

TRABAJO DE FIN DE GRADO

LAS GUERRAS PÚNICAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN FÍSICA

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



AUTOR: IVÁN LUQUE GONZÁLEZ

TUTOR: ALFONSO ALVAREZ-OSSORIO RIVAS

TITULACIÓN: GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO: 2021-2022

RESUMEN

Los conflictos bélicos entre Roma y Cartago, conocidos como Guerras Púnicas, son probablemente unos de los acontecimientos más importantes que sucedieron en el mundo antiguo, cuyo desenlace ha tenido gran importancia en el devenir de la humanidad.

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado, es la realización de una intervención pedagógica, en donde a través del uso de la asignatura de Educación Física, podamos conseguir transmitir los sucesos importantes de estos hechos históricos de una manera divertida y dinámica al alumnado.

Este trabajo está enfocado hacia el alumnado de Educación Primaria, concretamente del quinto curso del tercer ciclo de la etapa, ya que se encuentran precisamente en el curso posterior a donde se trabaja este contenido en los libros de texto, que suelen centrarse principalmente en la segunda guerra púnica.

Finalmente, sacamos como conclusiones que la interdisciplinariedad aplicada en Educación Física puede ser muy positiva para trabajar contenidos que de forma exclusivamente teórica se les suelen hacer muy difíciles de comprender a los niños, tanto por la falta de interés que suponen como por el modelo de memorización que impera en nuestro sistema educativo.

Palabras clave: Guerras Púnicas, intervención pedagógica, Educación Primaria, Educación Física, divertida, dinámica.

ABSTRACT

The war conflicts between Rome and Carthage, known as the Punic Wars, are probably one of the most important events that took place in the ancient world, whose outcome has had a great impact on the future of humanity.

The purpose of this Final Degree Project is the realization of a pedagogical intervention, where through the use of the subject of Physical Education, we can transmit the important events of these historical facts in a fun and dynamic way to the students.

This work is focused on the students of Primary Education, specifically the fifth year of the third cycle of the stage, since they are precisely in the academic year after where this content is worked in textbooks, which tend to focus mainly on the Second Punic War.

Finally, we conclude that the interdisciplinary approach applied in Physical Education can be very positive to work on contents that in an exclusively theoretical way are usually very difficult for children to understand, both because of the lack of interest involved and because of the memorization model that prevails in our educational system.

Key words: Punic Wars, pedagogical intervention, Primary Education, Physical Education, fun, dynamic.

ÍNDICE

1.-INTRODUCCIÓN	1
1.1.-JUSTIFICACIÓN.....	2
1.2.-OBJETIVOS	4
1.3.-METODOLOGÍA	4
1.3.1 Observación participante	4
1.3.2 Cuaderno de campo	5
1.4.-ANÁLISIS DE LIBROS DE TEXTO	6
2.-MARCO TEÓRICO	8
2.1.-PRIMERA GUERRA PÚNICA.....	8
2.2.-SEGUNDA GUERRA PÚNICA	11
2.3.-TERCERA GUERRA PÚNICA	14
2.4.-CONSECUENCIAS DE LAS GUERRAS PÚNICAS	16
3.-DISEÑO TEÓRICO DE LA INTERVENCIÓN PRÁCTICA.....	18
3.1.-PRIMERA SESIÓN: BATALLA DE MILAS	19
3.2.-SEGUNDA SESIÓN: BATALLA DEL LAGO TRASIMENO	20
3.3.-TERCERA SESIÓN: BATALLA DE CANNAS	21
3.4.-CUARTA SESIÓN: ASEDIO DE CARTAGO.....	22
4.-DESARROLLO DE LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	25
4.1.-CONTEXTO Y DINÁMICA INTERNA DEL GRUPO	25
4.2.-TEMPORALIZACIÓN	25
4.3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	26
4.4.-DÍA PREVIO A LAS SESIONES	26
4.5.-PRIMERA SESIÓN: BATALLA DE MILAS	27
4.6.-SEGUNDA SESIÓN: BATALLA DEL LAGO TRASIMENO	29
4.7.-TERCERA SESIÓN: BATALLA DE CANNAS	31
4.8.-CUARTA SESIÓN: ASEDIO DE CARTAGO.....	33
5.-EVALUACIÓN	37
5.1.-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	37
5.2.-INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN.....	38
5.3.-ANÁLISIS DE DATOS	38
5.3.1.-REGISTRO ANECDÓTICO.....	38
5.3.2.-CUESTIONARIOS.....	39

5.4.-ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	39
6.-CONCLUSIONES.....	43
7.-PROPUESTAS DE MEJORA.....	45
8.-BIBLIOGRAFÍA.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I.....	50
ANEXO II.....	53
ANEXO III.....	55
ANEXO IV.....	57
ANEXO V.....	69
ANEXO VI.....	60
ANEXO VII.....	61
ANEXO VIII.....	62

1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado se ha llevado a cabo con el objetivo de poder enseñar de forma dinámica, divertida y mediante el empleo de juegos, una serie de hechos históricos divididos en diferentes periodos de tiempo, conocidos como Guerras Púnicas, que se llevará a cabo durante las clases de Educación Física. Para darle forma se abordará el tema mediante una primera toma de contacto, en la que explicaremos brevemente de una forma teórica, qué fueron las Guerras Púnicas, explicación que me servirá también para conocer las ideas previas de los alumnos sobre este tema. Posteriormente, durante las próximas sesiones, nos centraremos en representar mediante juegos y de la forma más fiel posible, diferentes eventos importantes de manera jugada.

