

UNIVERSIDAD DE ALMERIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



**Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.**

Curso académico: 2018/2019

**LA SIMULACIÓN COMO HERRAMIENTA DE
MEJORA EN EL APRENDIZAJE DE LA
HISTORIA**

Tutor académico: Domingo Marcos Giménez Carrillo

**Especialidad: Geografía e Historia
Alumno: Miguel Ángel Moya Vizcaíno**

ÍNDICE

Resumen

1. Introducción	2
2. Justificación	4
3. La motivación y el aprendizaje.	5
3.1 ¿Qué es la motivación?.....	5
3.2 Tipos de motivación.....	5
3.3 Indicadores de motivación.	6
3.4 Causas de la desmotivación en el alumnado	8
4. La técnica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	10
4.1 ¿Qué es la gamificación?	10
4.2 Gamificación, motivación y aprendizaje.	11
5. La simulación como recurso motivador en la enseñanza de la Historia.....	13
5.1 Simulación y enseñanza de la Historia.....	13
5.2 Dificultades en la enseñanza de la Historia.....	15
5.3 Los beneficios de la simulación en la enseñanza de la Historia.....	16
5.4 La recreación histórica como simulación.	18
5.5 Tipos de simulación en Historia.....	20
5.6 Simulación y dramatización.....	21
6. La simulación como herramienta en la enseñanza de la Historia. Propuesta didáctica: La Historia del pueblo morisco.	24
6.1 Contextualización.	24
6.2 Presentación de la propuesta.....	25
6.3 Objetivos.	28
6.4 Contenidos	29
6.5 Competencias.	30
6.6 Recursos.....	31
6.7 Temporalización.....	32
6.8 Evaluación	32
7. Análisis de la propuesta una vez llevada a cabo	34
7.1 Aspectos positivos	34
7.2 Limitaciones y dificultades.	35
7.3 Evaluación según los indicadores de motivación.....	37
8. Conclusiones	38
9. Bibliografía	40
10. Anexos.....	44
10.1 Guiones para la realización de la actividad	44
10.2 Imágenes y fuentes originales empleadas.....	61

Resumen

El siguiente trabajo es una propuesta didáctica que tiene por objetivo aumentar la motivación del alumnado de 2ºESO en la asignatura de Geografía e Historia, para ello se utilizará la técnica de la simulación, mediante la cual se representarán diversos momentos históricos del pueblo morisco. La primera parte del trabajo consistirá en la exposición de un marco teórico sobre los conceptos que se van a trabajar en la propuesta y las técnicas que se van a emplear para llevarla a cabo. Así, en primer lugar se tratará la importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. A continuación se abordará la gamificación como técnica educativa y, por último, nos centraremos en la simulación como herramienta en el aprendizaje de la Historia.

La segunda parte del trabajo consistirá en la presentación de la propuesta didáctica llevada a cabo con el alumnado del IES Manuel de Góngora (Tabernas). Se describirá la propuesta, los objetivos pretendidos, el desarrollo de esta y los resultados obtenidos. De esta forma podremos comprobar cómo el empleo de técnicas como la simulación pueden hacer que el alumnado adquiera conocimientos históricos en un contexto lúdico y motivador, favoreciendo así el aprendizaje significativo.

Abstract

The present work is a didactic proposal that aims to increase the motivation of students of 2 ° ESO in the subject of Geography and History, for it will use the technique of simulation, through which various historical moments of the Moorish people will be represented. The first part of the work will be the presentation of a theoretical framework on the concepts that will be worked on in the proposal and the techniques that will be used to carry it out. Thus, in the first place, the importance of motivation in the learning process will be discussed, then gamification will be approached as an educational technique and finally we will focus on simulation as a tool in the learning of History.

The second part of the work will consist of the presentation of the didactic proposal carried out with the students of the IES Manuel de Góngora (Tabernas). The proposal, the intended objectives, the development of this and the results obtained will be described. In this way we can see how the use of techniques such as simulation can make students acquire historical knowledge in a playful and motivating context, thus favoring meaningful learning.

1. Introducción

La falta de motivación es uno de los problemas más frecuentes dentro de las aulas en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. En las clases de Historia es donde a menudo esa desmotivación se hace más evidente, ya que el alumnado tiene una concepción de esta basada en la simple memorización de datos y fechas con el fin de plasmarlo en una prueba de evaluación, sin darse así un aprendizaje significativo. Para solventar este problema los docentes deben llevar a cabo con el alumnado propuestas en las que se empleen técnicas para aumentar el grado de motivación del alumnado en las clases de Historia con el objetivo de conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje de mayor calidad. Por ello, la propuesta contemplada en el presente trabajo utilizará dos técnicas que romperán con la dinámica tradicional en la enseñanza de la Historia y fomentarán la participación activa del alumnado en el proceso de aprendizaje, estas serán la gamificación y la simulación.

La simulación, con el contexto lúdico que genera, se presentará como una técnica adecuada para solventar los problemas que existen hoy día en la enseñanza de la Historia, los cuales se vinculan, además de a la falta de motivación, a la dificultad del alumnado para comprender los acontecimientos históricos en todas sus dimensiones. De esta forma, la simulación les ayuda a vivir la Historia en primera persona, trabajando así la empatía y los sentimientos, lo cual les llevará a comprender todos los factores que afectan al proceso histórico.

La propuesta didáctica consistirá en que dentro del tema “La Monarquía Hispánica”, correspondiente al nivel de 2ºESO se simularán varios acontecimientos históricos relacionados con la vida del pueblo morisco. En ellos cada alumno adoptará el rol de un determinado personaje y deberá interactuar con sus compañeros para construir la simulación. Además, los alumnos debían aportar vestuario para caracterizar su personaje y mediante la dramatización, tratar de representar de la manera más efectiva los diálogos que le correspondían. Esto supone que con la simulación se trabajen una serie de habilidades comunicativas e interpretativas más propias de otras disciplinas como la Lengua Castellana, abriendo paso a que esta propuesta adquiriera un carácter interdisciplinar.

Mediante esta propuesta, además de cumplir los objetivos principales de motivación y aprendizaje, se pretende que el alumno adquiriera una vinculación con su entorno a través

del conocimiento de la Historia de este, ya que el tema de la simulación tiene relación con el espacio geográfico donde se lleva a cabo. Por otra parte, para construir la simulación el alumnado trabajará con fuentes primarias, de manera que podrán comprobar cómo se construye el conocimiento histórico a partir de una serie de fuentes de la época.

La propuesta ha sido elaborada conforme a las disposiciones contempladas en el Real Decreto del 26 de diciembre (BOE) donde se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para todo el conjunto estatal. Al llevarse la propuesta a cabo dentro de la Comunidad Autónoma Andaluza, también se ha ceñido a lo contemplado en la Orden de 14 de Julio de 2016, donde se desarrolla el currículo de la Educación Secundaria en Andalucía.

2. Justificación

La enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria Obligatoria es un reto al que los docentes se enfrentan hoy día, ya que en las circunstancias actuales es difícil conseguir que el alumnado adquiera unos conocimientos históricos a la vez que disfruta del proceso de enseñanza con unos niveles de motivación altos, los cuales favorecen el aprendizaje y la comprensión de los procesos históricos. Joaquim Prats dice de la asignatura de Historia:

“El alumnado no la reconoce con los rasgos propios de una ciencias social sino como un saber menor que no exige mayor esfuerzo que el de recordar algunos datos y explicaciones para las pruebas de evaluación (...). Tampoco la consideran nada importante para su vida o para sus perspectivas personales o profesionales” (Prats, 2001, p. 17).

Esta concepción que el alumnado tiene de la Historia se traduce en que la motivación de este durante la impartición de la materia sea baja, un factor negativo para la consecución de un aprendizaje significativo. Por ello, se deben emplear técnicas que sirvan para cambiar esta concepción que tiene el alumnado de la materia, haciéndole ver que existen otras formas de aprender Historia de manera lúdica y motivadora. La simulación se perfila como una de las técnicas más adecuadas para solventar los problemas de la enseñanza de la Historia a la vez que supone una actividad motivadora y con un carácter lúdico, por ello será la seleccionada para ser implementada en la propuesta didáctica.

3. La motivación y el aprendizaje

3.1 ¿Qué es la motivación?

Para considerar la motivación como un factor determinante en la enseñanza de la Historia y de cualquier materia, es necesario definir el término y comprobar las implicaciones que este tiene en el aprendizaje. Paul Pintrich y Dale Schunk definen la motivación como “el proceso que nos dirige hacia el objetivo o la meta de una actividad, que la instiga y la mantiene” (Pintrich y Schunk, 2006, p.30). Aplicándolo al ámbito educativo podemos considerar que la motivación es aquello que lleva al alumnado a alcanzar una serie de metas académicas, para ello, debe llevar a cabo una serie de actividades y propuestas que lo llevan hacia ese fin.

Con el propósito de conseguir este objetivo, los docentes deben encontrar la forma de aumentar la motivación del alumnado, de manera que este se interese por la materia y así poder llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje de forma efectiva, consiguiendo un aprendizaje significativo. En este tipo de aprendizaje el alumno va a relacionar los nuevos conocimientos con los que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso (Ausubel, 1983).

Para aumentar la motivación del alumnado el docente puede hacer uso de diversos recursos y técnicas que saquen al alumno de la dinámica tradicional a la que está habituado, que consiste de forma usual en una clase magistral poco participativa utilizando como principal recurso el libro de texto. Sacar al alumno de esta dinámica supone para él una motivación, ya que siente expectación ante una nueva forma de aprender los contenidos.

3.2 Tipos de motivación

Encontramos dos tipos de motivación, los cuales se diferencian por el lugar de donde proviene el estímulo que la despierta, estos son la motivación intrínseca y la extrínseca. Aplicando ambos a la enseñanza se adquieren conocimientos, sin embargo, con uno de ellos se consigue unos mejores resultados. Se deben conocer los diferentes tipos de motivación para saber cómo emplearlos y los beneficios que estos aportan.

La “motivación extrínseca” se define como “aquella provocada desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado

para generar esa motivación” (Mateo, 2001, p. 7). Dentro de la enseñanza, el alumno está habituado a actuar con este tipo de motivación, ya que la mayor parte de las tareas están enfocadas a la obtención de una recompensa o a evitar un castigo, ambos son condicionantes externos que favorecen la realización de la acción. Este tipo de alumnos extrínsecamente motivados consiguen asimilar contenidos, si bien, este modelo basado en la recompensa no funciona con una parte del alumnado, el cual no tiene interés por obtener resultados ni buscar algún tipo de premio.

El segundo tipo es la “motivación intrínseca”. Esta aparece cuando se realiza alguna actividad por el propio valor de esta, no estando condicionado por recompensas posteriores. Tal como afirman Paul Pintrich y Dale Schunk, “la que gente está intrínsecamente motivada hace una tarea porque disfruta haciéndola. La recompensa es la propia participación en la tareas, participación que no depende de otras recompensas explícitas o de coacción externa alguna” (Pintrich y Schunk, 2006, p. 264). Así, conseguir este tipo de motivación en el alumnado supone un éxito para el docente, ya que conseguirá un alumnado motivado con la asignatura sin necesidad de ofrecer ningún tipo de recompensa o castigo. El alumnado llevará a cabo las actividades de forma participativa, implicándose en las mismas y aprendiendo a la vez que realiza la actividad. Este tipo de motivación es la que los docentes deben tratar de conseguir en el alumnado, ya que así tendrán más posibilidades de conseguir los objetivos propuestos.

Como vemos, con ambos tipos de motivación se lleva a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje y el alumno asimila conocimientos. Sin embargo, diversas corrientes manifiestan que un aprendizaje llevado a cabo mediante la motivación intrínseca es de mayor calidad y se produce de forma significativa.

3.3 Indicadores de motivación

La motivación es sin duda uno de los elementos más relevantes a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, a la hora de llevar a cabo la labor docente se debe tener en cuenta el nivel de motivación del grupo sobre el que se actúa, para así obrar en consecuencia. Para ello existen una serie de indicadores que miden el grado de motivación del alumnado y que pueden ser utilizados para comprobar la eficacia de una propuesta enfocada a trabajar la motivación. En el siguiente cuadro podemos observar cuales son los indicadores de motivación en el contexto educativo.

Cuadro 1. Indicadores de motivación.

Indicador	Relación con la motivación
Elección de tareas.	La elección de una tarea bajo condiciones de libre opción indica motivación para ejecutar la tarea.
Esfuerzo.	Un gran esfuerzo —sobre todo en actividades difíciles— es indicativo de motivación.
Persistencia.	Trabajar durante mucho tiempo —especialmente cuando se encuentran obstáculos— se asocia con una mayor motivación.
Logro.	Elección, esfuerzo y persistencia incrementan el logro de la tarea.

Fuente: Pintrich, P.R. y Schunk, D.H. (2006). *Motivación en contextos educativos: teoría, investigación y aplicaciones*. Madrid: Pearson Educación, p. 286.

En general, un alumno motivado presenta de forma favorable los indicadores que se contemplan en la tabla, ya que se muestra participativo y se esfuerza por conseguir una meta. Por el contrario, un alumno que está desmotivado se aburre en clase y se limitará a hacer aquello que le mande el docente por obligación, no mostrando ningún placer en su realización, llegando incluso a no realizarlo, con las consecuencias negativas que tiene esto para su aprendizaje y resultados académicos.

El primer indicador es el de la elección de tareas, el cual para cumplirlo es necesario que el alumno tenga la posibilidad de elegir las actividades que realiza y adecuarlas a sus capacidades. Este indicador se cumple en pocas ocasiones, ya que rara vez el alumno tiene la posibilidad de elegir las tareas que realiza, estas vienen impuestas por el profesor con la idea de cumplir una serie de objetivos marcados por el mismo.

El segundo indicador sí que es más fácil de medir, ya que tiene una implicación constante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La motivación es el esfuerzo que el alumno muestra para llevar a cabo una determinada tarea, de manera que si este no se implica en las actividades sugeridas por el docente significa que se encuentra desmotivado, no favoreciendo un aprendizaje significativo.

La persistencia es otro de los indicadores que mide el grado de motivación. En el caso de que se dé, este indicador evidencia que el alumno está motivado para continuar realizando la actividad propuesta, no dejándola de lado como ocurriría en el caso de que se desmotivase durante su realización. Para cuidar este indicador debemos tener en cuenta la dificultad del objetivo propuesto, ya que de ser excesivamente complicado el alumno puede abandonarlo a las primeras de cambio.

