseen estudios primarios y graduado escolar. Las profesiones que más abundan en cuanto a los padres y madres son: comercio, hostelería, auxiliares sanitarios, peluqueras, administrativos, funcionarios y obreros cualificados.

3.2. Infraestructura del aula.

En primer lugar, comentaré donde se sitúa el aula en relación al Centro. El criterio que se ha mantenido en este Centro para agrupar al alumnado en la Etapa de Ed. Primaria ha sido el de mantener los grupos que se establecían cuando los niños/as ingresaban en el colegio en 1º de Ed. Infantil. Teniendo en cuenta que en cada nivel hay en la actualidad tres-cuatro líneas, lo que supone una media de 75-100 alumnos por curso, y con el fin de mejorar la socialización del alumnado, y fomentar la relación entre todos los alumnos/as del mismo nivel, el Claustro vio conveniente establecer un nuevo sistema de agrupamiento.

Esta medida también pretende mejorar la aplicación del Plan de Atención a la Diversidad, como complemento a las medidas metodológicas que hay que adoptar para el desarrollo de las capacidades del alumnado.

Por último, la nueva organización del agrupamiento va también encaminada a la mejora del rendimiento académico y la convivencia escolar.

En segundo lugar, los alumnos están situados en forma de U con dos filas en el medio, debido a que el espacio del aula es reducido. Sin embargo, están colocados conforme la tutora de este curso vio adecuado para favorecer el clima del aula. Finalmente, la profesora se sitúa frente a ellos para tener una mayor visión y poder tener mayor control de la clase. Se sitúa a la izquierda del aula con dos mesas en las cuales una la utiliza para el ordenador y otra para su labor docente tal y como podemos ver en la figura 2.



Figura 2. Disposición de las mesas en el aula.

Los diferentes recursos materiales que el aula dispone son dos rincones en los que se guardan libros, archivadores, diccionarios, etc. Además, posee recursos digitales como el ordenador, el proyector y la pizarra digital. Estos recursos son imprescindibles para el docente y los alumnos, puesto que, al disponer de internet, hay infinitas posibilidades de innovación.

3.3. Participantes.

Los niños que han participado en las actividades puntuales de este TFG tienen una edad comprendida entre los 10 y 11 años, correspondiente al quinto curso de Educación Primaria, todos ellos alumnos de la clase en la que se han realizado las prácticas escolares II. El número de alumnos por clase es de 24 aproximadamente, con poca diversidad en cuanto al alumnado se refiere. Tenemos un niño con Necesidades Educativas Especiales con el Síndrome de Asperger y otro alumno propuesto para hacer un diagnóstico de la misma índole. Ambos de ellos sin ningún problema en la realización de cualquier tarea que se realice con el grupo de clase, es decir, no sigue ninguna adaptación curricular en ninguna asignatura.

3.4. Planificación y diseño de las actividades puntuales.

Las siguientes actividades puntuales que se presentan a continuación se centran en el desconocimiento que poseen los alumnos de Educación Primaria de la Región de Murcia con respecto a la Historia del Arte de su propia Comunidad Autónoma.

El hecho de que exista este desconocimiento también se ve reflejado en la conservación de nuestro medio y en el cómo debemos de fomentar la cultura de nuestra Región, así como su conservación a nuestras futuras generaciones, debido a que ellos serán los futuros portavoces.

Es por ello que estas actividades han sido diseñadas de tal manera en la que con todas se aprendan aspectos relacionados con nuestra Comunidad Autónoma. En la primera conocerán monumentos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos; en la segunda deberán ser ellos los propios protagonistas y formular sus preguntas a partir de haber conocido datos con la actividad anterior y finalmente, la tercera, viene relacionada con las dos actividades anteriores en las que deberán de poner en práctica los contenidos aprendidos y comprobar las competencias adquiridas en relación a nuestro Patrimonio.

El hecho de su ordenación tiene mucho que ver en el grado de dificultad, la autonomía del alumno y la forma en la que posteriormente los evaluaremos.

