

## El uso de la iconografía medieval en la didáctica de la historia y los ODS en Educación Primaria

### The use of medieval iconography in the teaching of history and the SDGs in Primary Education

David Porrinas González  
Enrique Eugenio Ruiz Labrador  
Mario Corrales-Serrano

#### Resumen

Una de las tendencias más relevantes que se ha ido imponiendo en los procesos didácticos es la implantación de estrategias metodológicas innovadoras que permiten potenciar la motivación del alumnado de cara al aprendizaje. Esto es particularmente relevante en áreas de conocimiento que vienen siendo desarrolladas mediante metodologías tradicionales, como es el caso de la enseñanza de la historia. Este trabajo presenta una propuesta de innovación educativa para la enseñanza de contenidos y competencias históricas relacionadas con el periodo medieval. Para su diseño se ha empleado un enfoque innovador consistente en poner en relación aspectos tratados en la iconografía de la Edad Media como la salud y el bienestar, las mejoras tecnológicas y energéticas, las fuentes de energía renovable, o el aprovechamiento antrópico del medio, con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. El resultado obtenido es una secuencia didáctica aplicable en la enseñanza de la didáctica de la Historia Con docentes en formación. Esta secuencia tiene doble utilidad: por un lado, permite reforzar los conocimientos de historia en los docentes en formación, y por otro lado, les capacita para emplear estrategias innovadoras similares en su futuro desempeño docente.

Página | 17

Palabras clave: Didáctica de la Historia; Ciencias Sociales; Objetivos de Desarrollo Sostenible; Iconografía Medieval; Educación Primaria.

#### Resumo

Uma das tendências mais relevantes que se impõe nos processos de ensino é a implementação de estratégias metodológicas inovadoras que permitam aumentar a motivação dos alunos para a aprendizagem. Isto é particularmente relevante em áreas de conhecimento que estão a ser desenvolvidas utilizando metodologias tradicionais, como o ensino da história. Este artigo apresenta uma proposta de inovação educativa para o ensino de conteúdos e competências históricas relacionadas com o período medieval. Para o seu desenho foi utilizada uma abordagem inovadora, que consiste em relacionar aspetos tratados na iconografia da Idade Média, como a saúde e o bem-estar, as melhorias tecnológicas e energéticas, as fontes de energia renováveis ou o uso antrópico do ambiente, com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030. O resultado obtido é uma sequência didática aplicável no ensino da didática da História com professores em formação. Esta sequência tem um duplo propósito: por um lado, permite aos professores em formação reforçar os seus conhecimentos de história e, por outro, permite-lhes utilizar estratégias inovadoras semelhantes no seu futuro desempenho docente.

Palavras-chave: Didática da História; Ciências Sociais; Objectivos de Desenvolvimento Sustentável; Iconografia Medieval; Ensino Básico.



Aprender (49) junho, 2025, pp. 17-33; e-ISSN: 2184-5255

Este trabalho encontra-se publicado com a Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0. Direitos de Autor (c) 2025 David Porrinas González, Enrique Eugenio Ruiz Labrador, Mario Corrales Serrano

### **Abstract**

One of the most relevant trends that has been imposed in the teaching processes is the implementation of innovative methodological strategies that allow to enhance the motivation of students for learning. This is particularly relevant in areas of knowledge that have been developed through traditional methodologies, such as the teaching of history. This work presents a proposal for educational innovation for the teaching of historical content and skills related to the medieval period. For its design, an innovative approach has been used consisting of relating aspects dealt with in the iconography of the Middle Ages such as health and well-being, technological and energy improvements, renewable energy sources, or the anthropic use of the environment, with the Sustainable Development Goals of the 2030 Agenda. The result obtained is a didactic sequence applicable in the teaching of the didactics of History with teachers in training. This sequence has a double purpose: on the one hand, allows teachers in training to reinforce their knowledge of history, and on the other hand, it enables them to use similar innovative strategies in their future teaching performance.

**Keywords:** Didactics of History; Social Sciences; Sustainable Development Goals; Medieval Iconography; Primary Education.

### **Introducción**

Entre los grandes retos que se presentan a todos los docentes, resulta relevante el desafío de generar procesos de enseñanza-aprendizaje que resulten motivadores para el alumnado (Arias-Ferrer et al., 2019). En el área de Ciencias Sociales, frecuentemente los estudiantes desarrollan una visión de la materia como excesivamente teórica y con pocas posibilidades de aplicación práctica (Gómez Carrasco et al., 2016). Esta circunstancia hace que sea aún más relevante la necesidad de concebir estrategias de diseño y desarrollo del proceso educativo que potencien la motivación y el interés en el alumnado. Entre las decisiones que un docente toma con la finalidad de potenciar la motivación para el aprendizaje de su materia, una de las más importantes es la que se refiere al enfoque metodológico empleado (Moral Pajares et al., 2022). Teniendo en cuenta que cada disciplina académica tiene sus propios resortes motivacionales (Salamea-Nieto & Cedillo-Chalaco, 2021), es de vital importancia identificar las estrategias adecuadas con las que poner en marcha un proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de que sea más motivador.

