

## LA CIUDAD COMO RECURSO DIDÁCTICO

---

---

*Anna Santolaria Botet<sup>a</sup>*

Fechas de recepción y aceptación: 17 de marzo de 2014, 15 de abril de 2014

*Resumen:* El artículo propone una manera de hacer un uso didáctico de la ciudad a partir de una optativa encuadrada en el Taller del Geógrafo y el Historiador.<sup>1</sup> En dicha optativa se pretende hacer un recorrido por la historia de la ciudad de Valencia. Lo interesante es que los/las alumnos/as puedan ver *in situ* aquello que están estudiando en el aula, fomentando así la valoración y conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y el respeto y tolerancia hacia otras culturas.

*Palabras clave:* propuesta didáctica, patrimonio, itinerario didáctico, museo, ciudad.

*Abstract:* The article puts forwards a way of making an educational use of the city through an elective course in the Geographer and Historian workshop. In this elective course we want to make an itinerary through the History of the city of Valencia. The most interesting thing is that the students can see on site what they are studying in class promoting, in this way, the value and conservation of the cultural, artistic and historic heritage and respect and tolerance of other cultures.

*Keywords:* educational project, patrimony, educational itinerary, museum, city.

<sup>a</sup> Máster Universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria (UCV).

Correspondencia: Calle Colón, 8-1. 46940 Manises, Valencia. España.

E-mail: anna.santolaria@hotmail.com

<sup>1</sup> Orden de 27 de mayo de 2008, de la Conselleria de Educación, por la que se regulan las materias optativas en la Educación Secundaria Obligatoria (DOCV n.º 5783 de 12 de junio de 2008).



## 1. INTRODUCCIÓN

La explotación de la ciudad como un recurso didáctico no es un tema nuevo, aunque quizás en muchos centros dicho uso sigue siendo deficiente. Podríamos definir la ciudad como “un espacio polivalente, un producto social resultado de procesos históricos que han dejado su huella en el paisaje urbano. Presenta a su vez una gran diversidad social y cultural con sus conflictos y normas de regulación”. En este sentido, pues, la ciudad “permite una aproximación multidisciplinar donde desarrollar estrategias de enseñanza/aprendizaje en las que el alumno tenga una participación activa” (Tatjer y Fernández, 2005).

Dentro de la ciudad, de entre los diversos recursos susceptibles de ser explotados didácticamente, el museo es uno de los principales protagonistas. Como afirma Núria Serrat Antolí, el museo debería ser un espacio para el aprendizaje de los procedimientos propios de la disciplina de la historia, y uno de los colectivos que posiblemente le pueda sacar mayor partido es el escolar (Serrat, 2005).

Sin embargo, no nos deberíamos centrar únicamente en el uso didáctico del museo, ya que la ciudad contiene un sinfín de posibilidades para conocer su historia. El patrimonio artístico, histórico y cultural no se ciñe únicamente a los monumentos emblemáticos o muros, sino que es todo aquello que hemos heredado de nuestros antepasados y que nosotros vamos incrementando con nuestra actividad, y que a su vez dejaremos a nuestros descendientes (Ballesteros, Fernández, Molina y Moreno, 2003).

Reconocida la importancia del uso didáctico del patrimonio, lo que se propone para su explotación es la creación de una optativa, encuadrada en el Taller del Geógrafo y el Historiador, que se podría titular “La ciudad como recurso didáctico”. En dicha optativa se estudiará de una manera innovadora la historia de la ciudad a la que pertenezca el centro educativo, en este caso Valencia.

Este proyecto puede valer para todos los institutos de la comarca. Resulta evidente, pues, que lo que se ha hecho es el uso de Valencia como recurso didáctico, y que el objetivo es que los alumnos se adentren e interesen por la historia a través de una ciudad tan conocida por ellos.

Además, se puede utilizar el modelo para otros contextos modificando el recurso. De hecho sería muy interesante que todos los centros lo adaptaran para poder ofrecer a sus alumnos una optativa que utilizara como recurso la ciudad más próxima al centro. Pero no hace falta que sea una ciudad, pues perfectamente se puede hacer a partir del pueblo en el que se encuentre el instituto. Así pues, hay un amplio abanico de posibilidades para poder llevar a cabo y poder impartir esta optativa en todos los centros educativos.



El interés por este proyecto deriva de la percepción de que la historia se imparte generalmente de una manera teórica y por consiguiente suele ser considerada por los alumnos como una de las asignaturas más aburridas del currículo.