3.4.1. Temporalización.

En relación a la temporalización, las actividades que se exponen a continuación están planificadas para ser trabajadas en una sesión de Ciencias Sociales por cada actividad, sin embargo, el docente puede realizarlas en varias sesiones según vea conveniente, por lo tanto, la temporalización será algo subjetivo.

Además, debemos tener en cuenta que no se realiza con pocos alumnos, sino que participa toda el aula y esto puede influenciar en aspectos como distracción, pérdida de tiempo, reparto de materiales, explicación, entre otros.

Si tuviera que plantear unas horas determinadas para la realización de las actividades, propondría tres sesiones diferentes para cada una de ellas de cincuenta minutos, debido a que contamos con los aspectos anteriormente citados y este ha sido el tiempo en el que los alumnos han necesitado para realizar las actividades para este TFG.

3.4.2. Objetivos de etapa.

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria específicamente en su artículo número 7, establece los objetivos de etapa de la Educación Primaria.

Los siguientes son los objetivos de etapa elegidos que serán desarrollados a lo largo de las actividades puntuales.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor. Es primordial desarrollar en el alumnado hábitos de trabajo de manera individual como colectiva de manera que esto le ayude en cualquier ámbito de su vida. Es por ello que se realizarán actividades en las que será necesario que muestren iniciativa personal y sentido crítico.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. Es el objetivo más importante puesto que la finalidad de las actividades puntuales es fomentar la curiosidad de la Historia del Arte y conocer la importancia de nuestro patrimonio.

Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. En las tres actividades se acerca al alumno en el conocimiento de aspectos de la Historia que son desconocidos para despertar su interés y motivación por el Arte.

3.4.3. Competencias.

La Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, hace referencia a “que la adquisición eficaz de las competencias necesita de actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.”

En el Real Decreto 126/2014, artículo 2.2, se encuentran las 7 competencias y posteriormente se exponen las que se desarrollarán con el alumnado.

Comunicación lingüística: esta competencia es esencial para desarrollar en el alumnado una correcta expresión y socialización, así como, un dominio de la lengua oral y escrita en los distintos contextos de su vida diaria. Es desarrollada por todos los alumnos en el momento en el que interaccionan con sus compañeros o incluso con su intervención en el aula. Por lo tanto, en las actividades propuestas se tendrá en cuenta el discurso, la fluidez y la forma de expresarse tanto de manera oral como escrita.

Aprender a aprender: es aquí donde el alumno debe tener la necesidad y/o curiosidad por el aprendizaje, además de sentirse el protagonista del proceso, puesto que, de este modo, sentirá motivación al aprender aquello que le es ajeno o desconoce. Este es el motivo por el cual se proponen actividades con las que se trabajan contenidos que no están alcanzados por el alumno y que son desconocidos por ellos, pero que con esfuerzo y motivación los pueden alcanzar de manera óptima y lograr un buen aprendizaje.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: para el desarrollo de esta competencia es necesario trabajar la iniciativa, el interés, la creatividad, entre otras, de los alumnos. Por ello, el desarrollo de estas actividades potencia la capacidad del alumnado en cada uno de estos aspectos, así como el afrontar problemas y resolver situaciones.

Conciencia y expresiones culturales: esta competencia es de gran importancia para desarrollar con el alumnado puesto que debemos fomentar el interés, el respeto y el disfrute de obras artísticas y culturales. Con las actividades propuestas damos la oportunidad de acercar al alumno a conocer nuestra herencia cultural, así como el disfrute y el respeto por las sociedades y culturas.

3.4.4. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

En relación a los contenidos que van a ser trabajados en las siguientes actividades, podemos comprobar en el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, como hace referencia a la Historia del Arte en la asignatura troncal de *Ciencias Sociales*.

Sin embargo, se trabajan otros contenidos relacionados de manera interdisciplinar en las asignaturas de *Lengua Castellana y Literatura* y *Educación Artística*.

Cada uno de los contenidos con los que vamos a trabajar, así como los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que se proponen para el desarrollo óptimo de las actividades se encuentran desarrollados en el Anexo I.