El último indicador es el de logro, el cual se puede entender como el resultado final de los anteriores indicadores. La combinación de los indicadores de elección, esfuerzo y persistencia darán lugar a un resultado satisfactorio en la consecución de los objetivos y logros propuestos. La consecución del logro de manera exitosa implica que el alumno ha alcanzado la motivación necesaria para llevarla a cabo. Sin embargo, la consecución de un logro no siempre implica que el alumno haya estado motivado para su consecución, sería necesario establecer una escala que valorase la calidad del logro para comprobar el grado de motivación que ha implicado.

3.4 Causas de la desmotivación en el alumnado

En las aulas de hoy día uno de las dificultades más acusadas con las que se encuentra el docente es la falta de motivación, por ello, los docentes deben encontrar la manera de solventar esta dificultad y así contribuir a una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para solucionar este problema es necesario conocer cuáles son las causas de la desmotivación en el alumnado y así idear las soluciones oportunas.

La metodología empleada en las aulas a lo largo de las últimas décadas no ha cambiado sustancialmente, la mayor parte de los profesores siguen impartiendo sus materias de una forma “tradicional”, basada en la exposición y en la clase magistral, por lo que a pesar de la incorporación de nuevas tecnologías, la metodología tradicional sigue imperando. Al contrario que esto, el alumnado sí que ha sufrido una transformación a lo largo del tiempo, siendo especialmente acusada en la última década, donde Internet ha trastocado el mundo en el que vivimos.

Así, siguen imperando los métodos tradicionales dirigidos a un alumnado que ha nacido en una sociedad totalmente diferente a la cual estaba enfocada este tipo de método, esto se traduce en desmotivación ante una metodología que no casa con la manera que los alumnos de hoy día tienen de concebir el mundo. Natalia Bernabéu y Andy Goldstein definen de esta forma la mentalidad de los alumnos de hoy día:

“Los alumnos que actualmente acceden a las aulas de Secundaria han nacido ya en la sociedad de la información y el espectáculo, y su proceso de aprendizaje ha estado ligado a la emoción y a la creatividad, al conocimiento intuitivo, a las percepciones múltiples. Esta circunstancia va a modelar su forma de ser, pensar

y sentir de manera diferentes a los adolescentes de generaciones anteriores”.
(Bernabéu y Goldstein, 2009, p. 16).

Así pues, los docentes deben adaptar la metodología empleada a las características del alumnado al que se enfrenta con el objetivo de despertar su motivación, es decir, se precisa otro modelo de enseñanza adaptado al alumnado del siglo XXI, sin este, difícilmente las aulas van a contar con un alumnado motivado y dispuesto a implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, la clave para despertar la motivación en el alumnado está en la innovación. Esta se entiende como el empleo de metodologías que resulten novedosas para el alumnado, las cuales les hagan abandonar el modelo de clase tradicional al que está habituado y que no despierta su motivación. Por lo tanto, existe “la necesidad de desterrar actitudes pedagógicas basadas en la mera exposición de contenidos o en la tiranía de los programas académicos y asumir una forma de enseñar y aprender mucho más participativa” (Bernabeu y Goldstein, 2009, p. 11).

A pesar de que el docente juega un papel destacado en la motivación del alumnado, no se puede considerar como el único causante de ello. Las leyes de educación también juegan un papel determinante debido a que hoy día existe un volumen de contenidos ingente para el tiempo de clase disponible, dificultando el empleo de metodologías novedosas. Emplear más tiempo en impartir unos determinados contenidos supone sacrificar otros. Por ende, la ley educativa también se debe adaptar a las necesidades del alumnado actual para así hacer más efectivo y motivador el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el presente trabajo nos centraremos en aquello que está al alcance de los docentes, por lo tanto, se llevará a cabo una propuesta de innovación que consistirá en aplicar la simulación dentro de la enseñanza de la Historia con el objetivo de mejorar la motivación del alumnado en esta materia. Existe una gran cantidad técnicas y metodologías que pueden emplear los docentes con el objetivo de motivar a su alumnado, en esta propuesta se empleará la simulación, siempre dependerá del contexto aplicar unas u otras.

4. La técnica de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.1 ¿Qué es la gamificación?

En el anterior apartado hemos podido comprobar como existe la necesidad de llevar a cabo nuevas técnicas en la enseñanza con el fin de aumentar la motivación en el alumnado y fomentar el aprendizaje significativo. Cabe destacar la importancia que tiene romper, al menos de forma puntual, con la dinámica tradicional basada en la exposición y memorización de contenidos mediante diversas técnicas. Uno de los recursos más eficaces para conseguir los objetivos anteriores es la gamificación.

Gamificación es un concepto que se define como “el uso de los elementos de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas” (Carreras, 2017, p. 109). En el campo de la educación esta técnica se puede emplear con el objetivo de que el alumnado aprenda conocimientos jugando en un contexto que no tiene asimilado como lúdico.

Hoy día, muchos autores orientan la gamificación de forma exclusiva al empleo de videojuegos en contextos educativos, pero el uso de juegos no debe limitarse a esto, sino que como afirma Carla Carreras, “la gamificación no debe circunscribirse exclusivamente al ámbito de los videojuegos, sino que debe entenderse de manera amplia” (Carreras, 2017, p. 109). Así, dentro de nuestra propuesta crearemos un contexto lúdico dentro de la clase de Historia mediante el empleo de la simulación y no empleando los videojuegos.

Gamificación es un concepto acuñado por el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga, el cual definió el juego como “una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, sin embargo, puede absorber completamente al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga ningún provecho, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio para disfrazarse y para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 2009, p. 45). Este autor establece una serie de normas para llevar a cabo la gamificación, dando así una definición cerrada que no abre espacio a otras propuestas lúdicas que no cumplan alguna de ellas.

Desde que Huizinga teorizó sobre el juego, las aportaciones de otros autores han sido numerosas y han ido abriendo esta definición, dando cabida a más propuestas dentro del término gamificación. Imma Marín (2014) defiende que el juego no es solo una técnica, una metodología aplicada o aplicable a una tarea determinada, sino que es un aspecto que forma parte de esa tarea. Marín habla también de “actitud vital” ante la tarea. En este sentido, el aspecto lúdico no sería solo un elemento de la tarea, sino también la manera en que nosotros la encaramos. Precisamente esta actitud nuestra sería la que hace posible captar el elemento lúdico en todo aquello que no llamamos juego. Así, salimos de esa definición cerrada de juego y entramos en otra donde se puede llamar gamificación a gran parte de las actividades que se pueden realizar con el alumnado, lo importante es el ambiente y la actitud que con esta se genere.

4.2 Gamificación, motivación y aprendizaje

El empleo de la gamificación como técnica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje conlleva una serie de beneficios tanto en el campo de la motivación como en el del aprendizaje. Gamificar supone abandonar la dinámica de clase tradicional, que al alumnado le resulta algo tedioso y poco estimulante. Francisco José Ayén ve en esto la parte más importante de la gamificación, y afirma que “gamificar permite sustituir los aprendizajes dolorosos por aprendizajes disfrutados” (Ayén, 2017, p. 8).

Ese aprendizaje disfrutado del que habla Ayén se logra cambiando la concepción que tiene el alumno del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una técnica como la gamificación, que consigue aumentar su motivación, teniendo como resultado que este se implique y disfrute durante el aprendizaje. Ayén sugiere que “una gamificación exitosa es aquella en la que el alumno se mueve por motivación intrínseca, es decir, porque disfruta con lo que está haciendo, a diferencia de la motivación extrínseca, basada en la realización de actividades que no se consideran agradables, ya sea por la búsqueda del premio o por el temor al castigo” (Ayén, 2017, p. 8). Ya vimos anteriormente como la motivación intrínseca era aquella que los docentes debían despertar en el alumnado.

Así, la gamificación se plantea como una herramienta interesante para cumplir el objetivo de aumentar la motivación del alumnado en la materia de Historia. Además, como mencionamos anteriormente, un alumnado motivado obtiene unos mejores resultados en el aprendizaje de la Historia. En la obra “Creatividad y aprendizaje: el

juego como herramienta pedagógica”, Natalia Bernabeu y Andy Goldstein (2009, pp.45-48) enumeran una serie de beneficios que aporta el juego como técnica en el contexto educativo:

- “Facilita la adquisición de conocimientos”.
- “Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y acrecienta el interés del alumnado ante ellas y aumenta su motivación para el estudio”.
- “Fomenta la cohesión del grupo y la solidaridad entre iguales”.
- “Favorece el desarrollo de la creatividad, la percepción y la inteligencia emocional y aumenta la autoestima”.
- “Permite abordar la educación en valores, al exigir actitudes tolerantes y respetuosas”.
- “Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, ampliando también los límites de libertad”.
- “Activa y estructura relaciones humanas”.
- “Posibilita aprendizajes de fuerte significación”.
- “Ayuda al jugador a restar importancia a sus propios errores o fracasos, y fortalece su resistencia a la frustración”.

Como vemos, el juego se plantea como una herramienta destacada en el contexto educativo, ya que los beneficios que aporta son considerables. Estos no se restringen solamente al ámbito del aprendizaje y la motivación, sino que a través de él se trabajan otras cualidades que se necesitan fomentar dentro de los contextos educativos actuales como son la cooperación, la responsabilidad, la solidaridad y el miedo al error.

5. La simulación como recurso motivador en la enseñanza de la Historia.

Dentro de las técnicas de gamificación que podemos utilizar para mejorar la motivación del alumnado en la enseñanza de la Historia, una de las que más beneficios presenta es la simulación. Esta se define como “una técnica que persigue reproducir la esencia de una realidad sin la realidad, con el objetivo de hacer más fácil su comprensión” (Marrón, 1996, p. 46). Así, esta definición vincula directamente la simulación con el aprendizaje, ya que con esta técnica se aborda el objeto de estudio desde dentro, creando una situación en primera persona que facilita la comprensión de los conocimientos históricos.

Dentro de la enseñanza de la Historia, la simulación supone una técnica acertada para llevar a cabo el aprendizaje de esta en un contexto lúdico y motivador. Hernández se refiere a ella como “una estrategia plenamente correcta y útil para plantear el conocimiento de determinadas situaciones históricas”. Además, se trata de una actividad que potencia la creatividad del alumnado y los saca de la metodología tradicional, con el aumento de la motivación que esto supone en el alumnado. Monserrat González Parera expresa que “una dinámica o actividad que potencien la creatividad facilitan una producción más motivadora para todos los agentes implicados” (Parera, 2012, p. 50).

Luis López Muñoz también es defensor de este tipo de técnicas y afirma que “la estimulación externa o extrínseca tiende a optimizar el desempeño de tareas de tipo rutinario, mientras que la motivación intrínseca resultará más eficaz cuando es aplicada a tareas creativas y de asimilación de conceptos nuevos” (López Muñoz, 2004, p. 98). Así, la simulación se enmarca dentro de esas tareas creativas que despiertan la motivación intrínseca.

5.1 Simulación y enseñanza de la Historia.

Como se ha dicho anteriormente, la Historia es una de las disciplinas que tiene mayores problemas a la hora de despertar la motivación en el alumnado, no pudiendo así conseguir los objetivos que la materia se propone cumplir con el alumnado, tal como expone Jesús Valverde Berrocoso:

“El aprendizaje de la Historia tiene como finalidad fundamental que los alumnos adquieran los conocimientos y actitudes necesarias para comprender la realidad del mundo en que viven, las experiencias colectivas pasadas y

presentes, así como el espacio en que se desarrolla la vida en sociedad” (Valverde, 2010, p. 83).

Esta finalidad difícilmente se puede conseguir con un modelo didáctico basado en la memorización y la exposición, el cual veíamos que no se adecuaba al alumnado de hoy día y contribuía a su desmotivación. Por ello, es necesario llevar a cabo técnicas como la simulación para conseguir la finalidad propuesta.

Además de los diversos autores que teorizan sobre la enseñanza de la Historia, el propio currículo establece una serie de objetivos generales para la enseñanza de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, algunos de los más destacados son los siguientes:

1. Identificación de procesos y mecanismos que rigen los hechos sociales;
2. Interrelación entre hechos políticos, económicos y culturales;
3. Comprensión de la pluralidad de causas que explican la evolución de la sociedad;
4. Identificación y localización en el tiempo y el espacio de procesos históricos relevantes;
5. Adquisición de una perspectiva global de la evolución de la Humanidad y
6. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información de naturaleza y fuentes diversas.

Al igual que el objetivo anterior, estos tampoco se pueden cumplir con un modelo de enseñanza de la Historia de tipo tradicional, por lo que se deben emplear otras técnicas que permitan abordar estos objetivos, entre las cuales se encuentra la simulación. Tal como expone Joaquim Prats: “La superación de este modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje de la Historia exige mostrar al alumnado cómo se construye el conocimiento histórico a través de situaciones de simulación de la indagación histórica y centrándose en el aprendizaje de los conceptos fundamentales de la teoría histórica” (Prats, 2001, p. 16).

La simulación se convierte en una actividad mediante la cual se puede mostrar al alumno cómo a partir de las fuentes originales se construye el conocimiento histórico, ya que en el empleo de esta técnica se pueden utilizar materiales a partir de los cuales se genera la situación que el alumnado vive dentro de la simulación. El alumnado puede

experimentar cómo se lleva a cabo el oficio de historiador, generando una serie de conocimientos a partir del tratamiento de las fuentes originales, comprobando el impacto que tiene lo que se recoge en ellas dentro de la sociedad del momento, experimentándolo en primera persona y estando su acción condicionada por el conocimiento histórico que se ha generado a partir de su estudio.

5.2 Dificultades en la enseñanza de la Historia

Fruto del modelo de enseñanza de la Historia que tradicionalmente ha imperado en las aulas, surgen una serie de dificultades en el proceso de aprendizaje de la disciplina. Los docentes deben conocer las dificultades que tienen los alumnos en el aprendizaje de la Historia para así poder subsanarlas utilizando los métodos más adecuados, que en nuestro caso será la simulación.

Prats establece dos tipos de dificultades en el aprendizaje de la Historia. La primera de ellas tiene que ver con la concepción que el alumnado tiene de la materia. Joaquim Prats afirma que “el saber histórico se identifica frecuentemente con la «erudición» del conocimiento del pasado y de ahí su fuerte asociación con la memorización de datos históricos” (Prats, 2001, p. 17). Ante esta primera dificultad, la simulación viene a mostrar al alumnado como existen otras formas de aprender Historia más allá de la memorización de fechas y nombres, ofreciendo una metodología en la que pueden experimentar la Historia en primera persona.

La segunda dificultad que Prats expone hace referencia a la metodología más empleada por los docentes en las clases de Historia. Sobre el particular expone que “el profesorado mantiene, en su mayoría, una enseñanza de la historia enunciativa, transmisiva y presentada como un saber cerrado” (Prats, 2001, p. 18). La simulación rompe con esta metodología tradicional de enseñanza de la Historia y, por supuesto, acaba con la Historia como un saber cerrado, ya que la simulación da la oportunidad de generar diversas situaciones donde los participantes pueden experimentar emociones y opiniones distintas dentro de un mismo contexto histórico.