La propuesta se ha realizado mediante un proceso de información sobre estos hechos bélicos, que nos han permitido seleccionar los eventos más relevantes (esencialmente batallas), que ocurrieron durante las diferentes etapas que conforman este periodo de conflictos entre romanos y púnicos. Para la selección de estos eventos, además de su importancia, también se ha tenido en cuenta su posibilidad adaptativa, es decir, hemos seleccionado hechos que además de tener un rol relevante en el transcurso de las Guerras Púnicas, también presentan una idiosincrasia que nos permite diseñar un juego en el que los alumnos sientan de primera mano situaciones que se produjeron en el campo de batalla, como puede ser la ventaja del enemigo debido a su disposición en el terreno o la escasa visibilidad de la que uno de los dos bandos se aprovecha. La elección de batallas, se debe a que al fin y al cabo, presentan un componente de competición entre facciones, que nos permitirán adaptarlas a juegos por equipos, lo que implicará la existencia de un componente de competición y un sentimiento de pertenencia por parte de los alumnos, tanto de un bando como de otro.

En cuanto a la estructura del trabajo, comenzaremos justificando la elección de este tema, así como cuáles son los objetivos que nos hemos propuesto para cumplir durante nuestra intervención. Continuaremos explicando la metodología que emplearemos para llevar a cabo todo lo anteriormente mencionado, es decir, de qué forma vamos a hacerlo y qué métodos emplearemos, para posteriormente, analizar libros de texto de primaria de diferentes editoriales, observando cómo es tratado en ellos el tema de las Guerras Púnicas. Seguidamente realizaremos un marco teórico en el que se expondrá qué fueron las Guerras Púnicas, sus consecuencias y eventos más importantes, así como

desarrollaremos un diseño teórico sobre cómo será nuestra intervención práctica, en el que expondremos de qué forma se explicará a los alumnos el tema elegido, con qué recursos y en qué eventos importantes nos centraremos.

Una vez hecho esto, realizaremos el desarrollo de la intervención pedagógica, en el que detallaremos como va siendo nuestro camino durante la intervención, hablaremos sobre el contexto del centro y del grupo en cuestión, así como explicaremos de qué forma vamos a evaluar a los alumnos. Para finalizar, realizaremos unas conclusiones sobre nuestra intervención, así como unas propuestas de mejora, que serán los últimos puntos del proyecto antes de acabar con la bibliografía y los anexos.

1.1. Justificación

Desde que era pequeño, mis dos grandes pasiones siempre fueron el deporte y la historia. Mi lado inquieto, me llevaba a querer estar jugando o haciendo cualquier tipo de ejercicio físico la mayor parte del tiempo, pero otro tipo de inquietudes también dejaban su huella en mí sin darme cuenta. Me salía de manera natural, quizás nunca supe hacia dónde íbamos y decidí darle gran importancia a aquello que nos mostraba de dónde venimos.

Cervelló y Santos-Rosa (2000) encontraban que la asignatura de Educación Física gustaba más, se percibía con mayor importancia que al resto de asignaturas, y estaba mejor valorada entre los estudiantes de Primaria.

En la actualidad, si preguntas a niños y adolescentes por su asignatura favorita, de forma general, la mayoría elegirían Educación Física antes que Ciencias Sociales, o al menos habría mucha diferencia entre la simpatía por una y otra. En este trabajo hemos querido unir ambos mundos, mezclando así la diversión que proporciona el simple hecho del juego y la actividad física, que se maneja en Educación Física con la información sobre nuestro pasado que nos proporciona la historia, creando así diferentes juegos que además de divertir, hagan que los alumnos aprendan y puedan llegar a interesarse sobre los hechos históricos tratados e incluso vayan más allá. Consideramos que esta mezcla puede ser positiva tanto para el desarrollo físico como intelectual de los niños, que realizarán actividad física al mismo tiempo que aprenden sobre el cómputo global de las Guerras Púnicas.