En esta línea, algunos estudios destacan la influencia de las referencias familiares (Wenti et al., 2019; Widoresmi & Abidin, 2020) o de factores de tipo externo, como la relación entre las materias estudiadas y el futuro laboral (Corrales Serrano et al., 2021). Sin embargo, parecen tener más relevancia a la hora de incidir en la motivación otros factores, como los medios de aprendizaje empleados (Nurdin et al., 2023), o la propia figura docente y su capacidad de liderazgo (Trihastuti et al., 2021). En este sentido, son muchos los recursos y las herramientas que se han probado con éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las denominadas metodologías activas de aprendizaje están ocupando un papel relevante en la dinamización de los procesos y el cambio de reparto de roles entre docentes y estudiantes, posibilitando así un mayor protagonismo e implicación del estudiante en el proceso (Fernández Amaya, 2019; Peralta & Guamán, 2022). En la enseñanza de contenidos y competencias vinculadas a las ciencias sociales, algunas metodologías como el aprendizaje basado en proyectos (Ruiz Hidalgo & Ortega-

Sánchez, 2022; Salido López, 2020), el aprendizaje colaborativo (Martínez & Milea, 2019) la gamificación (Rivero Gracia, 2017; Montoya Lemus, 2021; Ordoñez et al., 2021), el Flipped Classroom (Gómez-Carrasco et al., 2019; Jdaitawi, 2020), entre otras, son ejemplos de implementación exitosa de metodologías que potencian la motivación y la puesta en acción del alumnado.

El empleo de estrategias metodológicas que utilizan el patrimonio cultural como modo de acercamiento a los contenidos y competencias relacionados con la historia está teniendo amplio eco en la producción de literatura científica relacionada con la didáctica del área. Desde el acercamiento a espacios patrimoniales (Borghi, 2010; Miralles et al., 2017; Torres, 2022), pasando por el uso didáctico de espacios museísticos (Fontal et al., 2021; Lucas Palacios et al., 2023), o el empleo de recursos tecnológicos (Castro-Calviño et al., 2020; Jiménez-Palacios & López, 2021; Škola et al., 2020), e incluso la perspectiva de los patrimonios controversiales (Arroyo Mora & Cuenca López, 2021; De la Montaña Conchiña, 2023). Y es que, entre las ventajas del uso del patrimonio como recurso didáctico, destacan su capacidad de hacer que el alumnado comprenda mejor el pasado, así como la propia relación que se da entre el pasado y el presente (van Boxtel et al., 2016). En este contexto, el presente trabajo aplica una metodología basada en el empleo de la iconografía medieval, que atesora un potencial didáctico indudable. Gracias al uso y comentario de imágenes elaboradas en la Edad Media podremos trabajar en las aulas aspectos del periodo medieval que tienen relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). De este modo estaremos conectando pasado y presente, ofreciendo así una visión práctica del pasado, para intentar educar al alumnado en la concepción de que la historia y patrimonio son materias que atesoran una utilidad indudable para una mejor y mayor comprensión del mundo en el que vivimos.

## Objetivos

Considerando todo lo expuesto anteriormente, este trabajo propone una metodología activa de aprendizaje de saberes, competencias específicas y transversales relacionados con el tiempo y el espacio en Educación Infantil y Primaria. Concretamente se relacionan aspectos tratados en la iconografía de la Edad Media como la salud y el bienestar, las mejoras tecnológicas y energéticas, las fuentes de energía renovable, o el aprovechamiento antrópico del medio, con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas (en adelante ODS). Para ello se parte de la premisa de que “la incorporación de la dimensión icónica en la secuencia de enseñanza y en la planificación de actividades académicas requiere en principio planificar un diseño didáctico para aprovechar el papel de la imagen como portadora de conocimiento e información. Enseñar a mirar, supone descifrar y comprender, poniendo en juego habilidades y procesos cognitivos para leer y percibir el mensaje visual” (Rigo, 2014). Esta metodología pretende estimular la creatividad, la educación emocional y de valores, el pensamiento crítico o el conocimiento y respeto por el patrimonio histórico/cultural y natural identitario de un territorio y sociedad determinados. Los objetivos asociados son los siguientes:

- Relacionar a través de la iconografía y las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) elementos sociales y económicos propios de la vida cotidiana en la Edad Media con los ODS de la Agenda 2030 de Naciones Unidas.

- Fomentar la adquisición de competencias y el uso por parte del futuro docente de Educación Infantil y Primaria de principios pedagógicos como la comunicación audiovisual, las desigualdades, el desarrollo sostenible, la educación para la salud, o el tratamiento por parte de los Currículum de Educación Infantil y Primaria del patrimonio, entre otros, de forma distinta a la didáctica histórica tradicional.
- Concienciar sobre la utilidad del estudio de la historia y el patrimonio para comprender mejor el presente, generando inquietudes que ayuden a incrementar la concienciación sobre cuestiones como la sostenibilidad, la salud y la ecología.

## Metodología

Se presenta una investigación de tipo cualitativo, en la que se ha desarrollado una metodología de trabajo que combina el empleo de TIC con elementos de iconografía medieval. La metodología propuesta en este trabajo reporta múltiples beneficios didácticos (Augustowsky, 2011) entre los que destacan: el fomento de la participación del alumnado a través del uso de la imagen, el aprendizaje por descubrimiento partiendo de una curiosidad pre-estimulada, y el diálogo entre docente y discente; el fomento de una alfabetización en lo simbólico y lo visual (Llorente, 2000) en contraposición del uso tradicional de estos recursos como secundarios u ornamentales. Además, esta propuesta ayuda al desarrollo de la concentración y la observación atenta de los alumnos, planteándosele retos que resolver a través de elementos que se encuentran en las imágenes seleccionadas y que en una visualización demasiado general o rápida podrían pasar desapercibidos.