Otra de las dificultades que presenta la enseñanza de la Historia y que puede ser subsanada con el empleo de la simulación es la de que: “el conocimiento histórico se fundamenta en relatos, pero también en la interpretación explicativa de los fenómenos históricos, de sus causas y sus relaciones con acontecimientos posteriores” (Valverde,

2010, p. 83). Así, más allá de la diversidad de fuentes, con las cuales los alumnos no trabajan, estos tienen problemas para comprender el carácter multicausal de los acontecimientos históricos, fruto de un modelo de enseñanza lineal y positivista que no fomenta un aprendizaje significativo. Este tipo de aprendizaje es fundamental para entender la Historia como un proceso y no como una sucesión de hechos sin conexión, algo que, por desgracia, impera hoy día en la Educación Secundaria Obligatoria.

La simulación se plantea como una herramienta útil para que el alumno asimile el porqué de los acontecimientos históricos, ya que la acción que este lleve a cabo dentro de la simulación repercutirá de una forma u otra en los siguientes procesos que van a tener lugar en la actividad, de forma que comprenderá como un hecho histórico obedece a una serie de causas.

En relación con la anterior dificultad, esta tiene como consecuencia directa que los alumnos no comprendan el proceso histórico, ya que no consiguen conectarlo con sus causas y consecuencias. El profesor Valverde Berrocoso ve en la simulación una herramienta eficaz para mejorar la comprensión de la Historia, este afirma:

“La simulación educativa basada en el juego, en objetos o en procesos dinámicos, es una herramienta didáctica que puede contribuir a mejorar la comprensión de la Historia porque favorece la comprensión de ideas y conceptos abstractos, es idónea para manipular y modificar, según las necesidades educativas del momento, las variables espacio-temporales y, por último, es útil para situarnos en un lugar o en un tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa” (Valverde, 2010, p. 83).

Esta experiencia directa que genera la simulación nos llevará a solventar otra de las dificultades que Berrocoso contempla, y es que “una de las principales dificultades de los alumnos de Historia es su incapacidad para capturar la naturaleza del contexto histórico. Tienden a ver el pasado con su propia visión del presente” (Valverde, 2010, p. 85). Quizá esta sea la dificultad donde la simulación pueda ser más efectiva a la hora de subsanarla, ya que esta sumerge al alumno en el contexto histórico del contenido que se está trabajando, de manera que este meterse en la piel de los personajes que vivieron ese momento y pensar que vive esa situación en primera persona. Mientras realiza la simulación, el alumno deja de lado su mundo y las ideas que imperan en este, consiguiendo así acabar con el presentismo histórico en su interpretación.

5.3 Beneficios de la simulación en la enseñanza de la Historia.

La simulación se plantea como una técnica eficaz para solventar las dificultades que presenta la enseñanza de la Historia. Jesús Valverde Berrocoso (2010, p.88), realiza una recopilación de las aportaciones que la simulación ofrece:

- “Una simulación es adecuada para favorecer la comprensión de ideas y conceptos abstractos, así como para el aprendizaje de estrategias o la adquisición de una visión global de una realidad”.
- “Es capaz de generar pensamientos y sentimientos profundos en sus participantes”.
- “La experiencia simulada puede hacer más profunda la comprensión”.
- “Las simulaciones son idóneas para manipular y modificar, según las necesidades educativas del momento, las variables espacio-temporales”.
- “Las simulaciones son útiles para situarnos en un lugar o en un tiempo donde sería imposible tener una experiencia directa”.
- “Las simulaciones son experiencias inmersivas, que encajan mejor para aquellas cosas que necesitan ser aprendidas en contexto y que requieren la participación activa en la resolución de problemas”.

Podemos comprobar cómo los principales beneficios revierten en el aprendizaje y en la subsanación de los problemas de la disciplina. No debemos olvidar que todos estos beneficios no podrían plasmarse sin el aporte motivador que genera la simulación en el alumnado, ya que este da lugar a la participación y al interés del alumno por la actividad a la vez que favorece el aprendizaje significativo dentro de esta. La motivación es un factor que siempre debemos tener presente en cualquier propuesta educativa.

Respecto al papel que juega el alumno dentro de la simulación, se trata de una participación activa en la cual sobre él recae el mayor peso de la actividad, ocupando el docente una posición de colaborador o supervisor, pero sin apenas intervenir en el desarrollo de la propuesta. La participación activa, además del aspecto motivador que hemos tratado anteriormente, tiene unos beneficios destacados en el campo del aprendizaje.

5.4 La recreación histórica como simulación

Cuando hablamos de simulación en Historia podemos considerar otra actividad que presenta grandes beneficios en el aprendizaje de esta disciplina, se trata de la recreación histórica. Esta actividad se lleva a cabo con frecuencia, aunque no dentro del ámbito educativo, ya que como veremos presenta una serie de dificultades. Dentro del campo de la didáctica tiene unas cualidades similares a la simulación, planteándose como un recurso que favorece la motivación y el aprendizaje significativo.

Juan José Paz Sánchez y Mario Ferreras Listán definen la recreación histórica como “una actividad recreativa, educativa, cultural y social, que consiste en reproducir ciertos aspectos y/o hechos del pasado, tratando de representar el ambiente de la época” (Paz y Ferreras, 2010, p. 525). Puede parecer que la definición es similar a la de simulación, la diferencia radica en el nivel de inmersión de los participantes dentro de la actividad, además de una disponibilidad de recursos y preparación muy superior a la que puede ofrecer una simulación.

Respecto a la enseñanza de la Historia, la recreación se plantea como una herramienta eficaz, ya que puede “proporcionar al alumnado un conocimiento completo de los acontecimientos históricos” (Paz y Ferreras, 2010, p. 525). La inmersión de los participantes en el hecho histórico recreado supone un conocimiento de este en todas sus dimensiones, generándose y asimilándose un conocimiento mucho mayor sobre este proceso histórico.

Además de esta ventaja en el aprendizaje, la metodología empleada y el contexto de aula que genera llevar a cabo una recreación histórica “representa la oportunidad de dar clases en vivo mediante una actividad interactiva y sobre todo, participar e integrarse plenamente en el pasado” (Paz y Ferreras, 2010, p. 525).

Herramientas de este tipo cobran especial relevancia en materias como la Historia, que como se ha expuesto anteriormente, los alumnos las contemplan como algo aburrido que consiste en la memorización de nombres y fechas para luego plasmarlos en una prueba escrita, olvidando la mayor parte de los contenidos a las pocas semanas. Emplear técnicas como la simulación y la recreación presentan la Historia de otra forma mucho más atractiva para los estudiantes, despertando en ellos una motivación que les lleve a realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje de carácter significativo.

Así, rompiendo con este modelo de carácter memorístico y tradicional, la recreación histórica plantea un modelo que trata de “desarrollar un aprendizaje sobre civilizaciones antiguas y la vida cotidiana de aquellas a través de su estudio y representación dentro de un contexto histórico; todo ello en contraposición a la mera exposición de hechos y personajes individuales” (Paz y Ferreras, 2010, p. 526).

Al igual que la simulación ofrece una serie de ventajas para el aprendizaje de la Historia, Juan José Paz y Mario Ferreras van a enumerar en su obra las ventajas que presenta la recreación histórica como técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, coincidiendo algunas de ellas con las de Valverde, las cuales han sido expuestas anteriormente (Paz y Ferreras, 2010, pp. 526-528):

1. “Ofrece al alumnado una interpretación más profunda y más amplia de los procesos históricos, a través de la cual reconocen su propia identidad, valorando su patrimonio histórico y adoptando una actitud positiva ante su conservación”.
2. “Estimular la imaginación y fomentar la creatividad, de tal modo que los diferentes aspectos de investigación queden cubiertos”.
3. “Extender la actividad educativa fuera del aula y del centro escolar, en su tiempo de ocio, de forma que el alumnado prescinda de otras actividades de ocio más pasivas”.
4. “Ofrecer elementos conceptuales que permitan al alumnado entender los acontecimientos sociales y asumir su propia identidad”.
5. “Ampliar los valores sociales de nuestro alumnado y su competencia instrumental, de modo que puedan tomar su lugar en la sociedad sacando provecho de sus tareas y actividad intelectual”.
6. “Promover actitudes sociales y espíritu de cooperación que fomenten el trabajo en equipo y la tolerancia sociocultural”.
7. “Generar actitudes respetuosas con el patrimonio histórico y de cooperación en su conservación”.

Como vemos, la recreación histórica aporta una serie de beneficios a tener en cuenta dentro del proceso didáctico. Sin embargo, llevar esta a cabo dentro del aula supone una serie de inconvenientes difíciles de subsanar. La recreación histórica “ortodoxa” supone un despliegue de medios y recursos que no están al alcance de la mayor parte de las asociaciones, y mucho menos de una escuela pública o privada. Así, la simulación como

tal, sin entrar dentro de este campo de la recreación, es una técnica que está al alcance de aquellos que quieran llevarla a cabo, ya que no exige una cantidad de recursos determinada, por lo que se puede implementar en cualquier circunstancia.

Además de por la falta de recursos, realizar una recreación histórica supone un trabajo de investigación considerable, debido a que el hecho recreado debe ser lo más exacto posible a como tuvo lugar, teniendo en cuenta las características políticas, sociales y económicas del contexto en el que se produce. Aun en el caso de haber llevado a cabo esta labor, sería difícil que unos alumnos de secundaria respondiesen de forma satisfactoria a los cánones de la recreación histórica. Otro de los problemas es el tiempo necesario para llevar a cabo una propuesta de este tipo, más aun dentro de la Educación Secundaria Obligatoria, donde el volumen de contenidos respecto al tiempo disponible implica que emplear sesiones para una actividad de este tipo suponga sacrificar conocimientos de otros temas.

5.5 Tipos de simulación en Historia

Dentro del campo de la simulación existen varias maneras de llevar a cabo esta técnica, las cuales se diferencian por el papel que juegue el alumno en ellas y por el grado de modificación y decisión que admita el hecho simulado.

Valverde Berrocoso establece tres formas en las que la simulación se puede utilizar en el aprendizaje, estas se clasifican por el grado de implicación que tiene el alumno en el acontecimiento histórico que se simula, de forma que el alumnado pueda conocer una historia, construirla o participar en ella (Valverde, 2010, p.87). El primer tipo sería aquel que venimos describiendo hasta este momento, en él el alumnado puede participar en la simulación, pero no influir en los acontecimientos que en ella ocurren. El objetivo de esta es que el alumnado asimile una serie de conocimientos sobre el hecho histórico que representa.

El siguiente tipo sería el de «construir una historia», en este tipo el alumno actuaría como autor de la simulación, decidiendo él mismo los acontecimientos que derivan de una determinada acción. El conocimiento del hecho histórico por parte del alumno debe ser muy profundo para que este conozca las acciones que pueden tener lugar y las que no, ya que de cometer acciones erróneas pueden asimilar una serie de conocimientos erróneos.

El tercer tipo es aquel donde el alumno participa en una historia en forma de actor. Se diferencia del primer tipo en que la historia se crea en tiempo real, de manera que el alumno va experimentando una serie de situaciones en función de las decisiones que tome.

5.6 Simulación y dramatización

Uno de los tipos de simulación expuestos anteriormente consistía en interpretar un determinado momento histórico de manera cerrada, no ofreciendo una elección de las acciones que deriven en una respuesta dependiendo de lo escogido. Así, esta forma de simulación supone el uso de algún tipo de guión donde los personajes que formen parte de la acción vayan interactuando según los diálogos y las acciones marcadas en este.

De esta forma, este tipo de simulación implica dramatización, este concepto dentro del argot teatral significa “adaptar un texto de género narrativo o poético al formato propio de una obra de teatro, donde el diálogo entre los personajes suele ser el motor primordial de la representación” (Definición de, 2009). Así, los participantes deben adaptar su simulación a unos determinados diálogos, que complementando al personaje y a la situación que simulan deben ser expuestos de manera que se relacionen con el carácter del hecho representado.

Mediante este tipo de simulación “El individuo aprende no sólo usando la razón, sino también la intuición, las sensaciones, las emociones, los sentimientos, que los pensamientos y sentimientos se funden en la acción” (Motos, 2009, p. 2). El alumno se implica en el hecho histórico que simula, se mete en la piel de aquellas personas que vivieron un determinado momento histórico, de manera que comprendan mejor los actos y sentimientos de aquellas, comprendiendo las consecuencias que pudo tener para ellos.

Respecto a este tipo de simulación, Tomás Motos (2009) afirma:

“Permite al estudiante implicarse kinésica y emocionalmente en las lecciones y en consecuencia aprender más profunda y significativamente posibilitando que el sujeto del aprendizaje tenga experiencias simultáneas en todos los planos de su persona y no limitando el aprendizaje a una mera experiencia intelectual” (p. 8).

El objetivo fundamental sería trabajar la empatía, que el alumnado se pusiese en el lugar de unos personajes, contribuyendo así a entender las diversas realidades. Esto cobra especial importancia en la enseñanza de la Historia, donde una buena parte de los contenidos son de carácter político y militar, de manera que el alumno no establece vínculos con el aspecto social de la Historia, y mucho menos con las minorías.

Vinculado al aprendizaje, una actividad de este tipo supone motivación para el alumnado, el cual sale de una dinámica tradicional y realiza la actividad de forma cooperativa. Supone una adquisición de conocimientos más eficaz:

“Desarrollando la metodología adecuada, puede utilizarse para trabajar diferentes contenidos, de una manera ágil y amena, poniendo al alumnado en una situación de nexo directo y dinámico entre el alumno como sujeto de estudio y su objeto; el contenido educativo” (Villapando Macías, 2010, p. 13).

Con el objetivo de profundizar en esta técnica empática y la inmersión del alumno en su papel, la recreación histórica y la simulación cobran especial valor si estas se llevan a cabo en el lugar donde ocurrió el hecho que se recrea o este tiene una relación importante con el mismo. Esto ayuda a los participantes a vincularse aun más con las escenas que representan, favoreciendo así la actividad. Por supuesto, esto también fomenta el interés por aprender y la vinculación de los alumnos con su entorno, ya que conocen la Historia de este y los acontecimientos que allí tuvieron lugar.