La elección en concreto de este tema, deriva de lo que considero, una necesidad de enseñar a los alumnos unos sucesos que terminaron por formar poco a poco las raíces de nuestra cultura, debido a que al término de estas guerras y con la correspondiente victoria romana, esta civilización consiguió asentarse definitivamente en la península ibérica sin la oposición de otra gran potencia, imponiendo poco a poco su estilo de vida, religión, infraestructuras o lenguaje, que terminarían por sentar muchas de las bases de nuestro día a día, como es el propio idioma español que usamos hoy en día. También me gustaría recalcar que mediante la enseñanza de estos hechos, se pueden fomentar valores positivos para el deporte y en concreto la asignatura de Educación Física, en un sentido de respeto por el adversario tanto en la victoria como en la derrota, ya que salvando las distancias (la destrucción de Cartago sucedió por diversos motivos que poco tienen que ver con una carencia de espíritu, valores deportivos o juego limpio) la destrucción total de una Cartago que ya estaba totalmente desahuciada, puede ejemplificar a la perfección para los alumnos ese punto de saber perder, pero sobretodo, saber ganar, evitando propasarse con un rival al que ya han vencido.

Además la temática bélica, pese tratar algo realmente trágico como es la guerra, tiene ese componente especial, que suele hacer que los alumnos muestren un mayor interés y despierten su curiosidad, teniendo en cuenta que uno de los bandos que toma parte en este conflicto es Roma, civilización cuya historia permanece en el imaginario popular colectivo y más aún en el de países que estuvieron bajo su dominio como el nuestro.

1.2. Objetivos

Los logros a alcanzar mediante este proyecto son:

1. Conocer en qué consistieron las Guerras Púnicas
2. Identificar quiénes fueron sus principales beligerantes.
3. Vivenciar y conocer a modo de juego, eventos importantes de las Guerras Púnicas.
4. Conocer las principales consecuencias de las Guerras Púnicas.
5. Fomentar un clima sano de competición.
6. Fomentar el respeto por el rival y los compañeros.

1.3. Metodología

Utilizaremos una metodología cualitativa, ya que utilizaremos el cuaderno de campo para ir recabando los datos que se han ido observando mediante la observación participante.

1.3.1. Observación participante

La observación es el método de investigación más antiguo utilizado por el hombre, así como el primer paso del método científico.

Según Covarrubias y Martínez (2012:49)

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades.

1.3.2. Cuaderno de campo

Larrain (2004:1) ha afirmado lo siguiente:

El “Diario de campo”, que algunos llaman “bitácora” o “Field Diary” es un cuaderno especial en que el investigador va anotando, con bastante frecuencia, o incluso día a día, cuidadosamente, todas las vicisitudes y hechos que acontecen en una expedición, visita a terreno o exploración y que valga la pena consignar para el futuro tanto de las propias investigaciones, como de ayuda a terceros. El “Diario” es el producto directo de las observaciones del investigador, recogidas en terreno, pero también, el espejo de las observaciones y reflexiones del investigador

Debido a lo anteriormente expuesto, además de la propia observación directa que realizaremos en las sesiones, necesitaremos hacer uso del cuaderno de campo para dejar constancia escrita de los aspectos más importantes acontecidos en el transcurso de las actividades.

1.4. Análisis de libros de texto

A continuación se realizará un análisis sobre cómo las Guerras Púnicas aparecen tratadas en diferentes libros académicos de la asignatura de Ciencias Sociales, concretamente en cuarto curso, en el segundo ciclo de primaria. Los libros analizados pertenecen a diferentes editoriales de renombre en nuestro país y a sus correspondientes ediciones para Andalucía.

La editorial *Edebé* no hace alusión específicamente a las Guerras Púnicas, pero sí que hace referencia al desembarco de las tropas romanas en Ampurias en el siglo III a.C. hecho correspondiente a la segunda guerra púnica, así como a la posterior romanización de la península. La editorial *Sm*, hace referencia en primer lugar al contacto que los cartagineses o púnicos tuvieron con los pueblos que ya existían en la península antes de su llegada. Se explica, durante un apartado sobre la civilización romana, que los romanos lograron extenderse por el mar Mediterráneo logrando vencer a sus rivales entre los que destacan principalmente a los cartagineses, hecho que recibe el nombre de Guerras Púnicas, indican también que duró 100 años y que terminó con Cartago siendo arrasada. En este libro aparece también que Aníbal fue derrotado en Hispania en el siglo III a.C. y que ahí se inició la conquista romana de la península, dato que es incorrecto.

Por parte de la editorial *Vicens Vives*, se cuenta brevemente que una de las civilizaciones que establecieron contacto con los pueblos prerromanos de la península fueron los cartagineses, así como en un apartado sobre Roma, se cuenta que vencieron a sus enemigos en el mediterráneo. No hay ninguna alusión a las Guerras Púnicas hasta un apartado breve de una página del libro, en la que se dice que en el año 218 a.C. Escipión desembarcó en Ampurias y comenzó la conquista de la península ibérica, así como se exponen las razones de la conquista de la misma, donde incluyen que los romanos querían derrotar a los cartagineses que eran sus principales rivales en el mediterráneo. También hay un breve apéndice en donde se explica que en el año 219 a.C Aníbal, el general cartaginés, atacó y conquistó la ciudad de Sagunto.