La planificación y la intencionalidad deben ser pilares esenciales en la concepción de una actuación como la propuesta, construyendo previamente un hilo conductor que de sentido a las imágenes seleccionadas. Se crea con ello un discurso iconográfico diseñado y orientado, no una mera sucesión de imágenes inconexas. En cuanto a la temporalización, dependerá del grado de intensidad que el docente quiera imprimir, pero esta metodología funciona bien para una o varias sesiones en función de la disponibilidad temporal y la organización del curso en cuestión.

Por otra parte, una metodología como la propuesta permite desarrollar competencias y principios pedagógicos subrayados por el nuevo currículo de Educación Primaria, tales como la comunicación audiovisual, aprendizajes de carácter instrumental, igualdad de género, educación para la paz el consumo responsable y el desarrollo sostenible, educación para la salud, competencia digital, fomento de la creatividad, educación emocional y en valores, aprendizaje significativo para promover la autonomía y la reflexión, resolución colaborativa de problemas, o desarrollo de un espíritu crítico entre otros muchos (RD 157/2022, p. 24390).

El método propuesto consiste básicamente en seleccionar imágenes especialmente ilustrativas del pasado medieval que conecten con realidades y problemas actuales. Se fomentará el aprendizaje por descubrimiento a través del uso de códigos QR que llevan a algunas de esas ilustraciones. A través de la observación y análisis de esas imágenes podremos relacionar más fácilmente el presente de los

estudiantes con el pasado medieval, facilitando de esa forma la comprensión de cuestiones históricas y actuales. Dicha propuesta ha sido desarrollada para enseñar a futuros maestros de Infantil y Primaria no solo aspectos relacionados con la Edad Media, sino también las posibilidades que ofrece la imagen para la didáctica de la Historia en niveles educativos iniciales y su vinculación con aspectos y problemas actuales como los ODS, a saber: guías de salud vinculadas con el ODS 3 (Salud y bienestar); mejoras tecnológicas y energéticas vinculadas con los ODS 7 y 9 (Energía asequible y no contaminante, e Industria, innovación e infraestructura, respectivamente); fuentes de energía renovable vinculados con el ODS 7 (Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos); aprovechamiento antrópico del medio vinculado con el ODS 15 (Vida de ecosistemas terrestres); y racionalización de recursos forestales vinculado con el ODS 15 (Vida de ecosistemas terrestres).

Por otra parte, hemos desarrollado esta actividad en lecciones impartidas en colegios de Primaria e institutos de Secundaria, en distintos cursos comprendidos entre 2º de Primaria y 2º de Bachillerato, incluyéndose dos grupos de alumnos considerados de altas capacidades, adaptando el nivel en cada caso. En esas distintas experiencias hemos comprobado la capacidad del método para estimular la curiosidad y la participación activa de los estudiantes. De esa forma, ha resultado más atractiva y colorida la contemplación de la vida cotidiana en la Edad Media. Así pues, en todas las experiencias mencionadas, esta metodología se ha mostrado óptima y productiva, reforzando, además, el estímulo a la curiosidad, el aprendizaje por descubrimiento y el uso responsable de las TICs el empleo de códigos QR que llevan a visualizar determinadas imágenes.

Página | 21

A continuación, se exponen las principales tareas desarrolladas para conformar esta propuesta metodológica. Gracias al caudal iconográfico que atesora Google Images podemos armar lecciones, clases, incluso proyectos para enseñar distintos temas históricos básicamente a partir de imágenes y con muy poco texto. Resulta interesante que esa búsqueda se centre en localizar imágenes elaboradas en la propia Edad Media, para que los estudiantes puedan captar la visión del mundo y la manera de representarlo que tenían los hombres medievales, con el entendimiento de que en ese periodo no existía aún la fotografía, y no por ello dejaron de desarrollar fórmulas para crear una memoria visual de su propio tiempo. Es sabido que la Edad Media es un periodo amplio de la historia de la humanidad, que abarca mil años, desde aproximadamente el 500 d. C. hasta el 1500 d. C. (Duby, 1999; Le Goff, 1999a, 1999b y 2003c). A medida que desarrolla la Edad Media va aumentando el repertorio de fuentes disponibles, tanto de manera cuantitativa como cualitativa. En cuanto a la iconografía, a medida que se avanza en los siglos plenomedievales (X-XIII) y bajomedievales (XIV-XV) las representaciones escultóricas y pictóricas van ganando en detallismo figurativo y en riqueza de matices. Esto es especialmente apreciable en las miniaturas que se empleaban para iluminar los códices, elaborados con pergamino prácticamente hasta finales de la Edad Media, momento en el que se produce la transición del uso del pergamino al del papel como soportes para la elaboración de documentos y libros, con una lenta implementación de una recién nacida imprenta, que ofrecerá nuevas posibilidades técnicas y difusoras del conocimiento.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, hemos buscado imágenes contenidas en códices básicamente de los siglos XIV y XV, dos de los siglos que condensan algunas