La representación dentro de la simulación no solamente implica la consecución de unos objetivos en cuanto a motivación y aprendizaje significativo. Sino que mediante la realización de una actividad de este tipo se trabajan de forma indirecta una serie de competencias y destrezas propias de otras disciplinas ajenas a la Historia. Así, una propuesta de este tipo puede ser fácilmente llevada a la interdisciplinariedad y la colaboración con otros docentes. La dramatización empleada en la simulación actúa como un puente de conexión entre las competencias en comunicación lingüística o la competencia social y ciudadana, y la competencia cultural y artística.

Además de los beneficios en el aprendizaje, este tipo de actividades, Tomás Motos expone que “se establece un tipo de relación no habitual entre los estudiantes y los docentes, ya que el marco global en que se desenvuelven las técnicas dramáticas suele ser más lúdico y creativo” (Motos, 2009, p. 9). Así, los docentes se vinculan más con el

alumnado que en el contexto de una clase tradicional, durante la actividad se puede generar un ambiente lúdico y desinibido donde los alumnos pueden interactuar con el docente de una forma más abierta, perdiendo así el miedo a hacer preguntas y al error, algo importante en la escuela de hoy.

En cuanto a metodología, el docente debe dejar libertad en el desarrollo de la actividad, actuando este como un guía. Tal como afirman Bruce Joyce y Marsha Weil, “dada su intensa participación e implicación en el juego, los alumnos no siempre toman conciencia de cuanto aprenden o experimentan durante el juego. El docente desempeña pues, un papel de importancia al elevar la conciencia de estos respecto de los conceptos y principios subyacentes a las simulaciones y a sus propias respuestas” (Joyce y Weil, 1999, p. 401).

6. La simulación como herramienta en la enseñanza de la Historia. Propuesta didáctica: La Historia del pueblo morisco.

6.1 Contextualización.

El centro educativo donde se implementó la propuesta de innovación fue el IES Manuel de Góngora de la localidad de Tabernas. Se trata de un municipio de unos 3500 habitantes que se localiza en el paraje natural del Desierto de Tabernas, a 35 kilómetros de la capital almeriense. Además de la propia localidad de Tabernas, el centro recibe alumnos de los municipios de Benizalón, Senés, Castro-Filabres y zonas de cortijos ubicadas en Los Llanos de Tabernas, aunque el número de alumnos de estas localidades es reducido, ya que ninguno de estos núcleos supera los 100 habitantes.

Se trata de un centro de reducido tamaño en el que solo se imparten los niveles de la ESO, no habiendo más de dos grupos por curso y siendo su número no superior a veinte alumnos por grupo, por lo que el número de estudiantes se sitúa en torno a 150. Los alumnos proceden del colegio Virgen de las Angustias, el cual forma parte del mismo conjunto arquitectónico que el instituto, por lo que los alumnos no perciben un cambio físico notable al pasar de la Primaria a la Secundaria. En el caso de que los alumnos quieran continuar sus estudios y realizar el Bachillerato, el centro que tienen asignado es el IES Alhamilla, situado en la ciudad de Almería, por tanto, a una distancia considerable de su municipio.

La implementación de la propuesta didáctica se ha llevado a cabo en dos grupos de alumnos, ambos de 2º de la ESO. Se trata de grupos de reducido tamaño, contando el grupo A con 14 alumnos y el grupo B con 15. Este reducido número de alumnos favorece la realización de actividades de este tipo, debido a que el control del docente sobre ellos es mayor y puede atender a que la actividad se realice de forma correcta para así cumplir los objetivos de aprendizaje. Esta cantidad de alumnos favorece una relación más intensa entre los propios estudiantes, entre ellos existe una relación de amistad que beneficia la realización de trabajos cooperativos. Así pues, encontramos un contexto idóneo para llevar a cabo la propuesta.

En cuanto a las características de los alumnos, se trata de dos grupos con condiciones socioculturales similares, no tienen comportamientos disruptivos y el clima de aula por lo general es bueno, realizando los alumnos las actividades propuestas sin dificultad y

mostrándose participativos. Aunque la tónica general sea esta, dentro de cada grupo existe un alumno que no muestra interés por los estudios y no realiza ninguna de las actividades propuestas, a pesar de esto, tampoco interrumpen el desarrollo normal de la clase. Este tipo de comportamiento indica que ambos alumnos se encuentran especialmente desmotivados y han rechazado el ámbito académico. Por ello, al comprobar que la motivación extrínseca no funciona con estos alumnos, la propuesta tratará de despertar la motivación intrínseca para conseguir su participación. El problema de la motivación no se puede restringir únicamente a estos dos alumnos, ya que es algo que se percibe en ambos grupos, aunque estos alumnos son los que más la evidencian. La desmotivación fue uno de los problemas que detecté nada más comenzar a tratar con los alumnos, por lo que la propuesta didáctica realizada se orientó a subsanar dicho problema.

En cuanto a la atención a la diversidad, en uno de los grupos existe un alumno marroquí que presenta un retraso curricular y dificultades en el idioma, pero durante las clases de Geografía e Historia este debía acudir al aula de apoyo, por lo que no participó en el desarrollo de la propuesta. La actividad se ha llevado a cabo de manera cooperativa, por lo que todos los alumnos participaban en ella de la misma forma, ayudándose unos a otros con un fin común.

6. 2 Presentación de la propuesta

La propuesta didáctica que llevé a cabo con estos grupos consistió en una simulación sobre diversos episodios de la vida del pueblo morisco. Se trata de una minoría social que tuvo un papel relevante en los dominios de la Monarquía Hispánica durante el siglo XVI. Este grupo social estuvo compuesto por aquellos musulmanes que se convirtieron al cristianismo tras la conquista cristiana, sin embargo, la mayor parte de estos siguieron practicando su religión y cultura, lo que dio lugar a una serie de actuaciones por parte de las autoridades para intentar poner fin a estas prácticas dentro de un reino cristiano. El resultado de esto fue la expulsión de los moriscos de los territorios de la Monarquía a comienzos del siglo XVII, con una serie de efectos negativos en los aspectos demográficos, económicos y culturales.

En la propuesta, los alumnos de cada grupo debían llevar a cabo la representación de dos escenas relevantes en el devenir histórico del pueblo morisco. Para la simulación de las mismas contaban con un guión elaborado por el docente donde estaban plasmados

los diálogos de cada personaje y un pequeño contexto histórico-temporal sobre la escena que iban a recrear. Para la elaboración de estos diálogos se utilizaron fuentes originales del periodo histórico recreado y algunos de ellos contenían textos extraídos de fuentes primarias, teniendo el alumnado la oportunidad de trabajar con ellos. Los diálogos se adaptaban a los contenidos explicados previamente en clase y trataban de reflejar todos los aspectos que influyeron en el momento histórico que representan los alumnos.

La caracterización de los personajes en la simulación dependía del vestuario aportado por el alumno, bajo la premisa de que no podían emplear recursos económicos en ello, por lo que aportaron aquello que tenían en sus hogares. Con esta norma se quería fomentar que el alumnado adquiriese conciencia sobre la reutilización y el reciclaje. El alumnado puede comprobar que aquello que no utilizan tiene una segunda vida y que no es necesario adquirir nuevos productos pudiendo reutilizar otros, no generando residuos. Por esta razón, nos fue imposible realizar una simulación con vestidos de calidad, ya que esto supone un despliegue de recursos que no está al alcance de un centro educativo. Por otra parte, esta sencillez en el vestuario hace que la propuesta se pueda llevar a cabo con un mínimo de recursos, adaptándose a cualquier contexto.

El tema seleccionado para la recreación histórica/simulación ha sido el del pueblo morisco. Aprovechando la efeméride del 450 aniversario del comienzo de la Rebelión de las Alpujarras, me pareció una buena idea llevar a cabo un proyecto con esta temática con el objetivo de que el alumnado conociese la Historia de esta minoría, sobre la cual apenas se habla en su libro de texto. Se dispuso de forma que se representasen cuatro momentos históricos en el devenir del pueblo morisco:

- **Capitulaciones de Granada:** a principios de 1492 la ciudad de Granada es entregada a los Reyes Católicos, finalizando así la conquista del Reino de Granada, último territorio musulmán en la Península Ibérica. Las condiciones de rendición se estipulan en las Capitulaciones de Santa Fé, donde aparecen una serie de disposiciones que afectaron a los habitantes del Reino de Granada.
- **Concilio de la Capilla Real (1526):** reunión de eclesiásticos que tiene lugar tras la estancia de Carlos V en Granada y comprobar que los intentos de evangelización de los moriscos habían fracasado debido a que estos seguían practicando sus costumbres y el Islam. De esta reunión salen una serie de

disposiciones que afectan a la vida de los moriscos para intentar que se integren en el modo de vida castellano.

- **Rebelión de las Alpujarras (1568):** cuarenta años después del Concilio de la Capilla Real Felipe II, no está dispuesto a continuar con la política permisiva hacia los moriscos, por lo que se les prohíbe practicar el Islam y sus costumbres. La tensión va creciendo y los moriscos de gran parte del Reino de Granada se levantan militarmente, iniciándose una guerra que durará tres años.
- **Expulsión de los moriscos (1609):** Felipe III toma la decisión de expulsar a todos los moriscos de la Monarquía Hispánica, teniendo estos que abandonar el territorio que llevaban ocupando siglos para emprender una nueva vida en otros territorios, la mayor parte en el Norte de África.

Además, me pareció una temática acertada ya que el centro se ubica en Tabernas, un lugar que poblaron los moriscos y que tuvo cierta relevancia en su devenir histórico. Aprovechando esto, la propuesta se plantea como un método eficaz para vincular al alumnado con su entorno a través del conocimiento de la Historia de su municipio. Esta propuesta también contribuye a incrementar la motivación del alumnado por los contenidos tratados, ya que al afectar a su municipio es algo que sienten como propio. Su interés por conocer se dispara, queriendo saber más sobre el lugar en el que viven.

Los momentos históricos se recrearon de la siguiente forma:

- **Toma de Granada (2 de enero 1492):** un heraldo lee a un grupo de mudéjares los principales puntos de las capitulaciones que afectan a su pueblo, tras esto el grupo comienza una conversación en la que se reflejan la diversidad de opiniones y las posibles reacciones que existieron dentro de la comunidad mudéjar.
- **Concilio de la Capilla Real (1526):** se recrea una reunión en la que intervienen los eclesiásticos más destacados de ese momento y cargos importantes dentro del gobierno castellano. Estos personajes discuten sobre el problema morisco y establecen una serie de puntos.
- **Coronación de Abén Humeya (finales 1568):** al principio de esta escena varios moriscos entablan una conversación sobre cómo está la situación tras el estallido de la Guerra de las Alpujarras. Tras esto, se dirigen a donde está a punto de ser

coronado Abén Humeya, el cual pronuncia un discurso y es aclamado por todos los presentes.

- **Expulsión de los moriscos (1609):** en la ciudad de Valencia un heraldo lee el bando de expulsión de los moriscos, un grupo de estos atiende y cuando finaliza comienzan una conversación donde muestran sus impresiones sobre la nueva situación que les toca vivir.

Antes de realizar esta actividad, los alumnos recibieron una clase magistral sobre la vida de los moriscos, esto se debe a que el contenido trabajado no viene reflejado de forma significativa en el currículo y el espacio que se le dedica en el libro de texto es reducido. Sin embargo, además de conocimientos sobre los moriscos, trabajar una parte de la sociedad de la Monarquía Hispánica del siglo XVI supone conocer más aspectos sobre las características de este periodo, no se restringe exclusivamente al pueblo morisco. Además, volviendo a la vinculación del alumnado con su entorno, en este sentido también la Monarquía Hispánica en la Edad Moderna va a dejar su impronta en el municipio de Tabernas, pasando por él varios personajes ilustres de como los Reyes Católicos, el Marqués de los Vélez o Don Juan de Austria.

6.3 Objetivos

El objetivo fundamental de la propuesta didáctica fue el de mejorar la motivación del alumnado en la asignatura de Historia, ya que acostumbrados a una dinámica tradicional, realizar una simulación en el aula podría suponer un aumento de la motivación para los alumnos, incrementando su interés por la asignatura y mejorando su aprendizaje significativo.

Además de este objetivo principal, otros que se pretendían conseguir con la simulación fueron los siguientes:

- Aumentar el interés del alumnado por la asignatura de Historia.
- Conocer la Historia del pueblo morisco y la importancia que este tuvo en el desarrollo histórico de la España Moderna.
- Sacar a los alumnos de una dinámica de clase tradicional, haciéndoles ver que la Historia puede ser enseñada de forma distinta.
- Fomentar la imaginación y la creatividad del alumno mediante la dramatización.

- Fomentar la empatía en el alumnado, de manera que mediante la simulación puedan ponerse en la piel de personajes históricos, ayudándoles de esta forma a comprender el proceso histórico.
- Conocer la Historia de su entorno y las diversas culturas que han pasado por él dejando su legado cultural.
- Fomentar el respeto hacia otras culturas.
- Trabajar de forma cooperativa en un grupo numeroso y variado, teniendo que contribuir todos para la consecución de un objetivo común.

6.4 Contenidos

Los contenidos trabajados mediante esta propuesta didáctica se enmarcan dentro de currículo de 2º ESO en el tema “La Monarquía Hispánica”. El contenido que se dedica a los moriscos dentro del currículo de la ESO es mínimo, de hecho los alumnos pueden salir de la Educación Obligatoria sin conocer lo que es un morisco. Por ello, esta actividad se enfoca a conocer el devenir histórico de este pueblo, así como sus características políticas, sociales, económicas y culturales. Trabajar estos contenidos parece a priori ceñirse a algo demasiado específico, pero trabajar esta cultura significa entroncar con las características de España a finales de la Edad Media y gran parte del reinado de los Austrias.

Los contenidos trabajados con la simulación son los siguientes:

- La sociedad del Reino de Granada tras la conquista católica: mudéjares, monfíes y conversión forzada.
- La sociedad musulmana en las capitulaciones de Santa Fé.
- La mujer en el Islam.
- Características sociales, económicas y culturales del pueblo morisco.
- El Concilio de la Capilla Real.
- Política interior del reinado de Carlos V.
- Política interior del reinado de Felipe II.
- La Guerra de las Alpujarras.
- La expulsión de los moriscos del Reino de Granada.
- Los moriscos tras la expulsión: Castilla, Valencia y Aragón.

- La expulsión de los moriscos (1609-1614).
- La diáspora morisca.