La editorial *Anaya* cuenta con un breve apartado sobre los cartagineses, en donde nos cuentan que en el siglo III a.C. llegaron a las costas levantinas y fundaron la ciudad de Cartagena. Escriben brevemente que entraron en conflicto con los romanos por el control del mediterráneo en las llamadas Guerras Púnicas, así como describen la conquista de la península por parte de los romanos, resaltando hechos como la toma de

Sagunto, el desembarco en Ampurias, la segunda guerra púnica y la consecuencia que esta tuvo: dominio romano sobre el levante y el sur peninsular.

La editorial *Santillana* también hace referencia a los cartagineses en su libro e indica que su enfrentamiento contra los romanos provocó la desaparición de la civilización cartaginesa. Incluyen un breve apartado sobre la figura de Aníbal y su famosa gesta, en la que cruzó con su ejército los Pirineos y los Alpes, destacando la presencia de elefantes de guerra. Este libro se centra también en la segunda guerra púnica, pero no profundiza mucho sobre ella, explicando principalmente la romanización posterior y entre qué años se desarrolló.

En resumen, los libros de Ciencias Sociales de cuarto de primaria en Andalucía al centrarse principalmente en la romanización de la península, tienden a hablar en primer lugar sobre cómo los romanos llegan a la península y por qué, apareciendo por lo tanto la figura de los cartagineses, y los conflictos que estos tuvieron con los romanos, sin embargo, no llegan a profundizar seriamente sobre el conflicto, contando principalmente los hechos que acontecieron en nuestro territorio peninsular y por consecuencia, los eventos correspondientes al período de la segunda guerra púnica.

2. Marco teórico

Se conocen como Guerras Púnicas a una serie de conflictos armados que entre los años 264 a.C. y 146 a.C. enfrentaron a Roma y Cartago, las principales potencias del mediterráneo a principios del siglo III a.C. En total fueron tres conflictos que se produjeron a lo largo de 118 años en diferentes periodos de tiempo y que se saldarían con la victoria romana. Estos conflictos son conocidos como primera, segunda y tercera guerra púnica.

2.1. La primera guerra púnica

La primera guerra púnica sucede entre los años 264 y 241 a.C. Se libró principalmente en la isla de Sicilia y el norte de África, durante 23 años por lo que se convirtió en el más duradero de los tres conflictos.

De acuerdo con Barceló (1950:33) el estallido de la primera guerra púnica (264- 241 a. C.) se vería condicionado por la situación geopolítica siciliana que existía durante la época, caracterizada por las pretensiones de Cartago, que quiere de imponer su dominio sobre la mayor parte del territorio de la isla, así como por el empeño de la ciudad griega de Siracusa por controlar la parte suroeste de la misma. A todo esto se añade la aparición de unas bandas de mercenarios conocidos como mamertinos (hijos de Marte), que acaban de asentarse en Mesina por la fuerza, aniquilando a un gran número de población local. Esta situación provocó conflictos entre los nuevos habitantes de Mesina y el tirano Hierón de Siracusa, que temía perder su hegemonía en la parte oriental de la isla y lleva a cabo una serie de acciones bélicas contra los mamertinos, que responderán pidiendo ayuda a un aliado poderoso y enemigo de Siracusa: Cartago.

Barceló (1950:34) especifica que surge una corriente entre los propios mamertinos para pedir ayuda a Roma, decantándose finalmente por estos, lo que propiciará el inicio del conflicto, ya que en caso de aceptar la propuesta, romperían los pactos de no agresión con Cartago, al involucrarse en un área que tradicionalmente había pertenecido a los púnicos.

En el año 264 a. C. sucede un hecho histórico, ya que por primera vez, las tropas romanas salen de tierra firme para librar una batalla marítima, combatiendo contra siracusanos y púnicos (Cabeza, 1990:11). De acuerdo con Barceló (1950:37) Esto

implicaba cierta inquietud, derivada de la gran lejanía que presentarían sus bases operativas y fuentes de aprovisionamiento

Según el propio Barceló (1950:38) El comienzo de las hostilidades se produce de forma casi inesperada. Mediante un contingente militar al mando de Hannón, Cartago aparece en la fortaleza de Mesina, respondiendo a la petición de ayuda de los mamertinos y con el objetivo de evitar la conquista de la ciudad por parte de Hierón de Siracusa, que se encontraba sitiándola. Mientras tanto, legiones romanas se desplazan hacia las murallas de Mesina y luchan brevemente contra las formaciones púnicas que optan por retirarse, lo que representa un gran inconveniente para los intereses cartagineses en el noreste de la isla. Mientras sigue el asedio de Mesina por parte de los siracusanos, los cartagineses no pueden impedir el desembarco de las fuerzas romanas en el litoral oriental siciliano. Estas logran disuadir a los siracusanos a que cesen en su empeño y levanten el cerco de Mesina.