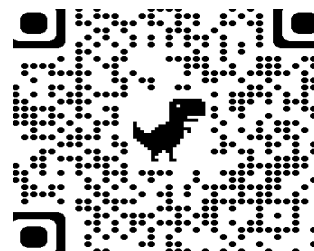
de las características principales del mundo medieval. La cuestión cronológica no nos resulta tan importante como la ilustración de fenómenos, actividades e ideas en las imágenes seleccionadas. Así, hemos seleccionado imágenes de obras como el *Tacuinum Sanitatis*, tratado sobre salud y bienestar basado en la obra del médico árabe bagdadí Ibn Butlan (siglo XI), que fue reelaborado en varios códices ilustrados en Europa entre finales del siglo XIV y durante el siglo XV (Barbón & Álvarez, 2003; Daunay, Janick & Paris, 2011; Moreno, 2019). Esta ha sido la principal fuente para la selección de imágenes, aunque se han localizado otras en obras como el *Salterio de Luttrell*, elaborado en Inglaterra entre 1320 y 1345 (Backhouse, 2000; Brown, 2006), el *Libro de Horas de Maastricht*, de alrededor de 1300, el *Salterio de la reina María*, (Rudloff Stanton, 2002) o las pinturas de la techumbre mudéjar de la catedral de Teruel (Aguilar, 1984), ambas obras del siglo XIV.

## Resultados

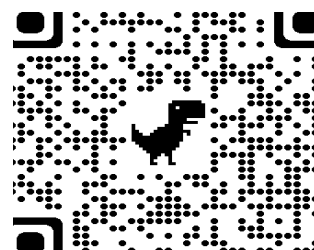
En este apartado se muestran las diferentes iconografías seleccionadas del *Tacuinum Sanitatis* y otros códices ilustrados de los siglos XIV y XV, para trabajar las temáticas comunes en la Edad Media y la actualidad, vinculándolas con los ODS y recursos TIC, en este caso el uso de códigos QR. Se trata de incentivar su visualización y curiosidad entre el alumnado de Primaria. Así, la Figura 1 muestra ejemplos de iconografías (y códigos QR asociados) utilizadas para tratar en Primaria el tema de la salud y la alimentación saludable en la Edad Media en relación con el ODS 3 (Salud y bienestar).

**Figura 1**

*Composición de iconografías para tratar la salud en la Edad Media comparándola con la actualidad a través del ODS 3. Fuente: elaboración propia de códigos QR a partir del Tacuinum Sanitatis (Biblioteca Casanetense Ms. 4182, Flickr, 2025).*



*a) 004 - Otoño, recolección de la uva y preparación del mosto*



*b) 012 - Uso de los productos vegetales para los enfermos*

En este sentido y como se puede observar en la figura anterior, durante los siglos XIV y XV se crearon en Italia una serie de guías ilustradas destinadas principalmente a los estratos sociales pudientes europeos, en donde se daban consejos vinculados al fomento de una alimentación variada, el buen aprovechamiento de diferentes plantas como uso medicinal y la prevención de la enfermedad. Estos consejos se apoyaban en seis elementos fundamentales: el clima, la comida (incluyendo por supuesto también la bebida), las dualidades movimiento/reposo y el sueño/vigilia, la retención y expulsión de los humores, y los estados de ánimo esenciales. Estas iconografías se muestran al alumnado de Primaria en relación con el ODS 3, para que los vinculen y debatan acerca de qué actividades o recursos se deben incluir entre sus hábitos saludables para que se mantengan así el mayor tiempo posible y promuevan el bienestar entre sus familiares y amigos/as.

Además del fomento de hábitos de vida saludables entre el alumnado y la conciencia del origen de algunas de las pautas tan conocidas hoy día (con las que por cierto, también se trabajan habilidades sociales como la tolerancia y el respeto hacia culturas sobre las que recaen prejuicios previos), también se fomenta la adquisición de conocimiento vinculado con el origen de algunas mejoras tecnológicas y aprovechamiento energético que en la actualidad consideramos básicos, relacionados en este caso con los ODS 7 y 9 respectivamente (Figura 2).

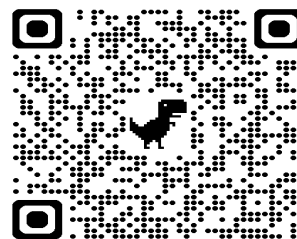
**Figura 2**

*Composición de iconografías para tratar el uso de las tecnologías y la energía en la Edad Media comparándola con la actualidad a través de los ODS 7 y 9. Fuente: elaboración propia de códigos QR a partir del Salterio de Luttrell, siglo XIV (Fuente: <https://www.gettyimages.es/fotos/luttrell-psalter>).*

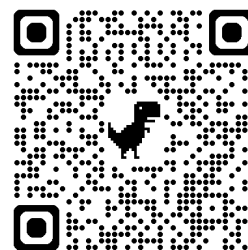
Página | 24



a) Campesinos arando, mediados siglo XIV



b) Arado de vertedera, desde el siglo XI



En la figura anterior se observa una consecuencia clara del crecimiento demográfico europeo y la reducción de la mano de obra barata ocurridos desde finales del siglo X. Este incremento demográfico provocó la necesidad de tener que desarrollar un modelo agrícola más eficiente y productivo para satisfacer estas necesidades. El arado de vertedera y la tracción por collera fueron dos de las innovaciones tecnológicas más sobresalientes en este sentido. Esta revolución agrícola se puede trabajar en Primaria comparándola con la actualidad a través de los ODS 7 y 9 (Garantizar el acceso a una energía asequible y segura, y construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación, respectivamente), tratando aspectos como la racionalización e innovación de los recursos tecnológicos existentes.