6.5 Competencias

Las competencias clave que se han trabajado durante la propuesta didáctica son las siguientes y se han trabajado de esta forma:

- **Comunicación lingüística:** es una de las competencias más trabajadas en esta propuesta. Se trata de forma que los alumnos deben expresarse oralmente durante la representación siguiendo el guión que corresponde a su personaje. Además debe dramatizar, es decir, reflejar con su interpretación y entonación una determinada situación y cómo se podría sentir ante ella el personaje que interpreta. También se trabaja de manera que al ser una actividad cooperativa se produce la interacción con otros alumnos, que a su vez representan otros personajes, de forma que entre ellos existe comunicación.
- **Conciencia y expresiones culturales:** se trabaja mediante el conocimiento de la cultura morisca e islámica en gran cantidad de aspectos: música, vestimenta, lenguaje... También mediante la visión en primera persona de una gran pérdida cultural para la Monarquía Hispánica como fue la expulsión de los moriscos, hacemos ver a los alumnos la riqueza que genera la interculturalidad dentro de un territorio. También se les enseña a valorar y a apreciar el patrimonio de la cultura islámica.
- **Competencias sociales y cívicas:** mediante la simulación los alumnos se meten en la piel de una cultura distinta a la suya, lo que les ayuda a ser más abiertos y tolerantes. Además, la expulsión del pueblo y su diáspora se puede vincular a un problema de actualidad como es el de los refugiados que llegan a Europa, así podemos trabajar la empatía de los alumnos respecto a este problema social de gran relevancia.

- **Aprender a aprender:** los alumnos trabajan y se organizan de forma cooperativa para conseguir un objetivo común, que sería el de conseguir una simulación satisfactoria.
- **Competencia digital:** se trabaja mediante la grabación de las escenas en vídeo, su posterior visualización en clase y la transmisión de este contenido a los alumnos.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** esta competencia se trabaja de manera que los alumnos fomentan su creatividad a la hora de tener que interpretar su personaje y aportar ellos mismo el vestuario para caracterizarlo.

6.6 Recursos

Los recursos empleados para la realización de la propuesta han sido variados. En primer lugar se utilizó la pizarra digital y un PowerPoint elaborado por el docente que sirvió de apoyo para la clase magistral sobre el devenir histórico del pueblo morisco. Con este recurso se facilitó la comprensión del contenido, además de incorporar numerosas imágenes y documentos originales a fin de ayudar a su comprensión y despertar el interés del alumnado. Durante el empleo de estos recursos los alumnos tomaron una serie de notas que más adelante utilizarían como materiales para la simulación.

El siguiente recurso empleado fueron los guiones para la simulación, de los cuales cada alumno va a disponer de una copia con el fin de que puedan llevar a cabo la interpretación con mayor facilidad y estudiar los diálogos de su personaje en casa. También se utilizan para trabajar con el docente los contenidos que vayan saliendo a la luz durante la simulación. Este guión se acompaña de un breve contexto en el que se explica la escena que se representa, el porqué de su importancia y cómo se llega hasta ese momento histórico. El objetivo de este contexto es conseguir que el alumno empatice con el personaje, se ponga en su piel y conozca cómo ha llegado hasta esa situación. Esto contribuye a una simulación de mayor calidad.

Otro de los recursos empleados ha sido el vestuario para la simulación. Este fue aportado por los alumnos con el fin de contribuir a la actividad y caracterizar su personaje de la mejor forma posible. Se trató de una aportación cooperativa, ya que hubo alumnos que trajeron material para los demás. La calidad del vestuario y su

“fidelidad” histórica ha sido una de las mayores limitaciones de la actividad, ya que realizar una simulación histórica de calidad supone un despliegue de recursos que requiere un tiempo y una dedicación del que no disponen ni los alumnos ni el centro educativo.

El material empleado para realizar la grabación fue una cámara de vídeo aportada por el docente. Para la visualización en clase de las cuatro escenas con los dos grupos, se utilizó la pizarra digital.

6.7 Temporalización

La propuesta didáctica se ha llevado a cabo en tres sesiones de clase, teniendo cada una de estas una duración de 55 minutos. Las sesiones se han distribuido de la siguiente manera:

- **1ª sesión** (55 minutos): clase magistral sobre la historia del pueblo morisco y reparto de escenas y personajes.
- **2ª sesión** (55 minutos): clase magistral y trabajo del contexto de la escena realizando breves ensayos leyendo los guiones. Se trabajan los contenidos que vayan apareciendo en los guiones y que no se vieron en la primera sesión.
- **3ª sesión** (55 minutos): grabación de las escenas. Conviene dejar un par de sesiones entre esta sesión y la segunda, ya que de esta forma los alumnos pueden trabajar su personaje y hacerse del vestuario que ellos consideren oportuno para caracterizarlo.

6.8 Evaluación

Al tratarse de un tema tan restringido dentro del currículo, es difícil poder sustituir la evaluación de esta actividad por la del tema en el que se enmarca, ya que buena parte de los contenidos quedarían sin evaluar. Así, esta actividad tendrá un carácter complementario y se enmarcará dentro del apartado “actividades” que se contempla en la programación del Departamento de Geografía e Historia del IES Manuel de Góngora suponiendo un 30% de la nota final, si bien, esta actividad supondrá una especial consideración en este apartado. Además, los contenidos trabajados durante la actividad van a tener especial relevancia en la prueba de evaluación del tema, la cual se realiza al final del mismo.

La evaluación de la actividad se llevará a cabo mediante la siguiente rúbrica:

	Suspense	Aprobado	Notable	Sobresaliente	Valor
Contenidos	El alumno no asimila los contenidos que se trabajan durante la actividad.	El alumno comprende algunos de los contenidos y los aplica a la representación	El alumno comprende la mayor parte de los contenidos y los aplica a la representación	El alumno comprende todos los contenidos y los aplica a la representación	30
Simulación	El alumno no realiza la representación de manera correcta.	El alumno realiza una representación	El alumno realiza la representación de manera correcta.	El alumno realiza la representación de forma eficiente.	30
Participación	El alumno no participa en la actividad.	El alumno participa en la actividad sin implicarse en ella.	El alumno se implica en la actividad.	El alumno se implica en la actividad y colabora con sus compañeros.	30
Vestuario	El alumno no aporta nada de vestuario para la representación.	El alumno aporta un mínimo de vestuario.	El alumno aporta vestuario para su personaje.	El alumno aporta el vestuario que tiene disponible para la representación y para sus compañeros.	10

7. Análisis de la propuesta una vez llevada a cabo

7.1 Aspectos positivos

Una vez implementada la propuesta en el aula, conviene señalar cuáles han sido los aspectos positivos de la misma en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, se puede decir que el objetivo principal de la propuesta se ha cumplido, ya que se ha conseguido aumentar el grado de motivación del alumnado en la enseñanza de la Historia. La idea de tener que simular un determinado momento de la Historia y de esta forma asimilar una serie de conocimientos sin tener que memorizar les resultó atractivo. El ambiente lúdico que la propuesta generó hizo que se divirtieran y aprendiesen conocimientos.

Otra de las bondades que contribuyó a la motivación del alumnado fue que este salió de la dinámica de clase tradicional a la que estaba habituado. Este modelo de enseñanza basado en la clase magistral contribuía a la desmotivación de los alumnos.

Además, la propuesta se llevó a cabo durante las horas de clase, sustituyendo una metodología por otra. Esta opción tiene una serie de ventajas respecto a aquellas que transcurren fuera del horario escolar y que realizan los alumnos de forma independiente, ya que cuando acuden al centro no consiguen romper con esa dinámica de clase tradicional. Este modelo también permite que el docente esté en todo momento pendiente del proceso de aprendizaje, pudiéndolo así guiar, evidenciando y transmitiendo aquellos contenidos que aparecen en la propuesta y que los alumnos no sabrían identificar sin la ayuda del profesor.

Otra de las bondades es que durante la propuesta se han trabajado habilidades como la expresión oral y la dramatización, las cuales no se suelen tratar durante la Educación Secundaria. El trabajo de estas habilidades me lleva a proponer la realización de esta actividad como interdisciplinar, esto aportaría una serie de beneficios, ya que se podrían trabajar más en profundidad aspectos de la simulación que pueden contribuir a una mayor calidad de esta. Esto también ayudaría a solventar el problema de la falta de tiempo en su realización, ya que se podrían emplear más sesiones al ser una propuesta compartida entre varias materias. La simulación se podría llevar a cabo junto con la

asignatura de Lengua Castellana, ya que como hemos visto anteriormente, se trabajan habilidades relacionadas con la misma. También se podría trabajar en las horas de tutoría en el caso de ser el docente de Historia el tutor del grupo sobre el que se implementa la propuesta.

El último aspecto a tener en cuenta es que los alumnos han trabajado de forma cooperativa, todos debían llegar al objetivo común de conseguir realizar una simulación de forma efectiva. Además, al ser una sucesión de diálogos, los alumnos debían prestar atención a lo que decían sus compañeros, ya que en un momento determinado les tocaba intervenir a alguno de ellos, así no podían desconectar ni dejar el trabajo en manos de otros compañeros como ocurre muchas veces en los trabajos de tipo cooperativo/grupal. Trabajando de esta forma se promueve el respeto y la tolerancia del alumnado hacia sus compañeros, debiendo escucharlos y tener en cuenta sus opiniones sobre el desarrollo de la actividad.

7.2 Limitaciones y dificultades

Se debe tener en cuenta que mi primer periodo de prácticas se llevó a cabo en otro centro distinto al que se implementó la propuesta, no conociendo hasta pocos días antes del comienzo del segundo periodo de prácticas el centro al que estaba destinado y los grupos con los que iba a tratar. Así, el tiempo para elaborar esta propuesta se vio reducido de forma considerable, teniendo que prepararla a la vez que realizaba mi intervención activa.

Una vez elaborada la propuesta, la principal dificultad encontrada para la realización de esta ha sido la falta de tiempo para llevarla a cabo. Ocupar tres sesiones dentro de una programación didáctica supone un número considerable atendiendo a la cantidad de contenidos que contempla el currículo de la asignatura. Esto tampoco favorece que se puedan llevar a cabo este tipo de actividades con más frecuencia. Haber dispuesto de un número mayor de sesiones habría supuesto trabajar los conocimientos de manera más profunda, lo que facilitaría una mayor comprensión. Entre las consecuencias más destacadas de la falta de tiempo está que algunos alumnos no pudieran aprenderse los diálogos de sus personajes, teniendo que realizar la representación leyendo el guion.

El contenido trabajado en la propuesta tampoco ayudó en relación a la temporalización, pues este dentro del currículo ocupa un espacio mínimo, de forma que las sesiones

empleadas en la actividad no pueden ser conmutadas por sesiones en las cuales se imparten los contenidos del tema. Si bien, con un mayor número de sesiones se podrían tratar una gran cantidad de estos vinculándose al contenido principal, el cual era “los moriscos”. Como ya se ha visto, solamente el total de una sesión se pudo dedicar a impartir contenidos sobre el mismo.

La falta de tiempo no solamente afectó a la cantidad y la calidad de los contenidos que se trabajaron, sino también a la realización de la propia actividad. Esta se tuvo que llevar a cabo en tres sesiones dentro de una misma semana, algo que supuso un gran impedimento a la hora de preparar materiales y que los alumnos trabajasen los guiones. De hecho, en la grabación final, solamente uno de los alumnos pudo aprenderse su diálogo, el resto tuvo que actuar leyendo el guión. Tres clases de 55 minutos suponen un muy poco tiempo para llevar a cabo una actividad de este tipo, si bien, emplear más sesiones habría sido trastocar completamente la periodización de la asignatura.

Otra de las dificultades fue conseguir el vestuario para llevar a cabo una simulación/recreación histórica de calidad. Esta falta de vestuario supone que esta propuesta didáctica no pueda ser llamada “recreación histórica” de manera ortodoxa, ya que esta exige una mayor cantidad de recursos para hacer la representación lo más fidedigna posible al momento que se trata de recrear. Un centro educativo no tiene los medios suficientes para llevar a cabo una actividad de esta magnitud, los propios alumnos con más tiempo de preparación podrían haber encontrado un vestuario de mayor calidad y más elaborado, pero aún así no habría alcanzado el nivel que exige una recreación. Por otra parte, existía la premisa de que los alumnos no gastasen dinero en conseguir vestuario para la simulación, todo se llevó a cabo con recursos que estos tenían en sus hogares. Esta carencia supuso que la inmersión del alumno dentro del contexto histórico no se llevara a cabo con plenitud, dando la sensación de que se trabajó más la empatía durante la clase teórica que en la simulación.

En cuanto a la participación de los alumnos, ninguno se negó a participar en la actividad. Sin embargo, aquellos que no realizaban las actividades propuestas en clase continuaron con ese comportamiento y no se esforzaron en dramatizar, no aportaron vestuario y no se aprendieron el diálogo. A pesar de esto, teniendo en cuenta su actitud habitual en la dinámica de clase, su participación ya supuso un éxito.

7.3 Evaluación según los indicadores de motivación

Pintich y Schunk (2006) contemplaban en su obra una serie de indicadores orientados a medir el grado de motivación del alumnado. Así, para evaluar los resultados de la propuesta llevada a cabo se utilizarán estos indicadores, comprobando de esta forma el objetivo de la propuesta, el cual era aumentar el grado de motivación del alumnado en la enseñanza de la Historia.

El primero de los indicadores es el de elección de tareas. Respecto a este, en la propuesta el alumnado ha podido elegir el personaje que quería representar durante la simulación y el atuendo de este, si bien, las acciones del personaje y los diálogos les han venido dados. Por lo tanto, este indicador no resultaría del todo satisfactorio.

El segundo indicador es el de esfuerzo, en este caso resultaría positivo, ya que la mayor parte del alumnado que participó en la actividad se esforzó por llevarla a cabo de la manera más efectiva, intentando meterse en su papel lo máximo posible y reflejando esto en su interpretación.

El tercero de los indicadores es el de persistencia. Este se cumplió, ya que durante la realización de la actividad los alumnos se mostraron participativos y dispuestos en todo momento para llevarla a cabo. Así, evidenciaron persistencia en la realización de la actividad, incluso quería continuar realizándola a fin de mejorar el resultado, pero la falta de tiempo lo impidió.

El último indicador es el de logro. Los alumnos quedaron satisfechos con el resultado de la actividad, aunque como se ha dicho anteriormente, algunos insistían en repetirla para mejorarlo. A pesar de esto, el trabajo fue bueno, pudiendo comprobarlo los alumnos a través de la visualización de los vídeos.

8. Conclusiones

Una vez finalizada la propuesta, es conveniente exponer una serie de conclusiones sobre el desarrollo de la misma y los aspectos que se han trabajado con esta durante el proceso de enseñanza aprendizaje. En primer lugar, se puede decir que con su realización se ha cumplido el principal objetivo de la propuesta, ya que como se ha podido comprobar en los resultados, el alumnado ha mostrado un alto grado de motivación intrínseca durante la realización de la actividad. Esta motivación ha posibilitado que se produzca en el alumnado un aprendizaje de tipo significativo que le permite retener los conocimientos adquiridos para relacionarlos con los que aprenda en el futuro.