Cabeza (1990:14) describe que un ejército romano al mando de los cónsules Lucio Postumio Megelo y Quinto Mamilio Vítulo fue dirigido hacia Agrigento, una de las ciudades sicilianas bajo el dominio cartaginés, en donde se dará lugar a un sitio que terminará con su conquista por las tropas romanas. Goldsworthy (2008:115) concluye que los romanos requerían de una fuerte capacidad naval si querían someter verdaderamente a Sicilia, para su aprovisionamiento y para controlar a la flota cartaginesa.

Roma se adapta rápidamente a las circunstancias que supone una guerra marítima. Posiblemente como forma de compensar su inexperiencia, y poder hacer uso de las tácticas militares terrestres en el mar, los romanos equipan sus barcos con un artefacto llamado corvus, que era una especie de puente móvil para el abordaje que se deja caer a la embarcación enemiga, quedando anclado. Cuando las naves ya se han inmovilizado mutuamente, los legionarios romanos abordan el barco enemigo (Barceló, 1950:40).

La eficacia de este nuevo sistema de abordaje quedará demostrada en la *batalla de Milas* en el 260 a.C. que se salda con la victoria romana, sentando un precedente venciendo a la legendaria flota púnica. Según Esteban (2013:33), se produjo una gran sorpresa en las tropas cartaginesas, que vieron cómo pese a los embistes que realizaban los espolones de sus embarcaciones en los buques romanos, el corvus caía en la cubierta, formando un puente por el cual los romanos pudieron abordar un gran número

de embarcaciones. El número de barcos atacados mediante este instrumento ascendió a treinta, no pudiendo hacer nada por evitarlo pese a que los buques restantes, más veloces que los de los romanos, dieron un rodeo para flanquear la línea romana en un débil intento de atacar por popa y evitar el corvus, teniendo que retirarse finalmente ante su imposibilidad para defenderse.

Pese a la clara ventaja con la que contaba Roma tras sus victorias, ambos bandos sufren enormemente, por lo que el conflicto va perdiendo fuerza sobre la década de los años cincuenta y ningún bando consigue asestar un golpe definitivo a su rival. La guerra entra por tanto, en una fase de desgaste, aunque Roma sigue saliendo victoriosa. (Barceló 1950:41).

Con el fin de desestancar la guerra, Roma decidirá llevar la batalla de Sicilia a las mismas puertas de Cartago. En el año 256 a. C. una armada de 330 naves comandada por el cónsul Marco Atilio Régulo se dirige hacia África, en donde tras vencer a los púnicos en la *batalla de Adís*, los cartagineses se ven forzados a solicitar negociaciones de paz para evitar así ser asediados (Las excesivas condiciones que impone Roma en caso de que Cartago quiera rendirse, provocan que los púnicos reactiven sus actividades bélicas reclutando un ejército de mercenarios junto a un experimentado comandante espartano llamado Jantipo, que conseguiría vencer a Régulo en la *batalla del río Bágradas*. (Cabeza 1990:21-22)

A partir del año 243 a.C. Roma envía de nuevo una gran flota para asestar un golpe a Cartago. Bajo el mando del cónsul Cayo Lutacio Cátulo, la armada romana se dirige hacia la punta occidental de Sicilia. El plan consiste en acabar con los suministros de los púnicos, que están bajo el mando de Almícar Barca. Cartago decide reaccionar ante esta nueva embestida romana y manda una flota a la punta occidental siciliana. En marzo de 241 a. C. se produce el enfrentamiento que termina con victoria romana. Es la última y decisiva batalla de una cruenta y larga guerra que obliga al ejército púnico a retirarse de Sicilia y querer firmar la paz. Como consecuencia, Sicilia se convierte en la primera provincia romana allende los mares, al mismo tiempo que asestaban un duro golpe a los cartagineses, que perdían así el dominio sobre la isla. (Barceló 1950:44-45)

2.2. La segunda guerra púnica

La segunda guerra púnica sucede entre los años 218 y 201 a.C. Se libró principalmente en la península ibérica y la actual Italia, durante 17 años, convirtiéndose en el más famoso de los tres conflictos, debido en parte a las hazañas del caudillo cartaginés Aníbal Barca.

Barceló (1950:59-61) describió que tras la primera guerra púnica, ambos contendientes habían sufrido los estragos de la guerra, sin embargo, la peor parte fue a parar al bando púnico, ya que además de sufrir grandes pérdidas económicas debido a que el comercio marítimo había estado interrumpido, tuvieron que renunciar al territorio siciliano, así como pagar una fuerte compensación económica a Roma. Para compensar estas pérdidas económicas y territoriales, los cartagineses ponen el ojo en nuevos territorios del mediterráneo y se proponen conquistar el sur de la península ibérica, conquista que se llevará a cabo bajo el mando del clan de los Bárquidas. En el 237 a.C. las tropas de Amílcar Barca desembarcan en la antigua ciudad fenicia de Gadir (actual Cádiz) que gozaba de una gran posición estratégica, además de ser una zona próspera en cuanto agricultura, dando el primer paso hacia el dominio de la península por parte de los púnicos, que desembocaría en nueve años de ocupación cartaginesa del sureste peninsular, en donde fundarían la actual ciudad española de Cartagena como capital de su nuevo territorio.