3.4.5. Objetivos.

Finalmente, los objetivos que se pretenden alcanzar con el alumnado son los siguientes:

Objetivo general:

- Trabajar la Historia del Arte de manera creativa y motivadora dando a conocer la riqueza cultural que posee la Región de Murcia.

Objetivos específicos:

- Despertar el interés del alumnado por los distintos estilos artísticos de nuestro patrimonio.
- Fomentar la curiosidad por la Historia del Arte.
- Conocer la importancia que posee nuestro patrimonio en la actualidad.
- Situar cada monumento artístico con el lugar al que pertenece.
- Diferenciar monumentos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos de nuestra Región.
- Valorar los monumentos históricos respetando el entorno y nuestra cultura.

3.4.6. Actividad 1: Murcian&co

Introducción:

Saber identificar monumentos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos en nuestra Comunidad Autónoma ayuda al alumnado de Primaria a concienciarse sobre la importancia que tiene nuestro Patrimonio Cultural y el hecho de conservarlo para que no solo puedan apreciarlo ellos, sino nuestras futuras generaciones y es por ello que, en esta primera actividad, presentaremos a los alumnos los distintos monumentos que encontramos en la Región y asociaremos imágenes con características básicas que posee cada lugar. Esta actividad se propone para iniciar al alumnado en el Patrimonio Cultural de la Región de Murcia.

Área: Ciencias Sociales.

Objetivos específicos:

- Despertar el interés del alumnado por los distintos estilos artísticos de nuestro patrimonio.
- Valorar los monumentos históricos respetando el entorno y nuestra cultura.

Materiales:

- Material manipulativo preparado por el docente:
 - Tablero donde aparece reflejado el juego.
 - Cartas con preguntas sobre nuestro patrimonio.
 - Dado para cambiar de turno.

Justificación curricular:

Una de las orientaciones metodológicas indicadas en el área de Ciencias Sociales y recogida en el Real Decreto 198/2015 del 5 de septiembre es “utilizar sistemáticamente recursos que faciliten la visualización de los hechos geográficos, históricos y elementos del paisaje”. Es por ello que utilizamos una gamificación en la que el alumno es capaz de localizar los monumentos artísticos en su municipio.

Además, haciendo de nuevo referencia al Real Decreto 196/2014 del 5 de septiembre, en la misma área podemos observar como en el bloque 3: vivir en sociedad, se hace referencia a la organización política y territorial. Por ello, he considerado oportuno que el tablero del juego sea un mapa de la Región de Murcia, el cual esté dividido en comarcas, debido a que es importante que el alumno sepa localizar en el mapa los municipios y comarcas que posee su comunidad autónoma.

Desarrollo de la actividad:

En primer lugar, a modo de introducción y para ver los conocimientos previos de nuestro alumno, se realizarán una serie de preguntas relacionadas con nuestro Patrimonio Cultural como, por ejemplo: *¿qué es el patrimonio?, ¿qué conocemos acerca de él?, ¿cómo es el patrimonio de la Región de Murcia?, ¿qué es el arte?,*

*¿habéis visitado alguna vez algún monumento en la Región de Murcia? ¿Creéis que es importante conservarlo? Una vez que hayamos establecido un *feedback* con el alumnado, pasaremos a comenzar con la actividad.*

“Murcian&co” (Figura 3) es un juego creado para que el alumnado pueda trabajar la Historia del Arte de la Región de Murcia de una manera diferente, no siendo teórica, es decir, es un juego de preguntas donde el alumno para ganar deberá acertar cada pregunta propuesta. Consta de preguntas por cada comarca y tarjetas “sorpresa” que serán utilizadas al caer en casillas “sorpresa”. Un juego guiado donde el alumno será el protagonista de su aprendizaje.



Figura 3. Tablero Murcian&co

Antes de comenzar con la actividad explicaremos a los alumnos las reglas del juego y los pondremos por pequeños grupos de trabajo donde se encuentren entre 4 a 6 jugadores. Además, deberán elegir un color para designar a su equipo. Como contamos con pizarra digital, visualizaremos las reglas del juego explicándolas una a una para que no quede ninguna duda, más tarde, enseñaremos el tablero y las tarjetas que deberán contestar durante la partida. Tirarán el dado y el equipo que mayor número saque es el que empezará a jugar.