En segundo lugar, la gamificación se ha mostrado como una técnica eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta contribuyó a crear un ambiente lúdico en el contexto de la actividad, facilitando la adquisición de conocimientos y mejorando el ambiente del aula, sacando al alumno del aprendizaje memorístico al que está habituado dentro de la asignatura de Historia. La gamificación también ha servido para cumplir el objetivo de fomentar el aprendizaje significativo, ya que mediante el juego, el alumno tiene un papel más relevante dentro de su propio aprendizaje, lo que hace aumentar sus niveles de motivación. Además, el empleo de juegos favorece la inteligencia emocional y la creatividad.

En tercer lugar, la simulación se ha mostrado como una de las técnicas más adecuadas para ser empleadas dentro de las aulas de Historia con el fin de mejorar el aprendizaje y aumentar la motivación. Ha sido una herramienta eficaz a la hora de subsanar una gran parte de las dificultades que plantea la enseñanza de la Historia al alumnado de hoy día. Estas iban orientadas fundamentalmente a una concepción memorística de la misma y a problemas para entender el carácter multicausal de los acontecimientos históricos. El empleo de la simulación ha conseguido mostrar al alumno una nueva forma de aprender más allá de la memorización, haciéndole vivir la Historia en primera persona. La implementación de esta crea en el aula un contexto lúdico que es beneficioso tanto para la motivación como para el aprendizaje.

El empleo de la gamificación y la simulación ha hecho que el papel que el alumnado jugaba en el proceso de enseñanza-aprendizaje se vea trastocado, enfocándose este hacia la participación activa. Esto ha supuesto una mayor implicación del alumno en la adquisición de conocimientos, siendo el docente un guía o conductor en el proceso. Esta

metodología supone que el porcentaje de información que el alumno asimila se ve notablemente incrementado respecto a la metodología a la que este está habituado, la cual se basa en la exposición de contenidos y su memorización.

Este modelo de participación activa ha beneficiado notablemente a la enseñanza de la Historia, ya que durante la propuesta el alumnado ha podido construir el conocimiento histórico a partir de una serie de fuentes primarias, de manera que lo contemplado en estas condicionaban su acción y creaban la situación que estaban simulando. El alumnado ha podido experimentar cómo funciona el oficio de historiador, es decir, cómo se construye el relato histórico a partir de la interpretación de unas determinadas fuentes.

Además de los beneficios en el aprendizaje, la propuesta ha permitido trabajar una serie de habilidades que no aparecen con frecuencia en la educación secundaria. El carácter de la actividad ha permitido que el alumno practique la expresión oral y la dramatización. La práctica de estas habilidades ajenas a la Historia ha supuesto que la propuesta se haya abierto a la interdisciplinariedad, pudiéndose trabajar conjuntamente con otras materias. Esto podría mejorar la actividad de forma considerable, ya que el tiempo de preparación sería mayor y la inmersión del alumno en su personaje podría ser más intensa.

La temática de la propuesta y la procedencia del alumnado con el que se ha implementado ha permitido fomentar la vinculación de este con su entorno a partir del conocimiento de la Historia de su municipio. Así, el alumnado ha podido poner en su contexto histórico todo aquello que ve diariamente y saber el papel que jugó su municipio en el devenir histórico de la sociedad que se trabaja con la propuesta. El alumnado ha podido comprobar la impronta que ha dejado esta en las costumbres y tradiciones actuales.

La propuesta también ha servido para trabajar las emociones con el alumnado. Principalmente se ha empleado la empatía, ya que la simulación supone meterse en la piel de unos personajes en un determinado momento histórico. La temática de un pueblo tan desdichado como el morisco ha supuesto que en el alumnado se despierten emociones de solidaridad y respeto, pudiendo entroncar esto con situaciones actuales similares como puede ser la situación en la que llegan los refugiados a Europa. Con la actividad también se han fomentado valores como la tolerancia y el respeto, pues se

trataba de un proyecto cooperativo en el que todos los alumnos del grupo debían cumplir su papel para que se llevase a cabo de forma satisfactoria.

Como podemos observar en estas conclusiones, los beneficios son destacados, si bien, estos se podrían ver notablemente incrementados en calidad si no existieran limitaciones para la realización de este tipo de actividades. La principal dificultad a solventar es la del tiempo empleado en ellas, y es que la enseñanza actual no permite emplear sesiones de clase en estas propuestas. El volumen de contenidos contemplados en el currículo y que marca la ley supone que los docentes deban esforzarse en impartir el máximo número de conocimientos de la forma más rápida posible, que suele ser la exposición de estos y su memorización por parte del alumnado. Por esta razón, consideramos que es necesaria una reforma de la ley educativa para lograr otro modelo de enseñanza-aprendizaje adaptado al alumno actual que permita un aprendizaje significativo en un contexto que despierte su motivación.

9. Bibliografía

- Ayén Sánchez, F. J. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 86, pp. 7-15.
- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea S.A. Ediciones.
- Carreras, C. (2017). Del *homo ludens* a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, 4 (1), 107-118.
- De Paz Sánchez, J.J. y Ferreras Listán, M. (2010). La recreación histórica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Ciencias Sociales: metodología, buenas prácticas y desarrollo profesional. En R.M. Ávila, M.P. Rivero & P.L. Domínguez (Coords.), *Metodología de investigación en didáctica de las Ciencias Sociales* (pp. 525-533). Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- Gallego, F. J., Villagrà, C.J., Satorre, R., Compañ, P., Molina, R., Llorens, F.. (2014). Panoràmica: serious games, gamification y mucho más. *ReVision*, 7 (2), 13-23.
- Gil de la Serna, M. y Escaño Aguayo, J. (2010). Motivación y esfuerzo en la educación secundaria. *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación secundaria*. (pp. 131-154). Barcelona, España: Graó.
- González Gallego, I. (2001). El juego en la historia social y el juego en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 30, pp. 1-8.
- González Parera, M. (2012). El teatro como estrategia didáctica. En: R. Romero Guillemas, y L. R. Rodríguez Paniagua (Eds.), *Actas del III Simposio internacional de didáctica de español para extranjeros* (pp. 49-55). Argel, Argelia: Instituto Cervantes Argel.
- Hernández Cardona, F.X. (2001). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 30, pp. 1-7.
- Hernández Cardona, F.X. (2014). Vivir la historia en el aula. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 78, pp. 4-6.
- Huizinga, J. (2009). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

- Jiménez Torregrosa, L. y Rojo Ariza, M.C. (2014). Recreación histórica y didáctica. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 78, pp. 35-43.
- Joyce, B. y Weil, M. (1999). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- López Muñoz, L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso. Revista de Educación*. Núm. 27, pp. 95-107.
- Marín Díaz, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- Marín Santiago, I. (2014). *Gamificación en educación*, [<https://www.youtube.com/watch?v=qEYP9hrSRXc>, [Consulta: 4 junio 2019].
- Marrón Gaité, M.J. (1996). Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía. *Didáctica Geográfica*. Vol. 1, pp. 45-55.
- Mateo Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social: Revista de relaciones laborales*. Núm. 9, pp. 163-184.
- Merino, S.U. y Contín, S.A. (2001). Jugar y simular para comprender nuestra diversidad: un desafío para las aulas de secundaria. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 30, pp. 1-7.
- Moro, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: fundamentos y retos. *Revista Creatividad y Sociedad*, (14).
- Naranjo Pereira, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de importancia en el ámbito educativo. *Educación*, 33 (2), pp. 153-170.
- Orozco Alvarado, J. y Alejandro, A. (2017). La simulación como estrategia didáctica para desarrollar comprensión en la asignatura de Historia. Intervención didáctica realizada en Educación Secundaria. *Revista FAREM-Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, (21).
- Ortiz Colon, A., Jordán, J., Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Pintrich, P.R y Schunk, D.H. (2006). *Motivación en contextos educativos: teoría, investigación y aplicaciones*. Madrid: Pearson Educación.
- Prats, J. (2017). Dificultades para la Enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria: reflexiones ante la situación española. En: P. Sanz Camañes, J.

Molero García and D. Rodríguez González, ed., *La Historia en el aula* (pp.15-32). Lleida, España: Editorial Milenio.

- Quinquer, D. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender Ciencias Sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 40, pp. 7-22.
- Rivero, P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de Ciencias Sociales. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Núm. 86, pp. 4-6.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital humano: revista para la integración y desarrollo de los recursos humanos*, 28, 72-78.
- Valverde Berrocoso, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo*, (9), 83-99.
- Villalpando Macías, E. (2010). El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria. *Nueva Antología*, pp.1-35.

Recursos web empleados:

- Portal de Archivos Españoles: <http://pares.mcu.es/>
- Plataforma web educativa *identidad e imagen de Andalucía en la Edad Moderna*. Coordinado por la Universidad de Almería:
<http://www2.ual.es/ideimand/>

10. Anexos

10.1 Guiones para la realización de la actividad

1ª escena: Toma de la ciudad de Granada, lectura de las capitulaciones

Contexto: en el año 1482 comienza la Guerra de Granada, los reinos de Castilla y Aragón, cuyos monarcas son los Reyes Católicos, emprenden una acción militar que tiene por objetivo la toma del Reino de Granada, último reducto musulmán en la Península Ibérica. El conocimiento del terreno por parte de los nazaríes hacen que la guerra tenga una duración de diez años. Finalmente, el conflicto llega a su fin el 2 de enero de 1492, cuando los Reyes Católicos entran en la ciudad de la Alhambra.

Esta rendición se llevará a cabo mediante un pacto entre Boabdil, último sultán de Granada, y los Reyes Católicos. A este pacto se le conoce como las “Capitulaciones de Santa Fé”, ya que fueron firmadas en la población de Santa Fé (Granada), donde se ubicaba el campamento de los Reyes Católicos.

Resumen capitulaciones: este pacto estipulaba que los habitantes del Reino de Granada pasaban a ser súbditos de los Reyes Católicos, los cuales respetaban su religión, vestimenta, lengua y ley. Así, en la práctica su situación **no cambiaría** sustancialmente, pasaban de ser súbditos de Boabdil a serlo de los RRCC. Se les conocería con el nombre de **mudéjares** (musulmán viviendo en territorio cristiano). Para evidenciar la “concordia” a Boabdil se le concede un señorío que abarcaba prácticamente toda la Alpujarra (Órgiva hasta Huécija), siendo este un señor más al servicio de los reyes. En el año 1493 marcha a Berbería (Norte de África) y sus territorios son repartidos entre diversos nobles.

Escena: (Noviembre 1491) un heraldo lee ante un grupo de mudéjares los puntos más destacados de las capitulaciones.

Diálogo:

Heraldo: Primeramente, que el rey moro y los alcaides y alfaquíes, cadís, meftís, alguaciles y sabios, y los caudillos y hombres buenos, y todo el común de la ciudad de Granada y de su Albaicín y arrabales, darán y entregarán a sus altezas, con amor, paz y

buena voluntad dentro de cuarenta días primeros siguientes, la fortaleza de la Alhambra y Alhizán, con todas sus torres y puertas, y todas las otras fortalezas, torres y puertas de la ciudad de Granada y del Albaicín y arrabales que salen al campo.

Sus altezas y el príncipe don Juan, su hijo, recibirán por vasallos naturales al rey Boabdil, y a los alcaides, cadís, alfaquíes, meftís, sabios, alguaciles, caudillos y escuderos, y a todos los habitantes del Reino de Granada. Estos seguirán en sus casas y haciendas para siempre jamás, no se les causará daño, **ni les quitarán sus bienes ni sus haciendas**. Serán acatados, honrados y respetados como sus **súbditos y vasallos** de sus altezas.

Que sus altezas y sus sucesores para siempre jamás dejarán vivir al rey Abí Abdilehi y todos los habitantes en su ley, y no les consentirán quitar sus mezquitas, ni les tocarán las rentas que tienen para ellas, ni les perturbarán los usos y costumbres en que están.

Que los moros sean juzgados en sus leyes y causas por el derecho de la xara que tienen costumbre de guardar, con parecer de sus cadís y jueces.

Que todos los moros que quisieren irse a vivir a Berbería o a otras partes puedan vender sus haciendas, muebles y raíces. Les darán sus altezas pasaje libre y seguro con sus familias, les darán diez navíos que los lleven libres y seguros a los puertos de Berbería.

Que los moros no darán ni pagarán a sus altezas más tributo (impuestos) que aquello que acostumbran a dar a los reyes moros.

Todo lo contenido en estas capitulaciones lo mandarán sus altezas guardar desde el día que se entregaren las fortalezas de la ciudad de Granada en adelante.

Vega de Granada, á 28 días del mes de noviembre del año de nuestra salvación 1.491.

Mudéjar 1: ¡El traidor Boabdil ha entregado la ciudad a los perros cristianos a cambio de tierras en la Alpujarra! ¡Cuando entren nos van a matar a todos!

Mudéjar 2: ¿No has escuchado lo que ha dicho el heraldo? En el pacto que han firmado dicen que respetarán nuestras vidas, leyes y costumbres.

Mudéjar 1: No me fío de esos cristianos, después de diez años en guerra van a querer venganza. Voy a vender mis tierras y a marchar a Berbería, allí mis primos podrán darme trabajo.

Mudéjar 6: Creo que también marcharé a Berbería, no estoy dispuesto a entregar nuestra tierra de esta forma. Me subiré a un barco y vendré a raptar cristianos junto a nuestros hermanos, así podré seguir contemplando nuestra tierra sin estar bajo el dominio de los infieles.

Mudéjar 7: Lo único que conseguirás es acabar en las galeras, y ya sabes que es peor que la muerte.

Mudéjar 5: No creo, es pan comido, la vigilancia de los cristianos es fácil de evitar y nuestros hermanos colaboran en los pueblos que atacan.

Mudéjar 3: Haced lo que queráis, yo seguiré en Granada, donde el negocio de la seda me está haciendo rico. No temo a los cristianos, deben respetar las capitulaciones que han firmado.

Mudéjar 4 (mujer): ¡Estoy asustada!, no me fío de que todo vaya a seguir como hasta ahora, ¡es imposible! Si por mí fuese marcharía ahora mismo de Granada hacia Berbería, donde mi padre es un rico comerciante, pero dependo de mi marido, al cual le debo obediencia. Ojalá regrese pronto de la Alpujarra...

Mudéjar 1: Seguro que cuando entren esclavizarán a mujeres y niños.

Mudéjar 2: ¡Tranquilizaos, por favor! Se respetan nuestras costumbres, lengua, religión, leyes, impuestos... además de nuestras vidas. ¡Nadie va a ser esclavizado! Falta un mes para entregar la ciudad, así que no propaguéis rumores falsos ¡causaréis el caos!