Los movimientos de Cartago (ahora comandados por Asdrúbal Barca tras la muerte de Amílcar) en la península, no pasan inadvertidos para los romanos, e intentan entorpecer estos avances por vía diplomática, que acabarían provocando la firma del Tratado del Ebro firmado en el 226 a.C. (Cabeza 1990,40:41). En el 221 a.C. Asdrúbal el Bello es asesinado y toma el mando el joven Aníbal Barca, hijo de Amílcar Barca, que adoptará una política mucho más agresiva contra los pueblos íberos que la de Asdrúbal. Debido a la demostración de poder que hacía Aníbal así como el vínculo de alianza que había formado con la tribu íbera de los turboletas, que estaba siendo hostigada por la ciudad ibérica de Sagunto (enemiga de la tribu en cuestión), los propios saguntinos deciden aliarse con Roma, ante las amenazas de Cartago por sitiarla si no cesan los ataques contra sus aliados, por lo que ahora cualquier acción púnica que pudiese involucrar a la ciudad, también involucraría a Roma y rompería el tratado firmado por Asdrúbal (Barceló 1950,72:26).

Goldsworthy (2008:172) concluye que este asalto a la ciudad de Sagunto es el *casus belli* de la segunda guerra púnica, así como hace énfasis en que también estuvo provocada por el rencor cartaginés tras la derrota en la primera guerra púnica y las duras condiciones impuestas por los romanos tras su rendición. Es aquí cuando Aníbal decide desafiar a Roma, y pillarlos por sorpresa, queriendo llevar la guerra a la península itálica, mediante uno de los planes más icónicos y épicos de la historia de la antigüedad, en el que Aníbal cruza los Alpes con su ejército, que incluía los famosos elefantes de combate (Barceló, 1950:80). Las continuas victorias de Aníbal en el norte de Italia para el año 217 a.C. hacen que Roma se vea obligada a movilizar y duplicar a sus efectivos para defender el corazón de Italia, provocando que el ejército de Aníbal se encuentre con el ejército del cónsul Flaminio en las inmediaciones del lago Trasimeno (Cabeza 1990:44).

Según Goldsworthy (2008:221) el ejército romano marchaba velozmente siguiendo la orilla del lago, los soldados del ejército de Aníbal se hallaban a la espera, conservando una cierta distancia. En el momento en el que la vanguardia romana chocó contra la izquierda del frente cartaginés Aníbal dio orden de ataque a todo el ejército restante. Sus fuerzas armadas comenzaron a atacar en formación de combate descendiendo de las colinas por diversas direcciones. El ejército romano quedó petrificado y sorprendido por la confusión. Los soldados no podían ver nada, puesto a que la niebla aún reinaba en el desfiladero, por lo que la visibilidad era muy limitada y solo podían oír los gritos de guerra enemigos que se aprovechaban del factor sorpresa.

El historiador romano Tito Livio hizo énfasis en el importante papel que jugó la niebla en la batalla:

Todo resultó aún más repentino e inesperado para los romanos al haberse levantado una niebla desde el lago, más densa en el llano que en las alturas; los grupos enemigos se podían ver bastante bien entre ellos y así les resultó más sencillo cargar todos al mismo tempo. El grito de guerra se elevó alrededor de los romanos antes de que pudieran ver claramente de dónde venía o de darse cuenta de que estaban rodeados. Comenzaron los combates al frente y en los flancos antes de que pudieran formar en línea, disponer sus armas o desenvainar sus gladios. (Liv..22.4.7)

El propio Goldsworthy (2008:221) concluye que desde el momento en el que funcionó la emboscada, la victoria de Aníbal se produciría, ya que los romanos recibieron un ataque relámpago y totalmente desconcertante, pese a que la lucha duró varias horas. Esta fue la mayor derrota de magnitud de Roma en mucho tiempo, con 10.000 soldados muertos, incluido el propio cónsul, así como otros miles de soldados hechos prisioneros (Barceló 1950:106). En el verano 216 a.C Aníbal ocupa la ciudad fortificada de Cannas, buscando debilitar el potencial bélico romano, es entonces cuando los dos cónsules deciden ir con todo, llevando a un descomunal ejército formado por 70.000 infantes y 6.000 jinetes hacia las inmediaciones de Cannas (Barceló 1950:120-121).