El objetivo del juego es que los alumnos conozcan los monumentos históricos que posee nuestra Región y que sepan localizarlos y valorarlos. Es una buena oportunidad de que jugando aprendan aspectos de la Historia del Arte que tiene nuestra Comunidad Autónoma.

3.4.7. Actividad 2: ¿Quién soy?

Introducción:

Una vez introducidos a los alumnos en los principales monumentos de nuestra región y sus características principales, pasamos a poner en práctica lo aprendido con otras obras de arte diferenciándolas según sean de arte gótico o islámico. Es una actividad en la que se pone a prueba la observación de la imagen y lo que es capaz el alumnado de ver más allá de ellas. He creído conveniente seguir trabajando arquitectura, escultura y pintura, pero dando más valor a la escultura y pintura a diferencia de la actividad anterior.

Esta actividad se propone para desarrollar y ampliar el aprendizaje de nuestro patrimonio en el alumnado.

Área: Ciencias Sociales.

Objetivos específicos:

- Situar cada monumento artístico con el lugar al que pertenece.
- Diferenciar monumentos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos de nuestra Región.

Materiales:

- Material manipulativo elaborado por el docente.
 - Tarjetas con imágenes

Justificación curricular:

Al igual que en la actividad anterior, tenemos en cuenta las orientaciones metodológicas indicadas en el área de Ciencias Sociales en el Real Decreto 198/2015 del 5 de septiembre es “utilizar sistemáticamente recursos que faciliten la visualización de los hechos geográficos, históricos y elementos del paisaje (fotografías, imágenes...)” vuelve a estar presente, ya que por medio de imágenes los alumnos aprenderán a relacionar la época con los restos históricos.

Desarrollo de la actividad:

Para desarrollar esta actividad colocaremos a los alumnos por parejas elegidas previamente por el tutor, de esta manera evitaremos la unión por amistad. En primer lugar, mostraremos a los alumnos el material con el que se trabajará y las indicaciones para llevarlo a cabo.

Se trata de una adaptación del juego “¿Quién es quién?” en el que cada alumno deberá elegir una fotografía e intentar adivinar la de su compañero por medio de preguntas. A través de este juego pretendo que el alumno sea capaz de reconocer a que época pertenecen los restos históricos de las fotografías, así como que aprendan a describir por medio de la observación. Para ello, las tarjetas están dispuestas por dos colores de cara al jugador, en las que el color azul representa el arte islámico y el color morado el arte gótico. (Figura 4)

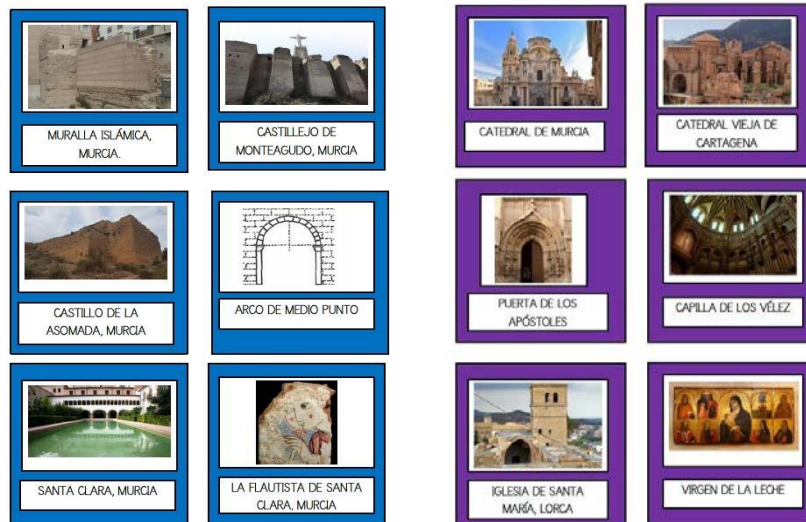


Figura 4. Tarjetas ¿Quién es quién?

