

# Historia a pie de calle

*Los niños y niñas se convierten en guías turísticos de su propia ciudad.*

*Seleccionan las calles y plazas de mayor interés histórico e investigan su origen, los personajes que allí vivieron o los acontecimientos que se produjeron. Luego recorren ese itinerario explicando al resto de la clase el pasado que han descubierto con este proyecto, que se desarrolla en varias asignaturas.*



CEIP TARTESOS

Es el propio alumnado quién toma las riendas de guiar a sus compañeros en el itinerario previsto.

ENRIQUE SÁNCHEZ RIVAS  
FRANCISCO VERA ESTRADA  
Tutores del tercer ciclo de Educación Primaria en  
el CEIP Tartessos, de Málaga.  
Tel. 951 29 84 06  
Correo-e: [quiquesr@gmail.com](mailto:quiquesr@gmail.com),  
[fveraestrada@gmail.com](mailto:fveraestrada@gmail.com)  
<http://www.dalealcocounpoco.com>

**P**rogramar una excursión. Este es el reto que se plantea al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria del CEIP Tartessos, de Málaga. Se trata de que planifiquen un itinerario por el centro histórico de la ciudad con un fin educativo: conocer la historia en su contexto, en las calles y plazas en las que ha tenido lugar.

La propuesta didáctica surge al detectar un bajo nivel de motivación, entre el alumnado, hacia los contenidos relacionados con la historia de la ciudad. De ahí este proyecto, diseñado por el profesorado de la etapa, cuyo núcleo central es el descubrimiento de los hechos y personajes históricos locales más relevantes. Esta aventura se presenta al alumnado acompañada

de un aliciente especialmente motivador: planificar una excursión a los lugares de la ciudad en los que se ha desarrollado nuestra historia reciente.

La incorporación de las competencias básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles y todas las asignaturas deben contribuir a su desarrollo. La experiencia propuesta parte de este planteamiento integrador, para concretar un proyecto competencial e interdisciplinar en el que el conocimiento no se presenta parcelado, sino que debe elaborarse y aplicarse como medio para alcanzar un objetivo. En este proceso surgirán disonancias cognitivas cuya superación vendrá dada por la ayuda pedagógica prestada por el docente, a través de tareas que propiciarán el descubrimiento de un aprendizaje eminentemente vivencial.

La planificación del proyecto comienza con el establecimiento de una serie de principios de referencia que orienten el diseño de las tareas en cada una de las seis fases previstas (véase el texto Principios de referencia).

Otra acción importante consiste en delimitar las fases y las tareas de cada una de ellas. En este proceso advertimos que el valor de esta experiencia es su potencial para contribuir al desarrollo integrado de cada una de las distintas competencias básicas del currículo, desde una perspectiva interdisciplinar.

### Descubrimiento de los escenarios

Una vez presentado el proyecto en clase, se coloca al alumnado en la tesitura de diseñar un recorrido por el casco histórico de la ciudad. En esta primera fase (descubrimiento de los escenarios de la historia) tienen que considerar las siguientes condiciones. Por una parte, los lugares de inicio y final del recorrido están determinados por las paradas del autobús urbano con el que nos vamos desplazar al centro de la ciudad. Por otra, el tiempo está limitado por la jornada lectiva. La llegada está prevista a las 10:00 horas y la vuelta al colegio a las 13:00. Por lo tanto, el recorrido debe durar un máximo de tres horas, con una pausa para el desayuno y las paradas correspondientes a cada una de las explicaciones.

Estas premisas obligan a adquirir nuevos conocimientos que permitan completar la primera fase del proyecto con éxito. Por ejemplo, en la clase de Matemáticas se

trabaja con la escala de los planos, con el fin de calcular la distancia del recorrido planteado. Y en la clase de Educación Física se cronometra el tiempo que se tarda en recorrer una distancia determinada, para aplicar estos conocimientos a la experiencia.

La tarea principal, el diseño del itinerario, la realizan en clase distintos equipos de trabajo. No se trata solo de ajustar el itinerario en términos de distancia y tiempo. También debe ser relevante, es decir, debe discurrir por aquellos lugares de mayor interés histórico. Para ello, los equipos deben coordinarse con el fin de realizar distintas funciones: búsqueda en Internet de información sobre lugares, trazado del recorrido sobre el plano o cálculos de distancias y tiempos.

El itinerario final, que se puede consultar en Google Maps, es fruto de la integración de las aportaciones de todos los equipos. Para facilitar el consenso, se organiza una asamblea en la que, además de poner en común cada propuesta, se aporta información relacionada con los tramos peatonales, el ancho de las aceras de determinadas calles y las obras en ejecución.

Después de elegir las calles y plazas que se visitarán, es el momento de comenzar a investigarlas. Con el fin de orientar esta segunda fase (investigación histórica), el profesorado propone tres ámbitos sobre los que estructurar la búsqueda.