Los alumnos ven los contenidos de esta disciplina como algo ajeno a ellos y sin utilidad para su vida cotidiana. Por tanto, el objetivo de esta optativa es poder solucionar este aspecto. No hay que responsabilizar de este hecho a los propios alumnos, sino más bien a la manera en la que se ha estado impartiendo la asignatura tradicionalmente. Esto puede deberse a diversas circunstancias, como la falta de recursos, de tiempo, de interés o de motivación por parte de los docentes, de coordinación, etc. No obstante, el objeto de este artículo no es analizar los motivos del porqué la consideración negativa de la historia por parte del alumnado.

Es cierto que este proyecto consiste en el desarrollo de una optativa, pero también se pretende fomentar el interés y la motivación de los alumnos para que cambien la concepción que tienen de la historia. Por tanto, repercutirá favorablemente en su actitud frente a todas las asignaturas del departamento.

Además, como se irá viendo, los alumnos comprenderán la importancia de la valoración, respeto y conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico. Se fomentará también el respeto a los compañeros, así como a todos los ciudadanos. En definitiva, se trata de trabajar la competencia social y ciudadana, la cual hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural.<sup>2</sup>

## 2. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

El método es el camino para hacer algo, e implica pasos y un orden. Es la estrategia de las actividades, los recursos, la manera de organizar el aula...

Por tanto, es el conjunto coherente de acciones y técnicas coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

A veces, los grandes problemas de secundaria tienen que ver más con la metodología que con otros aspectos de la programación.

Se ha pretendido alejarse de los métodos tradicionales, como las clases magistrales. De todos modos, eso no significa que las desplazemos. Lo ideal es saber combinar las diversas metodologías según el contexto. Por ejemplo, en esta propuesta no se eliminan las explicaciones del profesor, pues son importantes en ciertos momentos, sobre todo al

<sup>2</sup> Proyecto Atlántida, *Las Competencias Básicas*.



final de las sesiones para extraer las conclusiones y para explicar aquello que los alumnos no han descubierto a partir de la actividad.

Así pues, se intercalan las explicaciones magistrales del profesor, el trabajo individual de los alumnos y el trabajo cooperativo, porque dependiendo de las necesidades y los objetivos que queramos conseguir se utilizarán distintos métodos.

Según Joyce y Weil, lo importante es saber integrar los distintos modelos de enseñanza: “Creemos que la fuerza de la educación reside en la utilización inteligente de tal variedad de enfoques, adaptándolos a los diferentes objetivos y a las características de los alumnos. La competencia docente surge de acercarse a niños diferentes creando un medio multidimensional y rico” (Joyce y Weil, 1985: 9).

Por ejemplo, para esta asignatura se propone la enseñanza por descubrimiento, en la cual es más importante conocer el método que el contenido. Debe ser una enseñanza activa, y hay que fomentar la actividad intelectual del alumno, extraer conocimientos nuevos en vez de darlos ya elaborados y plantearles problemas para que los resuelvan.

Es importante que el método sea interactivo; en concreto, se trabajará en cooperativo, que se relaciona con lo anterior, pues se fundamenta en la teoría educativa del constructivismo, según la cual el conocimiento es descubierto por la persona que aprende y transformado en conceptos con los que puede relacionarse. Luego, ese conocimiento es reconstruido y expandido a través de nuevas experiencias de aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva, y para que se desarrolle de una manera óptima deben ser heterogéneas y cada miembro ha de cumplir un rol (uno será el coordinador, otro el secretario, otro el portavoz y otro el animador, por ejemplo).

Es cierto que el método interactivo es más costoso para el profesor, sobre todo antes de la sesión, pues debe haber una preparación de las diversas sesiones, preparaciones más costosas donde se necesita más la imaginación que si se va a impartir una clase magistral. Sin embargo, su desarrollo es mucho más enriquecedor, no solo para los alumnos sino también para el docente.

Se han tenido en cuenta otros criterios metodológicos, como por ejemplo que el aprendizaje sea significativo. Normalmente se da cuando el alumno tiene en cuenta lo que ya sabe y los conocimientos nuevos adquiridos se asientan sobre los que ya tenía. También la motivación es imprescindible. No podemos olvidar tampoco que el alumno es el protagonista del proceso de aprendizaje y no el profesor, y que la metodología utilizada desarrolla habilidades de aprender a aprender, que son habilidades para el futuro, son permanentes. También es importante la experimentación, la imaginación, la iniciativa, el fomentar la curiosidad...



Por otra parte, la presentación de la información se hace de manera estructurada, en sesiones, dentro de las cuales también existe una estructura. Hay por tanto secuencias que ordenan el seguimiento de las clases.