Se colocarán todas las imágenes delante de cada pareja de alumnos de tal manera que todos los alumnos tengan sus fotografías. Una vez elegida la fotografía deberán de adivinar la de su oponente por medio de preguntas del tipo:

- ¿Pertenece al arte gótico?
- ¿Es arquitectura?
- ¿Es una escultura?
- ¿Es pintura?

Es importante plasmar la importancia de que las preguntas que se formulen deben tener una respuesta de SI/NO. Además, deben ser datos observables en las tarjetas.

Una vez que el alumno adivine que tarjeta posee el oponente se dará por finalizada la actividad. Sin embargo, hay que recordar que se puede trabajar varias veces en la misma sesión.

3.4.8. Actividad 3: “Pasapalabra”

Introducción:

Una vez que el alumnado ha trabajado correctamente con los distintos monumentos que posee la Región de Murcia, reconoce que es una obra arquitectónica, escultórica y pictórica, y además, las identifica de acuerdo a su época, es el momento de comprobar que se han afianzado los contenidos anteriormente propuestos por medio de un último juego.

Esta actividad supondrá el cierre de todas ellas y, por tanto, será la más tenida en cuenta a la hora de la evaluación.

Área: Ciencias Sociales.

Objetivos específicos:

- Fomentar la curiosidad por la Historia del Arte.
- Conocer la importancia que posee nuestro patrimonio en la actualidad.

Materiales:

- Ordenador con Microsoft PowerPoint.
- Pizarra digital.
- Presentación con el Pasapalabra.

Justificación curricular:

En este caso tendremos en cuenta las orientaciones metodológicas indicadas en el área de Ciencias Sociales en el Real Decreto 198/2015 del 5 de septiembre. En esta actividad el “iniciar a los alumnos en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para buscar información y para tratarla y presentarla, así como para realizar simulaciones interactivas y representar fenómenos de difícil realización experimental” lo encontramos presente en esta actividad de manera directa puesto que con ayuda de este recurso se pretende que el alumnado aprenda de una manera más dinámica y con ayuda de una simulación de un juego televisivo que es nacionalmente conocido.

Desarrollo de la actividad:

Esta última actividad se iniciará comentando al alumnado las instrucciones del juego que se va a llevar a cabo en la siguiente sesión. En primer lugar, se proyectará en la pizarra digital la presentación de PowerPoint en el que aparecerá el título del juego y realizaremos un feedback en el que comenten lo que conocen acerca de él y al mismo tiempo como lo realizaremos en el aula.

Para comenzar, los alumnos se dividirán en grupos de siete componentes elegidos al azar para que los grupos sean homogéneos y no haya preferencias. En cada ronda se elegirá un nuevo portavoz encargado de comentar la respuesta final decida por el grupo así todos los miembros del grupo tienen el mismo protagonismo en el juego y no hay alumnos desplazados. Ganará el equipo que consiga llegar al final acertando la mayor parte del rosco, es decir, el grupo que cometa menos errores es el que se proclamará ganador.

En esta actividad es necesaria la utilización de la pizarra digital para que los alumnos puedan visualizar las definiciones de cada una de las palabras que componen el abecedario, así como ver sus aciertos y fallos con ayuda del rosco. (Figura 5)



Figura 5. Rosco de Pasapalabra.

3.4.9. Evaluación de las actividades.

En general, la evaluación propuesta para las actividades es continua, puesto que como hemos expresado anteriormente, la realización de estas no es necesaria realizarla en un momento puntual o una vez, sino que están diseñadas para que se pueda prolongar durante el tiempo que el docente vea conveniente y repetirlas las veces que se desee.

Como se expone en el Boletín Oficial del Estado, específicamente en el artículo 12, “las Administraciones educativas garantizarán el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerán los oportunos procedimientos”. Realizaremos una evaluación destinada a prestar atención a la actitud del alumno y a su progreso al mismo tiempo que a los contenidos curriculares.