Mudéjar 3: Voy a hablar con el alfaquí para ver qué piensa de esto, al fin y al cabo, él se encarga de interpretar las leyes. Está claro que el más listo ha sido Boabdil, por esas tierras yo también entregaba un Reino...

Mudéjar 1: ¡No menciones a ese traidor!

Mudéjar 6: He escuchado que cuando entregue la ciudad marchará junto con la sultana hacia Laujar, donde ya ha mandado construir un palacio.

Mudéjar 7: Jamás pensé que después de tantos años de guerra esto fuese a acabar así, con Boabdil siendo vasallo de los reyes cristianos.

Mudéjar 4: Quizá haya sido lo mejor...

Mudéjar 5: ¡Calla mujer! ¿Cómo te atreves a opinar delante de los hombres? ¡Vuelve a casa para esperar a tu marido! Y vosotros ¿creéis que los cristianos os van a respetar? Puede que al principio sí, pero dentro de unos años vendrán a imponer sus costumbres y os obligarán a convertirlos.

Mudéjar 1: ¡Yo estoy contigo!

Mudéjar 5: Un grupo de hermanos y yo estamos dispuestos a marchar a las sierras para seguir combatiendo a los cristianos. Sabed que esto no ha acabado aquí, ¡nos queda mucho por luchar!

Mudéjar 1: ¡Ahí se puede quedar Berbería, no soy ningún cobarde! ¡Marcho contigo a las sierras!

Mudéjar 4: ¡Por favor! Mi marido está con las mulas en la Alpujarra, si lo veis decidle que regrese pronto, ya sabéis que la ley me impide hacer algo sin su consentimiento.

Mudéjar 3: Tranquila, todo saldrá bien “Insha’Allah” (Si Alá quiere).

2ª escena: Concilio de la Capilla Real (1526)

Contexto: En el año 1502, debido a la influencia del cardenal Cisneros y amparándose en las revueltas mudéjares del 1500, se decreta la conversión forzosa al cristianismo de todos los mudéjares del Reino de Castilla.

Se incumple así lo contemplado en las capitulaciones de la Toma de Granada. Desde este momento a los mudéjares (musulmán en territorio cristiano) se les conocerá con el nombre de **moriscos** (musulmán converso al cristianismo). Se les obliga al bautismo

forzoso, por lo que ante los ojos de la Iglesia son cristianos, sin embargo, la gran mayoría no se van a convertir realmente, ya que seguirían practicando su religión, lengua y costumbres.

La situación es cada vez más tensa, ya que los cristianos desconfían de los moriscos, los consideran ayudantes de los otomanos, con los cuales España estaba en guerra. Muchos moriscos apoyan los ataques berberiscos en las costas mediterráneas, los cuales se saldan con el secuestro de cristianos que van a parar a Berbería.

En 1516 la corona de la Monarquía Hispánica pasa a ser ocupada por Carlos V, hijo de Juana la Loca y Felipe el Hermoso. En el 1526 el emperador Carlos visita Granada tras contraer matrimonio en Sevilla. En la ciudad de la Alhambra se le informa de la situación que existía con los moriscos, la cual evidencia el fracaso de la labor de conversión.

Estando al corriente de la situación, el emperador Carlos V ordena convocar un concilio (reunión) religioso en la Capilla Real de Granada, con el objetivo de que los moriscos “fuesen buenos cristianos que dejaran el trato y costumbres que tenían de tiempo de moros” (lengua, vestidos, costumbres y prácticas religiosas).

Resoluciones: en el Concilio de la Capilla Real se aprueba la entrada de la Santa Inquisición (institución represiva que se encarga de castigar la herejía) en el Reino de Granada. Se prohíbe a los moriscos hablar árabe, vestir sus ropas tradicionales, practicar sus costumbres, usar nombres moros y continuar con las prácticas religiosas en secreto.

Salvo la puesta en marcha de la Inquisición, el resto de medidas no llegó a entrar en vigor, ya que una delegación de notables moriscos va a presentarse al emperador antes de que abandone Granada. Conseguirán que este no ponga en marcha la Pragmática (ley) que surgió de la reunión religiosa. Esto se hizo a cambio de 90000 ducados que los moriscos tuvieron que pagar a la corona. Se consiguió así una prórroga de cuarenta años, durante los cuales los moriscos siguieron practicando su religión (en secreto), usando su lengua y viviendo conforme a sus costumbres.

La presencia de la Inquisición no reprimió a los moriscos de forma importante, fueron muy permisivos.

Diálogo:

Carlos V: Desde que llegué a esta ciudad de Granada he podido ver que los intentos de evangelización en la fe católica, los cuales se practican desde los tiempos de mis abuelos los Reyes Católicos han sido un auténtico fracaso. Granada parece una ciudad más mora que cristiana, por esto me parece necesario convocar un concilio en la Capilla Real para poner fin a este problema.

Alonso de Granada-Venegas: No creo que sea necesario majestad, estos súbditos moriscos no atentan contra las leyes de reino y contribuyen con muchos impuestos.

Carlos V: Los informes me dicen que siguen practicando el Islam a pesar de ser bautizados en la fe católica, un monarca católico no puede permitir la herejía en sus reinos.

(CAMBIA DE ESCENA A LA REUNIÓN DE ECLESIAÍSTICOS)

Francisco de los Cobos: por orden de su majestad el Emperador Carlos V nos hemos reunido en la Capilla Real de Granada, donde descansan sus majestades los Reyes Católicos, para poner fin al problema morisco que tantos males está causando a nuestros reinos y a nuestra fe cristiana.

Así, tras varios días de discusión resolvemos lo siguiente:

- Se prohíbe a los moriscos hablar en árabe, ya que mientras lo hagan no olvidarán su secta.
- Se les prohíbe vestir como moros, así, deben vestir a la castellana.
- Se les obliga a oír misa.
- Se prohíbe la realización de leilas y zambras a la morisca. (Zambra: música típica de los moriscos).
- Se les prohíbe el baño, siendo los baños que usan para ello destruidos.
- Sus casamientos y ceremonias deben hacerse conforme a las leyes de la Iglesia.

- Se les prohíbe alheñarse (tinte, perfume que tenían por costumbre ponerse sobre el cuerpo).

- Se les prohíbe usar sobrenombres moros.

Hernando Guevara: me parecen unas medidas excelentes para que los moros abandonen la secta de Alá y abracen verdaderamente la religión cristiana. Además, el tribunal de la Santa Inquisición se encargará de que lo aquí decidido se haga cumplir.

Alonso Manrique: así es, yo como Inquisidor general del Reino de Castilla me encargaré de que se empiece a actuar en Granada.

Pedro de Álava: no podemos consentir que estos moriscos sigan practicando su religión en secreto, además de que han llegado a mis oídos rumores de que ayudan a los piratas cuando atacan nuestras costas.

Diego de Villalar: así es, hace poco atacaron la villa de Mojácar y raptaron a muchos cristianos con la ayuda de los moriscos.

García de Padilla: ese asunto ya se tratará a su debido tiempo en el Consejo de Castilla, hay planes de construir fortalezas para guardar la costa del Reino de Granada.

Gaspar de Ávalos: señores, no nos desviemos del tema, debemos aprobar estas actas cuanto antes para que se empiece a actuar contra los moriscos, así dejarán de atentar contra nuestra fe y podrán asimilarse en el modo de vida castellano.

Luis Polanco: así es, si todos estamos de acuerdo vamos a plantar nuestro sello sobre lo aprobado.

Todos: Sí, sí, sí

Alonso Manrique: yo, Alonso Manrique, arzobispo de Sevilla e inquisidor general del Reino de Castilla, apruebo lo decidido en esta congregación. (Firma)

Diego de Villalar: yo, Diego de Villalar, obispo de Almería, doy mi apoyo a lo acontecido en esta reunión y abogo por su pronto cumplimiento. (Firma)

Juan Tavera: yo, Juan Tavera, arzobispo de Santiago, apoyo lo decidido en esta reunión de la Capilla Real por la paz de los habitantes del Reino de Granada. (Firma)

Hernando Guevara: yo, Hernando Guevara, miembro del Consejo de la Inquisición, doy el visto bueno a lo decidido y me comprometo a la implantación del tribunal lo antes posible. (Firma).

Pedro de Álava: yo, Pedro de Álava, arzobispo de la santísima ciudad de Granada muestro mi apoyo a lo aquí decidido, con la esperanza de que la Santa Madre Iglesia por fin acabe con el problema de la herejía morisca, que afecta especialmente a mi obispado.

Luis Polanco: yo, Luis Polanco, oidor (juez) del Real Consejo de su majestad, doy mi aprobación jurídica a lo aquí decidido.

Francisco de los Cobos: por último yo, Francisco de los Cobos, secretario de su Sacra Católica Cesárea Majestad Carlos V doy mi apoyo a lo acontecido en esta reunión y haré saber al rey de ello, con el deseo de que se convierta en Pragmática Real lo aquí decidido.

3ª escena: Rebelión de los Alpujarras (Coronación de Abén Humeya).

Contexto: Lo decidido contra los moriscos en El Concilio de la Capilla Real (1526) no llegó a entrar en vigor por la intervención de delegaciones moriscas que se mostraron proclives a ofrecer ayuda económica a la corona, así, con un pago de 90000 ducados los moriscos salvaron su cultura de manera momentánea. El rey Carlos concede una prórroga de cuarenta años para la implantación de la Pragmática contra los moriscos.

El emperador Carlos V fallece en el año 1556, ocupando su hijo el lugar en el trono con el nombre de Felipe II. En el año 1566 acaba la prórroga que se les concedió a los moriscos, estos vuelven a intentar negociar con el rey, pero la situación ya no es la misma de hacía cuarenta años, ni Felipe era como su padre. El Estado Moderno se encuentra ya consolidado y Felipe no acepta la herejía dentro de sus reinos, también el poder de la Iglesia se había incrementado y la flexibilidad con el problema morisco no iba a continuar.

En este contexto político-religioso los moriscos obtienen una negativa y se pone en marcha lo decidido en la Capilla Real hacía cuarenta años:

- Se prohíbe a los moriscos hablar en árabe, ya que mientras lo hagan no olvidarán su secta.
- Se les prohíbe vestir como moros, así, deben vestir a la castellana.
- Se les obliga a oír misa.
- Se prohíbe la realización de leilas y zambras a la morisca. (Zambra: música típica de los moriscos).
- Se les prohíbe el baño, siendo los baños que usan para ello destruidos.
- Sus casamientos y ceremonias deben hacerse conforme a las leyes de la Iglesia.
- Se les prohíbe alheñarse (tinte, perfume que tenían por costumbre ponerse sobre el cuerpo).
- Se les prohíbe usar sobrenombres moros.

Pensad en el impacto de estas medidas sobre las costumbres y tradiciones de un gran número de personas, las cuales no se habían asimilado en el Reino de Castilla. Suponía la **destrucción de su mundo**.

Tras la decisión de poner en marcha las medidas, hubo numerosos intentos por parte de los moriscos de negociar con el monarca y con la Iglesia, pero estos se mostraban inflexibles a revocar lo aprobado. Se concedió un periodo de tres años para que se llevase a cabo lo dispuesto, de manera que para 1569 los moriscos debían estar asimilados en la cultura castellana.

Con la puesta en marcha de las medidas de empezaron a vivir momentos de mucha tensión en algunos lugares donde la concentración de moriscos era mayor, estos eran: Albayzín, Alpujarra y Sierras de Málaga, estos lugares mantenían comunicación entre sí. Todo el Reino de Granada se encontraba lleno de moriscos.

El levantamiento tiene lugar los últimos días de 1568, pocos días antes de que las medidas contra los moriscos entraran en vigor de forma definitiva. En primer lugar se intentan revelar los moriscos del Albayzín, con el objetivo de hacerse con la ciudad de Granada, este levantamiento no contó con el apoyo de los moriscos granadinos y fracasa.

A pesar de este fracaso, la rebelión había comenzado y todos los territorios de la Alpujarra se levantaron, matando a los cristianos que allí habitaban. La guerra que se inicia durará tres años (1569-1701), esta es conocida como la Guerra de las Alpujarras o Rebelión de las Alpujarras, aunque la totalidad del Reino de Granada se alzó: Sierras de Málaga, Alpujarra, Almanzora, Norte de Granada.

La Guerra obligó a emplearse a fondo al ejército de la corona, teniendo que coger el mando en persona el mismísimo Don Juan de Austria, hermanastro de Felipe II y una de las personalidades más notables del reino.

La escena que representaremos es la coronación de Abén Humeya, este llevaba el nombre de Fernando de Válor y Córdoba. De este se decía que estaba emparentado con los Omeyas, por lo tenían vínculos con la familia califal. Los moriscos le proclamaron “rey de los andaluces”, rebelándose definitivamente contra la corona, ya que dejaban de aceptar a Felipe II como monarca, lo que suponía una traición.

Abén Humeya fue coronado debajo de un olivo en Béznar (Granada), que se situaba a las puertas de la Alpujarra.

Escena:

En primer lugar aparecen dos moriscos hablando sobre los rumores que llegan de Granada. Luego deciden ir al lugar donde se produce la coronación de Aben Humeya, donde asisten a la coronación de Aben Humeya.

Diálogo:

- **Morisco 1:** Ibn Hamid, ¿has escuchado lo que dicen nuestros hermanos? Prácticamente todos los moriscos de la Alpujarra se han unido a la rebelión, así podremos hacerles frente a los cristianos.

-**Morisco 5:** No solamente la Alpujarra, llegan noticias de que prácticamente todo el reino se ha levantado contra los cristianos. Una pena que nuestros del Albayzín se hayan negado a unirse a nuestra causa, tomar Granada habría sido muy importante.

- **Morisco 3:** esos perros se han vendido a los cristianos y han traicionado a su pueblo. Alá los castigará cuando llegue el momento.

- **Morisco 1:** Las tropas cristianas ya habrán empezado a prepararse para partir hacia la Alpujarra.

- **Morisco 3:** no os preocupéis por Granada y los cristianos, somos muy superiores en número a las tropas que puedan mandar.

- **Morisco 6:** sí, pero nosotros estamos peor armados y gran parte de nuestro pueblo son mujeres y niños.

- **Morisco 7:** Bueno, pero conocemos el terreno y no tenemos que andar pendientes de los cristianos que vivían en la Alpujarra.

- **Morisco 6:** Sí, prácticamente todos los cristianos que había en nuestro territorio han sido ajusticiados en nombre de Alá. Nuestros hombres han hecho un buen trabajo.