Otra cuestión relevante es que el docente debe saber adaptarse al alumno, la asignatura debe ser flexible para poder amoldarse al contexto en el que se va a impartir.

En resumen, se opta por técnicas y métodos diversos, bajo un prisma general de búsqueda del aprendizaje significativo, con modelos interactivos en los que se intercalan diversas técnicas concretas para garantizar los resultados de los aprendizajes.

Una vez establecidos los principios pedagógicos, se debe esclarecer que lo importante y lo característico de esta asignatura es que aquellos que están estudiando los alumnos lo van a poder ver *in situ*, fomentando así la motivación y el respeto al patrimonio cultural y artístico, así como el cambio de concepción de los alumnos respecto a la asignatura de Ciencias Sociales y el interés de seguir conociendo la historia por ellos mismos.

Así pues, en general, las actividades están orientadas a trabajar aquello que posteriormente verán en los itinerarios o en las visitas a los museos.

### 3. ORGANIZACIÓN DE LA OPTATIVA

Como hemos afirmado, esta optativa consiste en el estudio de la historia de la ciudad a partir de los itinerarios, monumentos, restos arqueológicos y museos existentes. En el caso de Valencia se hace un recorrido desde su fundación en el año 138 a. de C. hasta la actualidad, sin olvidar quién vivía en estos territorios antes de la llegada de los romanos.

Además, se proponen unas sesiones iniciales, en las cuales a partir de dos tareas innovadoras se pretende que los alumnos conozcan las fuentes y el método de los historiadores. Por tanto, son unas actividades que sirven para introducir la asignatura y para comprender mejor los contenidos y procedimientos que trabajarán durante las sesiones.

En el cuadro siguiente podemos ver la organización de los temas y las propuestas de visitas en cada trimestre:



	<i>Temas</i>	<i>Visitas propuestas</i>
<i>1.º trimestre</i>	-El bloque de actividades iniciales. - <i>Valencia prehistórica</i> - <i>Valentia, la ciudad romana</i>	El Museo de Prehistoria de Valencia, el Museo Arqueológico de la Almiona y la Saguntina Domus Baebia.*
<i>2.º trimestre</i>	-Valencia medieval: <i>La presencia visigoda</i> <i>La conquista cristiana</i>	La Almoina (ya que podemos ver restos del Alcázar y de la cultura musulmana), la Cripta de San Vicente, el Almudín, un itinerario por el barrio del Carne y el MUVIM (visita desde la Edad Media a la Modernidad).
<i>3.º trimestre</i>	-Valencia moderna: <i>Siglo de Oro</i> <i>El Municipio Borbónico (XVIII)</i> -Valencia contemporánea: <i>La ciudad de vapor (XIX)</i> <i>La Valencia de nuestros abuelos y padres</i>	La visita a la Lonja, un itinerario específico para la Edad Moderna y el Palacio Real. El Museo de Historia de Valencia será la última visita de la asignatura para hacer un recorrido desde los íberos hasta el siglo XX sirviendo de conclusión del temario impartido.

\* La "Saguntina Domus Baebia" es un programa de innovación y experimentación consistente en un aula didáctica de cultura clásica en Sagunto. Disponible en: <domusbaebiasaguntinacast.blogspot.com>. (Última consulta, 11 de noviembre de 2013).

#### 4. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

La unidad escogida para poder entender mejor la dinámica de las sesiones es la de "Valentia, la ciudad romana". En todos los temas se intenta conectar los contenidos trabajados con los propios de la asignatura "Ciencias sociales, geografía e historia", para lograr un sólido anclaje de estos. Para ello, trabajamos cuatro aspectos generales de cada una de las culturas que se han sucedido a lo largo de la historia en Valencia: el urbanismo, la política, la sociedad y la religión. Estos contenidos, desarrollados a través de actividades de aula, serán posteriormente analizados y ampliados en las visitas propuestas para cada tema. Por lo tanto, para cada uno de estos contenidos se realizará una actividad específica.

Para poder hacerse una idea del tipo de actividades que se proponen, así como de la metodología empleada, se explicarán más detalladamente dos de ellas.

Por ejemplo, para estudiar el urbanismo realizarán la actividad "¿Cómo era el urbanismo de la ciudad romana?". Con esta los alumnos comprenderán la fundación de Valencia, sus motivos, la tipología del plano de una ciudad romana y los edificios y construcciones más característicos.

Esta actividad consta a su vez de tres tareas y una conclusión final conjunta.



Para la primera tarea el profesor le dará a cada alumno una ficha con tres planos de tres ciudades de diferentes culturas, a partir de los cuales deberán analizar las características de cada uno y las diferencias. Sería interesante que se organizaran por grupos para hacer la actividad de manera cooperativa, por ejemplo, mediante la estructura simple de “lápices al centro”.