Asimismo, se valorarán los criterios de evaluación y los objetivos específicos que pretendemos desarrollar con estas actividades puntuales mostrando gran interés en las habilidades comunicativas y sociales que desarrolla el alumno con los demás compañeros.

Los instrumentos de evaluación utilizados serán los siguientes:

- Observación directa, es uno de los recursos más importantes en la evaluación de estas actividades, puesto que permite recoger información de cómo están llevando a cabo cada actividad con cada uno de los recursos utilizados. Así como nos va a permitir conocer el grado de conocimiento que están adquiriendo en el desarrollo de las mismas.
- Tabla de evaluación, con este instrumento conoceremos el progreso de los alumnos desde la actividad de inicio a la final. Nos proporcionará información acerca del recurso utilizado o si por el contrario debemos cambiar la metodología. (Anexo III: Tabla de recogida de datos). En esta tabla recogemos los estándares de aprendizaje evaluables con los contenidos trabajados para comprobar si los objetivos planteados se han cumplido de manera satisfactoria.

La evaluación se valorará como positiva si el alumnado consigue la mitad de los resultados obtenidos en la tabla de evaluación dentro del baremo, en el que se expresará con dos niveles: conseguido (CN) para las calificaciones positivas o en proceso (EP) para las calificaciones negativas.

3.4.10. Resultados obtenidos tras la puesta en práctica.

Al finalizar las tres actividades puntuales he de decir que mi grado de satisfacción es bastante elevado debido a que no solo he podido enseñar aspectos de nuestro Patrimonio que antes desconocían, sino que, pienso, que he sido capaz de promover el gusto por la Historia del Arte y el estudio de nuestro Patrimonio Cultural.

Es cierto que en un primer momento resultó chocante para el alumnado debido a su desconocimiento, pero el hecho de partir del Patrimonio de la Región de Murcia ha despertado en ellos un interés por saber más aspectos y lugares con características similares, muchos de ellos conocidos por alguna visita en horario escolar.

A decir verdad, sigo manteniendo una idea firme a favor de que se le dé bastante importancia a la Historia del Arte dentro de nuestro Patrimonio puesto que es una manera de que el alumno conozca cultura general de su entorno y sea capaz de valorar lo que posee alrededor para él y de cara a las futuras generaciones. Soy consciente de que no es un trabajo sencillo, pero sería necesario que tras mi marcha del centro escolar se siga trabajando con el alumnado de primaria sobre este tema, aunque por motivos de tiempo, no se les pueda dedicar a este contenido todo el tiempo que se necesita.

4. CONCLUSIONES, CONSECUENCIAS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS.

Para finalizar este TFG es conveniente realizar una reflexión final acerca de los aspectos tratados y la forma en la que los he llevado a cabo. Este apartado tratará de los siguientes aspectos: justificación del tema elegido, limitaciones del trabajo, propuesta de mejora, viabilidad del trabajo y conclusión personal.

Justificación del tema elegido.

Con la realización de este trabajo he podido ampliar mis conocimientos acerca del Patrimonio Cultural de la Región de Murcia. El marco teórico lo he llevado a cabo en una revisión de distintos documentos y artículos que me han proporcionado información sobre el tema tratado y sus características, así como del recurso elegido para desarrollarlo.

Una de las conclusiones sacadas en el momento de la búsqueda de información para el marco teórico ha sido que el contenido de Historia del Arte para primaria aún no está muy implícito en las aulas, además, el recurso que he utilizado para ello, no se encuentra actualmente muy cercano al alumno de primaria para un uso más académico que lúdico.

Este hecho ocasiona que los docentes creen que el introducir el juego en primaria puede ocasionar más entretenimiento y no conocimiento. Además, pueden pensar que el introducirlo posee consecuencias negativas y no positivas. Esto lo he podido observar durante mi periodo de prácticas en el cual he llevado a cabo la propuesta de actividades.

Por lo tanto, ¿cómo pueden los docentes introducir el Patrimonio Cultural de su comunidad autónoma?, ¿qué deben hacer para que la visión sobre el juego cambie?