Peñarrubia (2020:6-7) describe que en la primera fase de la batalla de Cannas, los dos ejércitos se encontraban frente a frente, con los romanos colocados a la forma clásica de línea recta, mientras que los púnicos optaron por un abombamiento de su línea de infantería, colocada de forma cóncava hacia su enemigo. La caballería cartaginesa, lanzó un ataque sobre el flanco derecho romano que huyó al no poder contener su embestida, al mismo tiempo que la infantería romana se lanzaba al ataque del centro del ejército enemigo. Mientras el centro del ejército púnico resistía a la infantería romana, los cartagineses realizaron un ataque mediante su caballería al flanco izquierdo romano, que consiguió resistirlo. Mientras la infantería romana atacaba la parte central de las líneas enemigas, no se percataron de que la línea cartaginesa se abombaba pero no cedía, pasando de tener una forma cóncava a una forma convexa que embolsaba a la infantería romana. En ese momento, la caballería púnica que había provocado la desbandada de la caballería del flanco derecho romano, dejó de perseguirlos y dio media vuelta, atacando la retaguardia de las legiones romanas, cerrando así el cerco y dejando a los romanos completamente rodeados y sin capacidad de reacción para hacer frente al círculo en el que se encontraban atrapados.

Pese a sus continuas e importantes victorias, Aníbal decide no atacar Roma, podemos hacer conjeturas sobre los motivos, pero se cree que Aníbal pensaba que un asedio prolongado para el que no tenía la maquinaria necesaria ni un ejército tan numeroso ni preparado (recordemos que la toma de Sagunto duró ocho meses), podía entorpecer su campaña y dar tiempo a los romanos a conseguir refuerzos. Los romanos aún así se niegan a solicitar la paz, cosa que desconcierta al líder cartaginés, que decide atacar las ciudades colindantes, esperando que los diferentes pueblos itálicos den de lado Roma y se unan a su causa, es aquí cuando la ciudad más importante de la península itálica tras

Roma, Capua, decide aliarse con Cartago, mientras que otras ciudades importantes como Nápoles permanecen fieles a Roma junto con la gran mayoría, por lo que este plan no surte mucho efecto (Barceló, 1950:127-129). Cabeza (1990:50) describió que pese a la dura derrota que significó Cannas para los romanos, durante los años posteriores comenzarían a recuperarse poco a poco, comenzando esta recuperación en la Italia central, en donde en el año 211 a.C. recuperarían Capua.

Es aquí cuando los romanos comprenden que esta guerra se ganará fuera de la península itálica debido a la igualdad reinante en este territorio, por lo que deciden mandar a la península a Publio Cornelio Escipión hijo como líder del ejército romano en la campaña en Hispania (209 a.C.) lo que terminará por decantar la balanza a favor de Roma gracias a sus progresos en el territorio peninsular en donde conquistaría Cartago Nova (Barceló, 1950:163-164). Cabeza (1990:53) indicó que Aníbal, carente de suministros hispanos, busca que su hermano Asdrúbal que hasta entonces hacía la guerra en la península ibérica, se reúna con él en la península itálica y unan fuerzas. Sin embargo no llegan a reunirse, ya que los romanos derrotan a Asdrúbal en el 207 a.C. en la *batalla del Metauro* siendo la primera gran victoria romana ante cartagineses en tierras itálicas.

Publio Cornelio Escipión vuelve triunfante a territorio itálico en el 205 a.C. después de haber expulsado al ejército cartaginés de la península ibérica, lo que deja a Aníbal desahuciado en las tierras itálicas. Publio Cornelio Escipión es nombrado cónsul y decide en ese momento llevar la batalla a Cartago, en el norte de África, donde desembarcaría en el 204 a.C (Barceló, 1950:148-149). Goldsworthy (2008:364) concluye que tras la decisiva victoria romana en la batalla de Zama en el 202 a.C. que supuso el fin de la guerra, los romanos impusieron unas duras condiciones a los púnicos que se vieron obligados a liberar a todos los prisioneros romanos, entregar sus elefantes de guerra, destruir la mayor parte de su flota, una muy dura indemnización económica, la pérdida de muchos de sus territorios y el impedimento de hacer la guerra fuera de África, y en ella, solo con permiso romano.

2.3. La tercera guerra púnica

La tercera guerra púnica sucede entre los años 149 y 146 a.C. Y consistió principalmente en el asedio de la ciudad de Cartago, duró tan solo tres años por lo que se convirtió en el menos duradero de los tres conflictos, que terminó con la destrucción total de la ciudad de Cartago.

Una de las cláusulas del tratado de paz establecido al final de la segunda guerra púnica, obligaban a Cartago a no emprender ninguna acción bélica sin el beneplácito de Roma, sin embargo el hecho de que hacia el final de la guerra Publio Cornelio Escipión crease una alianza con un noble númida, que buscaba ganar más poder en el norte de África, llamado Massinisa, significaría el inicio del tercer y último conflicto entre romanos y cartagineses ya que se convirtió en el principal aliado de los romanos, formando un estado en el norte de África llamado Numidia, al que Roma asignó el papel de principal impedimento de cualquier intención expansionista de Cartago en el norte de África, por lo que durante años se dedicó a hostigarla. Para el año 150 a.C. Cartago está hastiada de las provocaciones de Numidia y pasa a defenderse, por lo que Roma acusa a Cartago de romper el tratado y provoca la declaración de guerra a Cartago en el 149 a.C. (Barceló, 1950:188-189).