- **Morisca 4:** no olvides que las mujeres también hemos participado, además de haber matado cristianos, ¿quién teje vuestras ropas para ir a la guerra?, ¿quién prepara vuestra comida?, ¿quién quedará al cuidado de la casa cuando marchéis a la lucha?, ¿quién cultivará los campos? Nosotras las mujeres.

- **Morisco 2:** así es Fátima, nuestra empresa no se puede llevar a cabo sin vosotras. Todos juntos lo conseguiremos, ha llegado nuestro momento. Por fin volvemos a recuperar lo que nos pertenece desde hace siglos, tenemos fuerza suficiente para hacerlo.

- **Morisco 3:** por supuesto, llevamos años consintiendo las tropelías de los cristianos contra nuestro pueblo. Primero incumplieron las capitulaciones y nos obligaron a convertirnos a su religión, después quisieron quitarnos nuestras costumbres, vestidos y lengua, todo ello mientras cada uno de nosotros pagaba los mismos impuestos que diez cristianos juntos.

- **Morisco 1:** todo nuestro pueblo se encuentra unido para hacer frente a las tropas cristianas. Son conscientes de lo que habría supuesto estar de brazos cruzados mientras Felipe II imponía las medidas de 1526, sería el fin de nuestro pueblo.

- **Morisco 2:** hablando de reyes, ¿qué os parece que Aben Humeya sea proclamado rey de nuestro pueblo?

- **Morisco 7:** a mí me parece una idea perfecta, dicen que es descendiente de los Omeyas, devolverá a nuestro pueblo todo aquello que perdió.

- **Morisco 4:** así es, miradlo (señalando hacia el árbol), tiene pinta de gran gobernante.

- **Morisco 1:** Bueno, vayamos hacia allí, está a punto de comenzar la coronación. No me habría gustado venir a Béznar para nada.

- **Morisco 5:** Debemos mostrar nuestro respeto al rey.

Marchan hacia donde se está produciendo la coronación. Aben Humeya se encuentra debajo de un olivo rodeado de gente.

- **Alfaquí:** aquí en el lugar de Béznar, a 25 de diciembre del año 946, nombramos a Hernando de Válor y Córdoba como rey de nuestro pueblo, al cual se le conocerá con el nombre de Aben Humeya.

Reconocemos a este como el más adecuado para recibir tal honor, por descender de la familia Omeya. Nos llevará a la victoria actuando como un sabio gobernante, la sangre de califas y reyes corre por sus venas.

Que Alá te guíe y te proteja.

Pone la corona en su cabeza y todos aplauden.

Los que están allí dan gritos de celebración ¡larga vida al rey! ¡Alá es grande!

- **Aben Humeya:** hermanos, os agradezco el honor que me concedéis al proclamarme rey de nuestro pueblo. Duro es el camino que nos espera, pues será la guerra la que decida nuestro destino.

Tenemos la fuerza y la unión necesaria para conseguir formar nuestro reino donde hasta no hace mucho gobernábamos nuestra propia tierra siguiendo nuestras costumbres y leyes. El pueblo musulmán del Reino de Granada ya se levanta por todos los lugares de este y nuestros monfíes ya están tomando el total control de la Alpujarra.

Esta lucha no solamente recae en nosotros, y es que nuestros hermanos del Imperio Otomano y de Berbería están dispuestos a ayudarnos, ya que se han mandado cartas pidiendo ayuda y han respondido que ¡nos mandarán hombres y armas para conseguir la victoria!

Todos aplauden y lanzan vítores

4ª escena: Expulsión de los moriscos

Contexto: Tras la Guerra de las Alpujarras se produce la expulsión de los moriscos del Reino de Granada, los cuales son distribuidos por los territorios castellanos. El Reino de Granada pierde gran cantidad de población y muchos asentamientos son despoblados.

La vida de los moriscos se trastoca para siempre. Pierden sus posesiones, hogares y oficios. Muchos de ellos son relegados a los oficios más bajos y duros, e incluso muchos caen en la esclavitud. Supone el fin de su lucha por mantener sus costumbres, lengua y religión. Son obligados a integrarse en el mundo castellano y la Inquisición actuará de forma represiva contra ellos. A medida que pasa el tiempo, pocos van a mantener su lengua y costumbres, mostrándose cada vez más integrados en el modo de vida castellano.

A pesar de que el problema morisco estaba cada vez más difuminado, Felipe III, con el consejo de su valido el Duque de Lerma, va a decretar la expulsión de los moriscos entre 1609 y 1613. Esta afectó a un total de 300 mil moriscos, los cuales se vieron obligados a abandonar los reinos de la Monarquía Hispánica y a marchar a donde pudiesen ser acogidos.

Se estableció una serie de fechas para que los moriscos acudiesen a los puertos para ser embarcados y conducidos a sus nuevos destinos. La mayoría tuvo que dejar todas sus posesiones en España, las cuales fueron a parar a sus vecinos cristianos. Si tenían suerte pudieron malvenderlas antes de partir.

Las consecuencias demográficas y económicas van a ser fatales para la Monarquía. Territorios como Valencia van a perder 1/3 de su población. Un total de 300 mil personas van a ser expulsadas del reino, un número muy significativo en la época. Van a perder los oficios que practicaban los moriscos, los cuales repercutían muy positivamente en la economía castellana, además de que perderán a los súbditos que más impuestos pagaban a la corona.

Los historiadores no se ponen de acuerdo en el por qué de esta decisión. Así, atendemos a múltiples causas entre las cuales pueden estar:

- La falta de integración de los moriscos en el modo de vida castellano. Pocos hablaban ya árabe y la práctica del Islam no era relevante.
- Los moriscos empezaron a ser considerados una quinta columna, y unos potenciales aliados de turcos y franceses. Los turcos suponían la mayor amenaza para los intereses de la Corona Española.
- El comienzo de una etapa de recesión en 1604 derivada de una disminución en la llegada de recursos de América. La reducción del nivel de vida pudo llevar a la población cristiana a acentuar su resentimiento respecto de los moriscos.
- Radicalización en el pensamiento de muchos gobernantes tras el fracaso por acabar con el protestantismo en los Países Bajos.
- El intento de acabar con la idea que corría por Europa sobre la discutible cristiandad de España a causa de la permanencia de los moriscos. Muchos gobernantes y eclesiásticos europeos se mostraron horrorizados ante la expulsión.
- El interés de algunos señores por recibir ayudas económica a cambio de la expulsión de los moriscos de sus señoríos. Uno de los más beneficiados fue el Duque de Lerma.

Escena: Transcurre en la ciudad de Valencia. Un heraldo lee a los moriscos el decreto de expulsión.

Heraldo: (lee en voz alta ante un grupo de moriscos) “Todos los moriscos deste reino, así hombres como mugeres, con sus hijos, dentro de tres dias de como fuere publicado este bando en los lugares donde cada uno vive y tiene su casa, salgan dél, y vayan á embarcarse; llevando consigo de sus haciendas los muebles, lo que pudieren en sus personas, para embarcarse en las galeras y navíos, que están aprestados para pasarlos á Berbería, á donde los desembarcarán,

“Cualquiera de los dichos moriscos que publicado este bando, y cumplidos los tres dias fuese hallado desmandado fuera de su propio lugar, pueda cualquiera persona, sin incurrir en pena alguna, prenderle, desvalijarle y si se defendiere lo pueda matar”...

"Que so la misma pena ningún morisco, habiéndose publicado este dicho bando, como dicho es, salga de su lugar á otro ninguno, sino que estén quedos hasta que el comisario que les ha de conducir á la embarcación llegue por ellos”

En el Real de Valencia á veinte y dos dias del mes de setiembre del anyo mil seiscientos nueve. - El Marqués de Caracena. - Por mandato de su Excelencia.

Morisco 1: ¡No puede ser! ¡Llevamos en esta tierra ocho siglos, es imposible que nos den tres días para marcharnos, tratándonos peor que a perros!

Morisco 2: Al fin se ha cumplido, creía que el rey no iba a ser capaz de hacerlo.

Morisco 3: ¿Cómo que no? Era un secreto a voces, las galeras llevan días ancladas en el puerto esperando a que se ejecutase nuestra expulsión. Yo ya lo tengo todo preparado para partir.

Morisco 4: ¿No íbamos a negociar con el virrey para frenar la expulsión?

Morisco 1: Así fue, nos dijeron que la orden era irrevocable, Valencia solo es el principio, están decididos a expulsar a nuestro pueblo de todos los reinos. Es el fin.

Morisco 2: No entiendo nada, los moriscos de Valencia siempre nos hemos comportado de manera correcta. No hablamos árabe, casi nadie practica el Islam y acudimos a misa.

Morisco 5: ¿Qué vamos a hacer ahora? Nuestro sitio está aquí, tenemos nuestros hogares, tierras, talleres, familia... en Berbería no hay nada. Será empezar de cero.

Morisco 3: Ni siquiera allí nos tratarán bien, después de tantos años nos consideran cristianos. Yo probaré suerte en Francia, esta misma noche parto para Marsella.

Morisca 6: Hablaré con mis vecinos cristianos para que acojan a mis hijos, sé que morirán en el mar si hacen el viaje.

Morisca 7: No se van a arriesgar a acoger moriscos, aunque sean niños, ya has escuchado el bando, pueden ser condenados a galeras.

Morisco 1: ¿Quién quedará para cultivar la tierra que ocupa nuestro pueblo? Todos mis vecinos son moriscos, echarnos a todos supondría dejar el reino vacío. ¡Es incomprensible!

Morisco 4: Eso no importa ya, lo único que quieren es vernos desaparecer. Nuestras tierras, casas...todo lo que no podamos llevar con nosotros se lo quedarán los señores y compensarán la pérdida de vasallos.

Morisca 6: Mi marido y yo ya lo hemos vendido todo. Nuestros vecinos cristianos nos han comprado los muebles por una miseria. Hasta hace poco los considerábamos nuestros amigos y ahora nos desprecian.

Morisca 5: Sí, mis vecinos también se han interesado por nuestras posesiones, aunque se las vamos a vender a mi prima Fátima, ella está casada con un cristiano viejo y puede quedarse aquí.

Morisco 3: ¿Y qué va a pasar con nuestras tierras? No hay suficientes cristianos para ocuparlas y no conocen la forma de obtener las mejores cosechas.

Morisco 2: Las tierras van a quedar para los señores, ya buscarán la forma de exprimir a los nuevos dueños como hicieron con nosotros.

Morisco 6: A los señores solo les interesa el dinero, seguro que recibirán unos cuantos ducados por cada uno de nosotros.

Morisca 5: ¿Y qué pasará con la seda? No conozco ningún cristiano capaz de elaborar paños como hacemos nosotros.

Morisco 1: De nada vale lamentarse ya. Toca esperar en casa a que vengan a buscarnos para decirnos qué día partimos. Es imposible que dentro de tres días nos lleven a todos los del reino, con suerte, puede pasar tiempo hasta que nos hagan llamar.

Morisco 3: Así es, no cometáis la locura de intentar huir a otro lugar de la Península, ya habéis escuchado el bando, nos pueden incluso matar.

Morisco 4: A mí eso poco me importa ya, marchar al exilio puede ser incluso peor que la muerte. Seguro que hay hermanos que quieren luchar contra esto como ya hicieron en la Alpujarra años atrás.

Morisco 8: Yo he escuchado rumores sobre partir a las sierras para hacer frente a los cristianos.

Morisco 3: ¡No seáis locos!

Morisco 4: No tengo familia y en Berbería no pinto nada, así que si muero, prefiero hacerlo en la tierra de mis antepasados. ¡Marcho!

Morisca 5: Bueno, pues ha llegado el fin, quizá con suerte nos volvamos a ver por Berbería. Después de tantos años me parece irreal que de la noche a la mañana haya que dejar todo atrás y marchar a un lugar que desconocemos.

Morisco 8: ¿No creéis que aun se pueden arrepentir?

Morisco 1: No, y nada se puede hacer contra el mandato de un rey que no nos quiere en sus dominios. Debemos aceptar la realidad y pensar en el futuro, quizá consigamos prosperar allá donde vayamos.

Morisco 7: Insha'Allah!!

Todos: ¡Insha'Allah!

10.2 Imágenes y fuentes originales utilizadas para la realización de la propuesta.



Título: Embarque de moriscos en el Grao de Valencia en 1610, cuadro de Pere Oroming, 1616. Fuente: Plataforma web identidad e imagen de Andalucía en la Edad Moderna.



Título: Matrimonio morisco. Fuente: Plataforma web identidad e imagen de Andalucía en la Edad Moderna.



Título: Privilegio rodado de asiento y capitulaciones para la entrega de la ciudad de Granada a los Reyes Católicos; en este privilegio se confirma la escritura de capitulación hecha el 25 de noviembre de 1491 entre los Reyes Católicos y los alcaides Yusef ibn Comixa y Abu-Casim al Muley, en nombre de Boabdil, rey de Granada.

Fuente: España. Ministerio de Cultura y Deporte. Archivo Histórico de la Nobleza. FRÍAS,CP.285,D.18

Título: Bando general expulsión de los moriscos

«Entendido tenéis lo que por tan largo discurso de años he procurado la conversión de los moriscos de ese reino de Valencia y del de Castilla, y los edictos de gracia que se les concedieron y las diligencias que se han hecho para convertidos a nuestra santa fe, y lo poco que todo ello ha aprovechado (...), he resuelto que se saquen todos los moriscos de ese reino y que se echen en Berbería. Y para que ejecute lo que S.M. manda, hemos mandado publicar el bando siguiente:

Primeramente, que todos los moriscos de este reino, así hombres como mujeres, con sus hijos, dentro de tres días de como fuere publicado este bando en los lugares donde cada uno vive y tiene y tiene su casa, salgan de él y vayan a embarcarse a la arte donde el comisario les ordenare, llevando consigo de sus haciendas los muebles, los que pudieren en sus personas, para embarcarse en las galeras y navíos que están aprestados para pasarlos en Berbería, adonde los desembarcarán sin que reciban mal tratamiento ni molestia en sus personas. Y el que no lo cumpliere incurra en pena de la vida, que se ejecutara irremisiblemente.

Que cualquiera de los dichos moriscos que, publicado este bando, y cumplidos los tres días, fuese hallado fuera de su propio lugar, pueda cualquier persona, sin incurrir en pena alguna, prenderle y desvalijarle, entregándole al Justicia del lugar más cercano, y si se defendiere lo pueda matar.

Que cualquiera de los dichos moriscos que escondiere o enterrase alguna de la hacienda que tuviere o no la poder llevar consigo o pusiese fuego a las casas, sembrados, huertas o arboledas, incurran en la dicha pena de muerte los vecinos del lugar donde esto sucediere, por cuando S.M. ha tenido por bien de hacer merced de estas haciendas que no pueden llevar consigo a los señores cuyos vasallos fueren...”