Lo que tenemos que tener claro es que conocer el Patrimonio de nuestra Comunidad Autónoma, en este caso la Región de Murcia, es importante para el desarrollo del alumno, puesto que le hace conocer aspectos de la historia, el cambio de las sociedades, así como les enseña a valorar y cuidar su entorno. Es fundamental que el alumno se acerque a espacios que no son habituales para ellos teniendo en cuenta que la temática elegida no es de interés para todos ellos, por ello es interesante que se realicen actividades divertidas que fomenten su interés por la Historia del Arte.

Por otro lado, el uso del juego creo que es el recurso fundamental para tratar contenidos de esta índole en la que el alumno se siente inseguro de afrontarlo de manera satisfactoria por la falta de conocimiento acerca de él. En definitiva, desarrollar el juego con un contenido de Historia del Arte puede provocar al alumno una motivación y un interés que con la clase magistral no se desarrollaría.

Por estas razones, decidí basar mi TFG en este tema, como ya expuse anteriormente, en las aulas de Educación Primaria no se da mucha importancia al conocer nuestro Patrimonio Cultural, así como no se muestra el gusto por la Historia del Arte y lo interesante que es que los alumnos conozcan otros aspectos de la historia.

Limitaciones del trabajo.

Como es evidente, a la hora de elaborar este trabajo he tenido que enfrentarme a múltiples limitaciones que han tenido repercusión en el resultado del mismo. Por ello, lo nombraré proponiendo como mejorarlos.

En primer lugar, considero que la formación recibida con respecto a este tema durante los cuatro años que dura el Grado de Educación Primaria ha sido buena, tratándose en asignaturas como *Ciencias Sociales y su Didáctica*, *Metodología Didáctica para la Enseñanza de las Ciencias Sociales* y sobre todo en *El Aprendizaje en el Taller de las Ciencias Sociales*. Éstas han sido la base para desarrollar este trabajo.

En mi caso, tras haber realizado la mención de Recursos Educativos para la Escuela y el Tiempo Libre ha sido de gran ayuda cursar una asignatura en la que me propongan una formación acerca de todos los recursos que se pueden enseñar en el estudio de las Ciencias Sociales, ya que gracias a ello he podido innovar y motivar al alumno con un recurso tan conocido como es el juego.

Por otro lado, el desarrollar un tema relacionado con la Historia del Arte, pero visto desde nuestra Comunidad Autónoma me ha supuesto un gran esfuerzo ya que los contenidos que se trabajan en este curso son escasos.

Propuestas de mejora.

En relación a los objetivos propuestos al inicio de este TFG y los que he visto conveniente desarrollar, considero que todos se han trabajado en mayor o menor grado, debido a que tras mi búsqueda de información sobre nuestro Patrimonio me ha permitido desarrollar tres actividades relacionadas con ello, observando como los resultados obtenidos tras su puesta en práctica han sido mejor de lo esperado.

Con respecto a las actividades, he podido observar cómo se pueden desarrollar en pequeños grupos de trabajo o bien con el gran grupo de clase formando grupos más grandes. Sin embargo, esto lo he podido comprobar en el momento de desarrollarlas puesto que he intentado probar ambas formas de trabajar y han funcionado.

En cuanto a los resultados obtenidos con las actividades puntuales, he de destacar la motivación y el interés que presentaban los alumnos de cara al tema y a la metodología utilizada. En todo momento se han mostrado con ganas de trabajar y participar e incluso de repetir. Como aspecto a mejorar diría que ha faltado tiempo en cuanto a la explicación del contenido que se va a desarrollar posteriormente, puesto que muchos alumnos no habían trabajado ningún contenido relacionado con esta temática en su etapa escolar.

Al finalizar las actividades he podido observar como los alumnos tenían curiosidad por indagar más en el tema e incluso se mostraban con ganas de visitar ciertos lugares aparecidos en el juego para observarlos de primera mano. También he podido comprobar que por medio del juego los alumnos muestran mayor motivación e interés en temas más complicados como es el arte, por su vocabulario, por ejemplo. Por ello, como he hecho referencia antes, vería necesario una sesión previa en la que los alumnos se familiaricen con este tema.