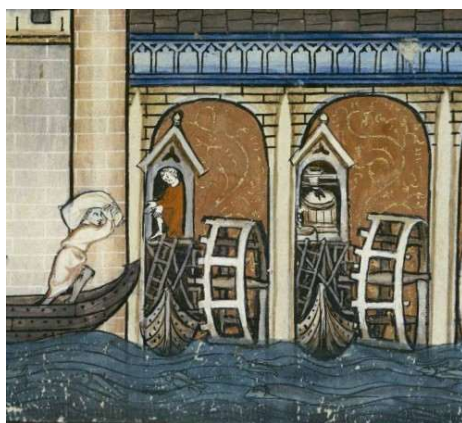
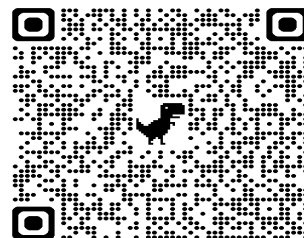
Otros conceptos muy interesantes para trabajar con el alumnado de Educación Primaria en una comparativa entre el periodo medieval y el actual, tienen que ver con el aprovechamiento de fuentes de energía en general y renovables en particular vinculado con el ODS 7 (Figura 3).

### Figura 3

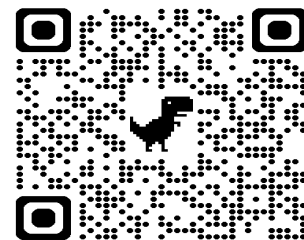
Composición de iconografías para tratar las energías renovables en la Edad Media comparándola con la actualidad a través del ODS 7. Fuente: elaboración propia de códigos QR a partir de a) Maastricht Book of Hours (BL Stowe MS17 f089v, Wikipedia, 2025) y b) The Illuminated Manuscript (Biblioteca Nacional de Francia, boudewijnhuijgens, 2025).



a) Escena de molino de viento, 1300



b) Molinos bajo el puente de París, 1300-1390



En este sentido, el hecho de garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos/as (ODS 7) es un beneficio totalmente vigente en ambos periodos temporales comparados en este trabajo. De hecho, el uso del viento y el agua como fuentes de energía tuvieron un boom desarrollista y expansivo en su aprovechamiento en la Edad Media. Sus usos más cotidianos eran la molienda del grano, el abatanado de tejidos, o la trituración de minerales para abaratar costes en la obtención del hierro. Los nuevos molinos de viento y agua sustituyeron a los tradicionales “de sangres” (cuya fuerza de molienda era la animal o humana).

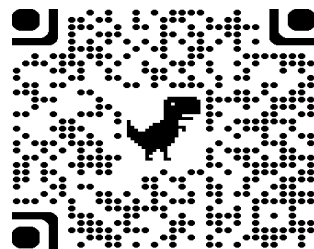
La agricultura y ganadería durante la Edad Media fue una actividad igualmente importante que las fuentes de energía utilizadas para el desarrollo socioeconómico de un grueso de la sociedad con graves carencias en general, máxime cuando un porcentaje muy importante del territorio europeo era eminentemente rural y abastecía de productos de primera necesidad a las ciudades, con especial relevancia a partir del siglo XII (Figura 4).

**Figura 4**

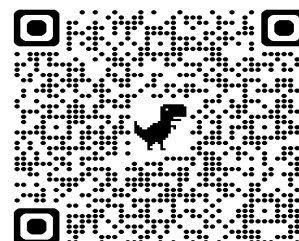
*Composición de iconografías para tratar el aprovechamiento agroganadero del hombre en la Edad Media comparándolo con la actualidad a través del ODS 15. Fuente: elaboración propia de códigos QR a partir del Tacuinum Sanitatis (Biblioteca Casanetense Ms. 4182, Flickr, 2025).*



a) Segadores y capataz. Salterio de la reina María, siglo XIV



b) Alimenti latte, siglo XIV



Estos aprovechamientos agropecuarios han conformado y mantenido durante todo este tiempo los paisajes rurales que hemos heredado a día de hoy. Esta pervivencia de actividades que cohabitan con nuestro entorno rural en equilibrio son las que busca el ODS 15 (Vida de ecosistemas terrestres) para que continúen desarrollándose a futuro, dado que estas son las que aseguran la pervivencia de tales paisajes únicos y singulares. Además, trabajar esta comparativa entre periodos históricos permite que el alumnado sea consciente de la vinculación de muchos aspectos culturales como la relación de fechas señaladas en el calendario con el propio calendario de tareas agropecuarias instaurado en el medievo, entre otras muchas cuestiones (repartición de tareas, fiestas patronales, símbolos culturales e identitarios, etc.).

Tanto el aprovechamiento agropecuario como el forestal, en su más amplia expresión (recolección de madera, frutos y diversificación alimentaria cárnica a través de la caza y pesca de interior, tal y como se ejemplifica en la Figura 5), guardan una relación directa con la racionalización y protección del medio ambiente del que se aprovechan en sentido positivo, dado que parten de la necesidad de “proteger aquello que les daba de comer”. Este ha sido un pensamiento que ha llegado hasta prácticamente finales del siglo XX. Por tanto, resulta clave abordarlo en las aulas de Primaria, comparando todos estos aprovechamientos con el ODS 15.