Después se pondrá en común con el resto de los grupos con la guía del profesor.

A continuación, el docente dará una explicación sobre la fundación de Valencia, los motivos para que se asentaran en esta zona y las características de la ciudad.

Una vez dada se les preguntará a los alumnos qué mapa de los analizados creen que cumple las características de la ciudad romana. Se hará entre todos un resumen de dichas características y lo apuntarán en la ficha.

La siguiente tarea consistirá en la proyección de un vídeo en el cual se recrean los edificios más importantes de la ciudad romana. Los alumnos deberán apuntar los edificios según vayan apareciendo en el vídeo y sus características.

Al finalizar se elaborará un resumen de lo visto en esta tarea, y si el profesor lo considera oportuno, se ampliarán aquellos aspectos que sean necesarios.

En la tercera y última tarea, el objetivo será que aprendan que, según la clase social a la que se pertenece, vivirán en viviendas o bien plurifamiliares (*insulae*) o bien unifamiliares (*domus*). Para ello se va a dar a cada alumno dos textos, uno sobre las *insulae* y otro sobre las *domus*, y realizarán una lectura por parejas, es decir, lo leerán individualmente. Y una vez terminado, también por parejas, cada miembro deberá contarle al otro qué es lo que dice el texto. La última parte de esta labor consistirá en buscar por grupos en internet, a partir de la página de *Romanorum Vita*,<sup>3</sup> una recreación de una *domus*.

La conclusión final de esta actividad se va a hacer a partir de un mapa de la ciudad de Valentia. Se elaborará un resumen de todo lo que hemos visto a lo largo de las tres tareas, teniendo como referencia este mapa, y el profesor contará que es esa ciudad la que van a ver en la Almoina. Se especificarán aquellas partes en concreto que se han encontrado y cuyos restos podrán ver en la visita al museo.

El otro ejemplo de actividad es la de “Adivina el personaje”, que les servirá para conocer la sociedad romana.

La clase se organizará en seis grupos. Una vez establecidos, el profesor hará una pequeña introducción teórica necesaria para el desarrollo de la actividad. Se explicarán brevemente los diversos *ordos* que componen la sociedad romana (senadores, caballeros,

<sup>3</sup> *Romanorum Vita* es un proyecto de divulgación histórica de la Obra Social de “la Caixa” que permite conocer la vida cotidiana de los habitantes de una ciudad del Imperio romano. Es una exposición itinerante que te invita a pasear por una calle y visitar una *domus*. Además, se puede hacer una visita virtual por su página web: <[www.romanorumvita.com](http://www.romanorumvita.com)>. (Última consulta, 5 de noviembre de 2013).



decuriones, plebe, libertos y esclavos). Hay seis fichas, cada una con un personaje diferente correspondiente a un *ordo*. Se repartirá una a cada grupo. Dicho grupo deberá leerla, entenderla y entre todos extraer y apuntar en una hoja aparte las características más importantes de la vida de este personaje, pero sin decir a qué orden pertenece. Se les dejará para ello unos 20 o 25 minutos. Una vez finalizado el tiempo, el portavoz de cada grupo deberá salir a la pizarra y leer cómo se llama su personaje y la información que el grupo ha destacado, teniendo que deducir el resto de los grupos el orden al que pertenece.

Una vez que todos los grupos hayan salido a la pizarra, se hará un pequeño resumen de la información que han aprendido durante la actividad y se extraerán las conclusiones.

Además de las diversas actividades destinadas a conocer los aspectos más importantes de este periodo, en la última sesión se realizará la tarea “la estratigrafía”, que consistirá en la recreación de un yacimiento arqueológico. Para ello, entre los alumnos y el profesor deberán traer el material necesario, como una urna, tierra de varias tonalidades, piedras de diversos tamaños, arena, varios objetos... Pondrán algunos objetos al fondo de la urna, e irán contando una historia para que entiendan cómo se van formando los estratos. Por ejemplo, el profesor puede inventarse que a causa de un tornado se derrumban los edificios y las casas (los objetos que hayan puesto) y que luego quedan enterrados en la tierra. A continuación se pondrían otros objetos para simbolizarían una sociedad más moderna que la que ha quedado enterrada. A lo largo de los años esta quedaría enterrada por otro tipo de tierra, después por piedras, hasta que al final llegamos nosotros. Entonces, arriba del todo, pondríamos otros objetos que representarían la actualidad. Es el momento en que aparece la figura del arqueólogo, que empieza a excavar y así a encontrar los diversos estratos. De este modo los alumnos razonarán sobre la antigüedad de los estratos, cuál es más reciente, si el primer estrato que descubre el arqueólogo o el último.