El primero es el origen del nombre. Es posible que el nombre se derive de la propia historia de la calle. Por ejemplo, las vías en las que se agrupaban los gre-

mios han conservado el nombre de la actividad laboral que se desarrollaba en la antigüedad. Es el caso de la calle Cuchilleros, de Madrid o la calle Panaderos, de Málaga.

El segundo ámbito propuesto es el relacionado con los acontecimientos y personajes. La historia de una ciudad ha sucedido en sus calles. No es extraño encontrar lugares en los que se libraron batallas, vivieron personajes importantes o, simplemente, formaron parte destacada del urbanismo de la ciudad en siglos anteriores.

El tercero lo conforman las huellas del pasado. Casi todas las calles o plazas del centro conservan tesoros históricos, como edificios, fuentes, monumentos, casas natales, etc.

Tomando estas directrices como referente de la investigación, se asigna una calle o plaza a cada grupo de trabajo. La tarea que se propone es acceder a diferentes fuentes para obtener la mayor cantidad posible de datos sobre el lugar objeto de estudio. Así, se les invita a preguntar en su entorno, se organiza una visita a la Biblioteca municipal del barrio y se propone la navegación a través de enlaces de Internet seleccionados y dispuestos en el blog de aula. El resultado obtenido queda registrado en un informe sobre el que se trabajará en fases siguientes.

### Hoja de ruta del guía turístico

Es el momento de la síntesis. En esta tercera fase del proyecto (hoja de ruta del

### Principios de referencia

Entre los principios de referencia que se establecen para diseñar las actividades del proyecto, destacan los siguientes:

- **Primar la acción sobre la recepción.** Se trata de que el alumnado aprenda generando información, más que recibéndola. Por ello, las tareas son vivenciales, y el contenido abierto.
- **Enfocar las tareas en contextos reales y cercanos.** El acercamiento a la historia, como contenido educativo, suele estar alejado de la vida del alumnado. Nuestro planteamiento didáctico aboga por vincularlo a las calles por las que pasean y las plazas en las que juegan.
- **Dar más importancia a la calidad de la información que a la cantidad.** Es posible que no encuentren todos los hitos históricos importantes, pero aquellos que descubran serán objeto de un aprendizaje significativo.

guía turístico), cada grupo tiene que seleccionar los contenidos más interesantes e integrarlos en un guión. Las pautas para la tarea son sencillas: "Prepara una explicación en la que relates lo que consideres más relevante del lugar que has investigado. Dispones de un tiempo máximo de diez minutos para la exposición, que se realizará sobre el terreno (el día de la excursión) y contará con la intervención de todos los miembros de tu equipo".

La actividad se desarrolla a lo largo de una sesión en la que los debates intergrupales constituyen la parte fundamental.

También hay lugar para ensayar qué se va a decir y cómo será la dinámica (orden de participación, rol de cada persona, etc.). Algunos grupos, a iniciativa propia, optan por incluir fotografías antiguas o recortes de prensa.

Y así llegamos a la cuarta fase del proyecto (itinerario histórico), que supone la puesta en práctica del trabajo realizado. El recorrido arranca en la parada del autobús que cubre la ruta que va desde el barrio del colegio hasta el centro de la ciudad. Desde ese punto, el alumnado toma las riendas de la visita. Un grupo tras

otro se encarga de indicar el camino hasta llegar a la siguiente parada del itinerario turístico y de transmitir, al resto de compañeros y compañeras de clase, la valiosa información que ha encontrado y adaptado, en los días previos, sobre el lugar en cuestión.

Paralelamente, cada grupo va tomando imágenes con una cámara fotográfica de las distintas calles y plazas destacadas en el recorrido. Con el material recogido se trabajará en la fase siguiente.

El esquema tradicional de planificación de actividades complementarias y extraes-