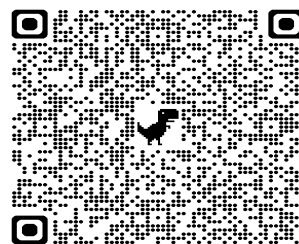
**Figura 5**

*Composición de iconografías para tratar el aprovechamiento forestal en la Edad Media comparándolo con la actualidad a través del ODS 15. Fuente: elaboración propia de códigos QR a partir de a) The Queen Mary Psalter (Biblioteca Británica, [friendsofbentleywood.substack.com](https://friendsofbentleywood.substack.com), 2025), y b) La Techumbre de la Catedral de Teruel (Asociación Cultural “Almendrón”, Arte e Historia, consultado el 19/02/2025).*

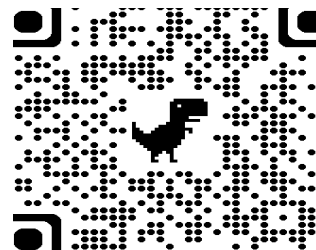
Página | 27



a) Escena de recolección de bellotas para alimentar a los cerdos, 1310-1320



b) Caza al ciervo, siglo XIV



El aprovechamiento forestal como complemento alimentario del Estado Llano y animal que este gestionaba en la Edad Media fue una actividad necesaria y cotidiana.

Sin embargo, la necesidad en este periodo de expansión en el uso del suelo por parte de las actividades agropecuarias y crecimiento urbano, unido al cada vez mayor aprovechamiento maderero para calefacción, hizo que tales superficies forestales sufrieran un claro retroceso. Este motivo en sí mismo, ya es un gran tema de debate en relación con los problemas actuales plasmados en el ODS 15, vinculados con la pérdida de biodiversidad, masa forestal, o desertificación del suelo.

## Conclusiones

En relación con el diseño metodológico presentado en este artículo para trabajar de forma activa diferentes saberes y competencias relacionados con el tiempo y el espacio en Educación Primaria y su vinculación con problemas actuales abordados a través de los ODS de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, se puede afirmar que esta es una metodología perfectamente realizable y que permite abordar en el aula los objetivos perseguidos de un modo más ameno para el alumnado. Cuestiones como el aprovechamiento racional de los recursos agroforestales del medio, la importancia de la diversificación alimenticia, o la prevención y el uso de plantas con fines medicinales en la Edad Media siguen plenamente vigentes hoy día y permiten al alumnado comprender que estos aprovechamientos sostenibles de antaño han hecho posible la perduración de tales recursos hasta nuestros días. El alumnado puede percibir, a través de esta metodología comparativa e indagatoria de imágenes y ODS, cómo la sobreexplotación de dichos recursos que llevamos ejecutando desde mediados del siglo pasado en la Tierra no se parecen en nada al modo de percibirlos por parte de la sociedad medieval (ideas estas introductorias de otras como la sostenibilidad, la perdurabilidad de los recursos a corto-medio plazo, etc.).

Otra bondad de esta metodología es que, gracias al uso de códigos QR, se fomenta entre el alumnado un aprendizaje colaborativo por descubrimiento que le incrementa el interés por los saberes y competencias trabajados con esta actividad. Al mismo tiempo, se fomenta igualmente el uso responsable de las TIC. Por ello, la relación entre vida cotidiana y usos medievales en relación con los problemas actuales (a través de los ODS) por medio de la iconografía y las TIC es más que evidente (primer objetivo concreto perseguido).

En cuanto al incentivo al futuro docente de Infantil y Primaria (e igualmente podría trasladarse al de Secundaria) a trabajar aspectos más complejos aunque actuales y necesarios de las Ciencias Sociales como son las pautas saludables, el desarrollo sostenible y la racionalización de recursos, por no hablar de la concienciación acerca del patrimonio cultural, o competencias transversales como la comunicación audiovisual a través de un recurso apenas trabajado para estos fines (la iconografía), la aplicación en el aula universitaria de esta metodología demuestra un incremento en el interés por parte del futuro docente por este tipo de recursos.

## Bibliografía

Aguilar García, M. D. (1984). La pintura de la techumbre de la Catedral de Teruel, *Actas del III Simposio internacional de mudejarismo Teruel, 20-22 de septiembre de 1984* (pp. 571-592). Instituto de Estudios Turolenses, Centro de Estudios Mudéjares.

Augustowsky, G. (2011). Imagen y enseñanza, educar la mirada. In G. Augustowsky, G., Massarini A., & S. Tabakman (ed.), *Enseñar a mirar imágenes en la escuela* (pp. 68-84). Tinta Fresca Ediciones. <https://socialesyescuela.com.ar/items/show/357>

Arias-Ferrer, L., Egea-Vivancos, A., & Monroy-Hernández, F. (2019). Evaluación de recursos audiovisuales para la enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Secundaria. *Revista Fuentes*, 1(21), 25-38. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2018.v21.i1.02>

Arroyo Mora, E., & Cuenca López, J. M. (2021). Patrimonios controversiales y educación ciudadana a través del museo en Educación Infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*, 96(35.3), 109-128. <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.3.9143>

Borghi, B. (2010). El patrimonio de la historia y su uso didáctico. *Revista Investigación En La Escuela*, 70, 89-100. <https://doi.org/10.12795/IE.2010.i70.08>

Barbón García, J. J., & Álvarez Suárez, M. (2003). Tacunium Sanitatis. *Archivos de la Sociedad Española de Oftalmología*, 78(2), 123-125. [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0365-66912003000200012](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0365-66912003000200012)

Página | 29

Backhouse, J. (2000). *Medieval Rural Life in the Luttrell Psalter*. University of Toronto Press.