Evidentemente, este es solo un ejemplo, pues hay muchas otras formas de proceder. Esta actividad está relacionada con las primeras sesiones de la asignatura, mediante la cual descubrirán las fuentes y el método del historiador. Además, es imprescindible para que comprendan la visita posterior al Centro Arqueológico de la Almoína.

Creo que con lo explicado hasta aquí y con los ejemplos expuestos queda más o menos clara la dinámica que se seguirá durante las distintas sesiones. No obstante, en el apartado siguiente vamos a ver cómo las actividades se relacionan con las visitas.

## 5. VISITAS A LOS MUSEOS

Para la unidad didáctica “Valentia, la ciudad romana” se han escogido las visitas a la Almoína y a la Saguntina Domus Baebia.





En este último caso, antes de la visita, los alumnos habrán hecho en el aula la actividad correspondiente a la religión romana, así, una vez en la *Saguntina Domus Baebia*, ya tendrán los conocimientos básicos para que resulte provechosa la actividad escogida, la “Ludi Mythology”.<sup>4</sup>

El resto de las actividades de la unidad, las referidas al urbanismo, la política, la sociedad y la de la estratigrafía, serán las preparatorias para la visita a la Almoína. En este museo se hará una visita guiada, interactiva y participativa, y se contestará durante el recorrido a unas preguntas relacionadas con lo que se va a contemplar, las cuales se entregarán al comienzo a cada alumno.

Al finalizar se reservará el tiempo necesario para que, en el aula, se comente lo que se ha visto y para hacer una memoria de cada una de las visitas, las cuales se podrían incluir en un portafolio, si este fuera, por ejemplo, uno de los instrumentos de evaluación escogidos por el profesor.

## 6. CONCLUSIÓN

Conviene justificar la abundancia de itinerarios y de tareas. Es cierto que puede parecer que la realización de todo lo expuesto en este artículo es impracticable y, por tanto, poco realista. Pero lo cierto es que se ha hecho a conciencia. Uno de los principios fundamentales de esta optativa es la flexibilidad, por lo que no es necesario tener que hacer todas las visitas a los museos ni todas las actividades para cumplir con los objetivos de la asignatura.

Además, todos los recursos incluidos pueden complementar otras asignaturas, tanto del departamento de CC. SS. como de otros. De este modo se fomenta la interdisciplinariedad. Y junto a esto también hay que señalar que dichos recursos pueden ser utilizados a lo largo de los diferentes cursos de la ESO, incluso de bachillerato, de manera que al final hayan podido realizar todo lo propuesto para esta optativa.

Como ya se ha mencionado, esta propuesta pretende ser un ejemplo de cómo se puede proceder para que los alumnos consideren la historia como algo suyo, como algo que les pertenece y que les es útil. Así, no solo entenderán la asignatura de otro modo, sino que además, de esta forma, aumentará su interés por conocer el patrimonio en general, y especialmente el de su entorno, al igual que la importancia de conservarlo.

<sup>4</sup> “Ludi Mythology” (‘Ludoteca mitológica’) es una de las muchas actividades que se pueden realizar en la *Saguntina Domus Baebia*. En ella, mediante el juego, se nos introduce en un mundo legendario, en el que los protagonistas son los dioses.



Otro de los valores esenciales que se deriva del estudio de esta asignatura es el respeto a las personas y las culturas. Es decir, una vez comprendida la evolución de la historia de Valencia, los alumnos se darán cuenta del paso por la ciudad de diferentes culturas, con sus costumbres, lengua, religión y estructura social y política particulares. Ello les ayudará no solo a valorar la importancia del estudio de nuestros antepasados para poder comprender quiénes somos, sino también, y sobre todo, a respetar a todos los ciudadanos independientemente de sus creencias o su procedencia.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- TATJER, M. y FERNANDEZ, M. (2005) “La ciudad como taller” en *Iber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 43: 58-66.
- SERRAT, N. (2005) “¿El museo como laboratorio? Una radiografía en los inicios del siglo XXI” en *Iber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 43: 67-80.
- Iber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 27, enero de 2001. Graó.
- BALLESTEROS, E.; FERNÁNDEZ, C.; MOLINA, J. A. y MORENO, P. (2003) *El patrimonio y la didáctica de las ciencias sociales*. Cuenca, Asociación universitaria de profesores de didáctica de las ciencias sociales.
- JOYCE, B. y WEIL, M. (1985) *Modelos de enseñanza*. Madrid, Anaya.