Viabilidad del trabajo.

Debido a que estas actividades las he realizado en mi periodo de prácticas con un papel como alumna, he tenido distintas limitaciones. En primer lugar, la evaluación realizada, puesto que no sé si es muy adecuada, por lo tanto, puede ser que sea una propuesta viable o por el contrario no lo sea. Por otro lado, al realizarlas con todo el grupo de clase sin

haber realizado una sesión previa para explicar el procedimiento de una manera más detallada, nos ha hecho que hayamos perdido tiempo en explicar contenidos en el momento del juego, esto ha ocasionado que el juego no se haya completado de manera total en algunas ocasiones.

Finalmente, comprobando el currículo de Educación Primaria, los contenidos trabajados en quinto curso son escasos en relación a la Historia del Arte, especialmente en el Patrimonio de la Región de Murcia, por lo tanto, la puesta en práctica de estas actividades depende de la intención o el interés del docente.

Conclusión Personal.

Tras la realización de este trabajo he podido aprender mucho sobre el Patrimonio Cultural de la Región de Murcia, sus características y sus monumentos artísticos, debido a que siempre conocemos los esenciales y no llegamos a darnos cuenta que en cada municipio hay restos históricos interesantes para trabajar con nuestros alumnos. El hecho de haber elegido esta temática, es por la falta de conocimiento que he podido observar en las aulas de primaria acerca de nuestra Comunidad Autónoma, priorizando otros temas como esenciales y olvidándonos del gran Patrimonio que poseemos y lo importante que es el conservarlo.

Además, el recurso utilizado para llevar a cabo estas dinámicas ha sido elegido por su innovación y para despertar el interés en el alumnado con este tipo de contenidos un poco complicado para ellos. Además, me ha permitido conocer información acerca del juego en las aulas gracias a la búsqueda bibliográfica realizada y he podido comprobar que el juego en el aula aún no está integrado totalmente por una serie de miedos tanto del docente, como de que sea una actividad más lúdica que un recurso para fomentar el aprendizaje y la motivación en el alumnado.

Bibliografía

- Cortizas, E. (2013). Pasapalabra en PowerPoint. ActivInspire. Recuperado de <http://activinspire.blogspot.com/2013/05/pasapalabra-en-powerpoint.html>
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. *Pulso*, 32, 315-317.
- MEC (2012): Patrimonio Cultural, consultado el 10 de mayo de 2018 de <https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/patrimonio/informacion-general/gestion-en-el-ministerio/instituto-del-patrimonio-cultural-de-espana.html>
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 78, 1813-9248.
- Morales, E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, 78, 1813-9248.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural. (15511).
Recuperado de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13055&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html#REGISTRATION
- Ortuño, J., Miralles, P. y Molina, S. (2012). La enseñanza de las Ciencias Sociales y su relación con la formación de ciudadanos. En D. Marín. (Ed.), *Ciencias Sociales y su didáctica* (pp 58-64). Murcia, España.
- Real Academia Española. (20014). *Diccionario de la lengua española* (23.ª ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?id=SBOxisN>
- Rebollo, J.A., Saenz, P. y Diaz, M. (2016). *Vamos a jugar*. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6PNSDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA59&dq=caracteristicas+de+los+juegos+en+primaria&ots=pHnTV68jxV&sig=Onm-hIZO5EuydLaP1Lte6-uIH3o#v=onepage&q=caracteristicas%20de%20los%20juegos%20en%20primaria&f=false>
- Pérez, V. (13 de enero de 2013). Castillo de la Asomada. Vaigapeu. Recuperado de <https://vaigapeu.blogspot.com.es/2013/01/castillo-de-la-asomada.html>
- Prieto, M.G (2010). El juego en Educación Primaria. *Innovación y experiencias educativas*, 37,1988-6047.
- Real Decreto 1513/2006, de 3 de mayo, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria (BOE núm. 293, de 8 de diciembre de 2006).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 52, de 4 de abril de 2006).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE núm. 52, de 1 de marzo de 2014).
- Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. (núm. 206, de 6 de septiembre de 2014).