Brown, M. P. (2006). *The World of the Luttrell Psalter*. The British Library.

Castro-Calviño, L., Rodríguez-Medina, J., Gómez-Carrasco, C. J., & López-Facal, R. (2020). Patrimonializarte: A heritage education program based on new technologies and local heritage. *Education Sciences*, 10(7), 1-19. <https://doi.org/10.3390/educsci10070176>

Corrales Serrano, M., Sánchez-Martín, J., Moreno Losada, J., & Zamora Polo, F. (2021). The Role of the Social Sciences When Choosing University Studies: Motivations in Life Stories. *Education Sciences*, 11(8), 1-17. <https://doi.org/10.3390/educsci11080420>

Daunay, M. C., Janick, J. & Paris, H. S. (2011). Tacuinum Sanitatis: ortofrutticoltura e salute nel tardo Medioevo. *Rivista di frutticoltura e di ortofloricoltura*, 73(1-2), 48-55.

De la Montaña Conchiña, J. L. (2023). Patrimonio controversial, identidad, territorio y emociones: el lugar de los “miedos identitarios.” *REIDICS. Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 12, 13-27. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.12.02>

Duby, G. (1999). *Economía rural y vida campesina en el Occidente medieval*. Altaya.

Easterly, W. (2015). The Trouble with the Sustainable Development Goals. *Current History*, 114(775), 322-324. DOI:10.1525/curh.2015.114.775.322

Fernández Amaya, S. (2019). Evaluación formativa y compartida. Procesos de autoevaluación y autocalificación en 1º de Educación Primaria. Una experiencia de inclusión de metodologías activas en las áreas de Ciencias Naturales y Sociales. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2), 96-100. <https://doi.org/10.22370/ieya.2019.5.2.1653>

Fontal, O., Martínez-Rodríguez, M., Ballesteros-Colino, T., & Cepeda, J. (2021). Percepciones sobre el uso del patrimonio en la enseñanza de la Educación Artística. Un estudio con futuros profesores de Educación Primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*, 96(35:3), 67-86. <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.3.91269>

Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez Pérez, R. A., & Mirete Ruiz, A. B. (2016). Relación entre metodología docente y uso de recursos de innovación en la enseñanza de la historia. *CLIO. History and History Teaching*, 42. <http://clio.rediris.es/n42/articulos/cosme2016.pdf>

Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2019). Effects of a gamification and flipped-classroom program for teachers in training on motivation and learning perception. *Education Sciences*, 9(4), 299, 11-15. <https://doi.org/10.3390/educsci9040299>

Gómez Gil, C. (2017/18). Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): una revisión crítica. *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*, 140, 107-118. [https://www.fuhem.es/papeles\\_articulo/objetivos-de-desarrollo-sostenible-ods-una-revision-critica/](https://www.fuhem.es/papeles_articulo/objetivos-de-desarrollo-sostenible-ods-una-revision-critica/)

Página | 30

Gracia, M. P. R. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 4-6.

Jdaitawi, M. (2020). Does flipped learning promote positive emotions in science education? A comparison between traditional and flipped classroom approaches. *Electronic Journal of E-Learning*, 18(6), 516-524. <https://doi.org/10.34190/JEL.18.6.004>

Jiménez-Palacios, R., & López, J. M. C. (2021). The teaching and learning of social sciences through heritage, video games and emotions. Case study at a secondary school in Huelva (Spain). *Panta Rei*, 15, 103–133. <https://doi.org/10.6018/PANTAREI.466601>

Le Goff, J. (1999a). *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*. Altaya.

Le Goff, J. (1999b). *La civilización del Occidente medieval*. Paidós Ibérica.

Le Goff, J. (2003). *En busca de la Edad Media*. Paidós Ibérica.

Llorente Cámara, E. (2000). Imágenes en la enseñanza. *Revista de Psicodidáctica*, 9, 119-135. <https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/view/123/119>

Lucas Palacios, L., Trabajo Rite, M., & Reyes Soto, N. A. (2023). Patrimonio y emociones en el alumnado de ESO: análisis de una experiencia en el museo. *REIDICS. Revista de Investigación En Didáctica de Las Ciencias Sociales*, 12, 142-162. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.12.09>

Moreno, L. (2019). Tacuinum Sanitatis: así cuidaban su salud en la Edad Media. *Academia Play* <https://academiaplay.es/tacuinum-sanitatis-asi-cuidaban-salud-edad-media/>

Ministerio de Educación (2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Boletín Oficial del Estado, Núm. 52, miércoles 2 de marzo de 2022.

Martínez, M. D. J., & Milea, A. G. (2019). Otra educación en los museos es posible. Propuesta de un modelo colaborativo desde la Didáctica de las Ciencias Sociales. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, 7, 196-198. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/12144/10033>

Miralles, P., Gómez, C., & Rodríguez, R. (2017). Patrimonio, competencias históricas y metodologías activas de aprendizaje: Un análisis de las opiniones de los docentes en formación en España e Inglaterra. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 43(4), 161-184. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000400009>

Montoya Lemus, D. A. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en las ciencias sociales (monografía de compilación)*. Universidad Antonio Nariño. <http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/4925/1/2021DiegoMontoya.pdf>

Moral Pajares, E., Pedrosa Ortega, C., Gallego Valero, L., Martínez Alcalá, C., & Barreda Tarrazona, R. (2022). Motivación en estudiantes universitarios: metas vitales y actitudes de aprendizaje. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11 (Monográfico), 1-11. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4060>

Nuridin, Rais, R., Sumadyo, B., & Diharjo, D. (2023). The Influence of the Use of Learning Media and Learning Motivation on Social Science Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(4), 629-635. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i4.66661>

Página | 31

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo del Milenio Informe de 2015*. Naciones Unidas.