### Relación entre las fases del proyecto y el desarrollo de competencias básicas

	Competencias básicas	Tareas del proyecto que contribuyen a su desarrollo
<b>Fase 1</b> Descubrimiento de los escenarios de la historia	Matemática	- Interpretación de planos y uso de la escala. - Resolución de problemas reales a partir de distancias e intervalos de tiempo.
	Social y ciudadana	- Participación democrática en un equipo de trabajo. Aportar ideas propias, escuchar y valorar las ajenas.
<b>Fase 2</b> Investigación histórica	Aprender a aprender	- Búsqueda de datos en diferentes fuentes. - Localización y consulta de recursos en una biblioteca municipal. - Uso de fuentes personales para acceder a información histórica.
	Digital	- Búsqueda de información en enlaces de internet.
<b>Fase 3</b> Hoja de ruta del guía turístico	Aprender a aprender	- Analizar y seleccionar la información necesaria.
	Lingüística	- Redacción de guiones a partir de datos históricos.
	Social y ciudadana	- Participación democrática en un equipo de trabajo.
	Iniciativa personal	- Personalización de los trabajos. Aportaciones novedosas.
<b>Fase 4</b> Itinerario histórico	Conocimiento e interacción con el medio	- Interacción en entornos sociales.
	Iniciativa personal	- Habilidad para desenvolverse en el rol de guía turístico.
	Lingüística	- Explicaciones a un grupo de personas (expresión y comprensión oral).
	Cultural y artística	- Conocimiento y valoración del patrimonio histórico-cultural de la ciudad.
	Social y ciudadana	- Comprensión de la realidad histórica y social de la ciudad.
<b>Fase 5</b> Diseño de publicaciones	Lingüística	- Redacción de una página en una guía de turismo. - Redacción de un cuento ambientado en las calles de la ciudad.
	Cultural y artística	- Imaginación de historias y expresión a través de creaciones literarias. - Ilustración de las historias creadas.
	Digital	- Redacción y maquetación a través de software ofimático. - Uso de la web 2.0 para la publicación en internet.
<b>Fase 6</b> Encuesta de calidad	Social y ciudadana	- Valoración del trabajo realizado por otras personas para promover el aprendizaje propio.
	Aprender a aprender	- Evaluación del trabajo realizado.

colares incluye tres fases: la preparación, la excursión y las tareas posteriores. Esta última pretende aprovechar el conocimiento generado en el nuevo contexto para desencadenar procesos de comprensión, aplicación, análisis o síntesis. Las tareas de la quinta fase del proyecto (diseño de publicaciones) persigue esta finalidad.

Una vez realizada la visita, el alumnado está en posesión de un inestimable conocimiento vivencial que nos proponemos aprovechar. Para ello, el profesorado plantea dos propuestas.

La primera es obvia si seguimos el supuesto del guía turístico que ha articulado todo el proyecto. Se trata de recoger todo lo aprendido en una guía turística. Después de presentar en clase varios ejemplos de este tipo de publicaciones, el alumnado redacta la información y elabora la maqueta, incorporando las instantáneas tomadas durante la excursión. Cada grupo diseña una página de la guía, para integrarla en una publicación colectiva fruto de la colaboración de las diferentes clases que forman parte del proyecto.

La segunda propuesta implica una actividad más creativa. El alumnado se enfrenta a un nuevo reto: escribir cuentos contextualizados en el casco histórico de la ciudad, utilizando nombres de calles y personajes relevantes. Esta tarea sirve como nexo para un nuevo proyecto: "Cuenta cuentos". Consiste en utilizar los relatos creados para contarlos en las clases de Educación Infantil. Implica caracterización, uso de efectos de sonido, adquisición de conocimientos sobre la estructura formal de los cuentos (presentación-nudo-desenlace), relato oral, redacción e ilustración de textos, publicación, etc.

### Encuesta de calidad

Como en las mejores agencias de viajes, nuestro proyecto también lleva asociado un control de calidad. De este modo se presenta la fase de evaluación al alumnado. Tienen que responder una serie de preguntas para valorar cada una de las paradas del recorrido atendiendo a los tres productos resultantes del proyecto (el profesorado evaluará el proceso, además del producto): la explicación *in situ*, la página de la guía de viaje y el cuento creado.

En las pruebas de evaluación queda constancia del gran nivel de retención sobre nombres de calles, acontecimientos históricos, casas natales, etc. Además, la

motivación del alumnado y la consecución de aprendizajes significativos son especialmente notables. Tanto, que muchos repiten el itinerario con sus familiares.

Desde el punto de vista didáctico, este es un proyecto viable. No implica recursos muy diferentes a los que hay en cualquier centro escolar y el enfoque curricular es más que evidente. Nuestra experiencia es muy gratificante, aunque es necesario precisar que la dinámica de trabajo exige que el alumnado haya experimentado antes metodologías similares, basadas en la cooperación grupal, las exposiciones orales y la búsqueda de soluciones a problemas abiertos.

### para saber más

- ▶ Fernández Jiménez, Miguel Á. y Mena Rodríguez, Esther (coords.) (2011): *Tutor 2.0. Aplicaciones para entornos virtuales de aprendizaje*. Málaga: Aljibe.
- ▶ Marchena González, Carlos (2008): *¿Cómo trabajar las competencias básicas?* Sevilla: Ecoem.
- ▶ Sánchez Rodríguez, José y Ruiz Palmero, Julio (coords.) (2010): *El profesor como productor-consumidor de contenidos multimedia*. Sevilla Trillas - Eduforma.

Páginas web

- ▶ Blog de aula (recursos para la experiencia) <http://www.dalealcocounpoco.com>
- ▶ Planos <http://maps.google.es>  
<http://wilimapia.org>