Organización de las Naciones Unidas. (2015). Una vida digna para todos: acelerar el logro de los Objetivos de Desarrollo del Milenio y promover la agenda de las Naciones Unidas para el desarrollo después de 2015. [http://www.un.org/ga/search/view\\_doc.asp?symbol=A/68/202&Lang=S](http://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/68/202&Lang=S)

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo, resolución aprobada por la Asamblea General el 25 de septiembre de 2015*. Naciones Unidas.

Ordoñez, B. P., Ochoa, M. E., Erráez, J. L., León, J. L., & Espinoza, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-497.pdf>

Perales López, J. C. y Romero Barriga, J. F. (2005). Procesamiento conjunto de lenguaje e imágenes en contextos didácticos: una aproximación cognitiva. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 21(1), 129-146. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/27231>

Peralta, C., & Guamán, V. (2022). Metodologías Activas para La Enseñanza y Aprendizaje de los Estudios Sociales. *Revista Sociedad y Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>

Rigo, D. Y. (2014). Aprender y enseñar a través de imágenes. Desafío educativo. *ASRI. Arte y Sociedad Revista de Investigación*, 6, 1-9. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/100603>

Ruiz Hidalgo, D., & Ortega-Sánchez, D. (2022). Aprendizaje basado en proyectos: una revisión sistemática de la literatura (2015-2022). *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11 (Monográfico), 2-14. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4181>

Rudloff Stanton, A. (2002). *Queen Mary Psalter: A Study of Affect and Audience Transactions*. American Philosophical Society.

Salamea-Nieto, R. M., & Cedillo-Chalaco, L. F. (2021). Hábitos de estudio y motivación para el aprendizaje en estudiantes universitarios. *INNOVA Research Journal*, 6(3.1), 94-113. <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n3.1.2021.1858>

Salido López, P. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje basado en proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13656>

Škola, F., Rizvić, S., Cozza, M., Barbieri, L., Bruno, F., Skarlatos, D., & Liarokapis, F. (2020). Virtual reality with 360-video storytelling in cultural heritage: Study of presence, engagement, and immersion. *Sensors (Switzerland)*, 20, 5851, 1-17. <https://doi.org/10.3390/s20205851>

Torres, M. (2022). Articulaciones teóricas y metodológicas en torno a la comunicación del patrimonio arqueológico. *Mundo de Antes*, 16(2) (julio-diciembre), 331-363. <https://doi.org/10.59516/mda.v16.242>

Trihastuti, M., Latief, S., & Kholid, M. R. (2021). The Influence of Teachers' Leadership and Motivation on Social Science Learning Outcomes MA Yahisha Cihampelas Bandung. *Bulletin of Science Education*, 1(2), 136-144. <https://doi.org/10.51278/bse.v1i2.184>

Unterkircher, F., Rodríguez Cachera, I. y Martínez Lopera, V. (1996). *Tacuinum sanitatis. Codex Vindobonensis series nova 2644: manual de salud del siglo XIV*. Casariego.

van Boxtel, C., Grever, M., & Klein, S. (2016). Introduction: The appeal of heritage in education. In C. van Boxtel, M. Grever, & S. Klein, *Sensitive Pasts: Questioning Heritage in Education* (pp. 1-18). <https://doi.org/10.1515/9781785333057-002>

Wenti, Y., Ananda, A., & Idris, I. (2019). The effect of parents' support, learning methods, and learning motivation on student's learning achievement in social science (ips) subject. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 3(3), 137-143. <https://doi.org/10.24036/4.13148>

Widoresmi, D., & Abidin, Z. (2020). Relations Between Parenting Styles and Learning Motivation with Social Science Learning Outcomes. *Elementary School Teacher*, 3(1), 46-50. <https://doi.org/10.15294/est.v3i1.28034>

### Fuentes de imágenes

*La Techumbre de la Catedral de Teruel* (Asociación Cultural “Almendrón”, Arte e Historia, consultado el 19/02/2025).

*Maastricht Book of Hours* (BL Stowe MS17 f089v, Wikipedia, 2025).

*The Illuminated Manuscript* (Biblioteca Nacional de Francia, boudewijnhuijgens, 2025).

*The Queen Mary Psalter* (Biblioteca Británica, friendsofbentleywood.substack.com, 2025).

### Notas sobre os autores:

**David Porrinas González**

[dporrinas@unex.es](mailto:dporrinas@unex.es)

Universidad de Extremadura

<https://orcid.org/0000-0003-1759-6616>

Profesor Contratado Dr del área de Didáctica de las Ciencias Sociales

Página | 33

**Enrique Eugenio Ruiz Labrador**

[eruizl@unex.es](mailto:eruizl@unex.es)

Universidad de Extremadura

<https://orcid.org/0000-0001-9785-9425>

Profesor Ayudante Dr del área de Didáctica de las Ciencias Sociales

**Mario Corrales-Serrano**

[mariocs@unex.es](mailto:mariocs@unex.es)

Universidad de Extremadura

<https://orcid.org/0000-0001-8520-9222>

Profesor Contratado Dr del Área de Didáctica de las Ciencias Sociales