Tras desembarcar Roma en Utica en el 149 a.C. comienza el sitio de la ciudad y los cónsules exigieron que los cartagineses reunieran todas sus existencias de armas y armaduras. Cartago obedeció y procedieron a entregar un cuantioso número de armas, maquinaria de guerra, así como munición para catapultas, es decir, la ciudad quedó prácticamente desarmada. Pero la petición demoledora para los fue la que los obligaba a abandonar su ciudad, para trasladar a toda su población a un nuevo lugar que ellos eligieran, pero a diez millas del mar, para que posteriormente los Romanos destruyeran Cartago. Esto era un golpe doble, ya que no solo destruirían el símbolo de Cartago que era su propia ciudad y seña de identidad, sino que los alejarían completamente del mar, que era su fuente de riqueza. Los cartagineses, aun sabiendo lo que esto acarrearía, no pudieron aceptarlo y se dedicaron a rearmarse todo lo que pudieron durante los 30 días que los romanos les dieron para tomar una decisión (Barceló, 1950:190-192)

Barceló (1950:196) concluye que la victoria de Publio Cornelio Escipión Emiliano en el 147 a.C. (nieto de Publio Cornelio Escipión el Africano) ante el líder del ejército Cartaginés Asdrúbal, supondría el aislamiento completo de la ciudad. Las consecuencias del aislamiento se harían cada vez más visibles, lo que supuso que se empezasen a acabar los suministros, provocando la aparición de la hambruna y enfermedades.

Goldsworthy (2008:415-417) describe que en la primavera del año 146 a. C. la población cartaginesa, visiblemente afectada, no estaban preparados para parar el asalto romano, por lo que estos se dispusieron a acabar con el conflicto de una vez por todas.

Penetraron por el puerto atravesando la grieta hecha en las murallas por sus arietes, tomaron las murallas así las murallas y acamparon en el ágora de la ciudad ante la incapacidad cartaginesa de contraatacar. Una vez entraron en la ciudad los romanos sufrieron una gran resistencia por parte de la población civil, que luchó bravamente hasta la muerte. Durante seis días se entabló una gran batalla que finalizó con la captura de la ciudadela de Birsa. Los supervivientes fueron reducidos a una vida de esclavitud y la ciudad fue totalmente saqueada, para posteriormente, ser destruida hasta los cimientos. Las antiguas posesiones de cartaginesas pasaron a formar parte de la nueva provincia romana de África. Terminando así un conflicto que duró más de un siglo y que acabó con la indiscutible victoria romana y la destrucción de Cartago.

2.4. Consecuencias de las Guerras Púnicas

El enfrentamiento entre Roma y Cartago supuso principalmente que Cartago dejó de existir a nivel político como estado y a nivel territorial como ciudad. Para Roma en cambio, pese a sufrir durante este periodo de guerras, el conflicto bélico fue el inicio del esplendor de Roma, ya que pasó de ser una potencia que dominaba la península itálica en el año 265 a.C. a convertirse en la mayor potencia del mediterráneo en el 146 a.C. (Goldsworthy, 2008:421).

Las Guerras Púnicas también cambiaron el curso de la historia de la península ibérica, en primer lugar la derrota cartaginesa en la primera guerra púnica, llevó a los cartagineses a buscar nuevos horizontes y adentrarse ella, manteniendo contactos con los pueblos íberos y formando concretamente la ciudad de Cartagena. Roma por su parte, tras la victoria en la segunda guerra púnica se asentó en la península, en la que comenzó un proceso de romanización de los pueblos prerromanos que acabará por formar gran parte de la cultura que tenemos hoy en día, así como un gran número de yacimientos históricos. En la cultura popular, las guerras púnicas han sido objeto de numerosos libros y películas, así como han sido la causa de la popularización de la figura de grandes generales que participaron en ella y sus hazañas, como puede ser el caso de Aníbal cuyo paso por los Alpes con su ejército y elefantes de guerra perdura aún en el imaginario colectivo.

En resumen, las Guerras Púnicas significaron el final de Cartago, que fue prácticamente borrada de la faz de la tierra pero no de la historia, así como el comienzo de la soberanía romana sobre el mundo antiguo, que consiguió convertirse en la principal potencia del mediterráneo occidental sin un rival de altura que se le opusiera, comenzando así a forjar los cimientos del futuro Imperio Romano.

3. Diseño teórico de la intervención práctica

La forma en la que se llevará a cabo la explicación de las Guerras Púnicas, se centrará principalmente en representar mediante juegos diferentes batallas que sucedieron durante estas, tratando de ejemplificar globalmente, mediante la distribución en el espacio de los niños o mediante el uso de normas, aspectos característicos que sucedieron durante dichas batallas, así como se llevará a cabo durante las clases de Ciencias Sociales previas a las de Educación física, una explicación teórica breve sobre estos acontecimientos.

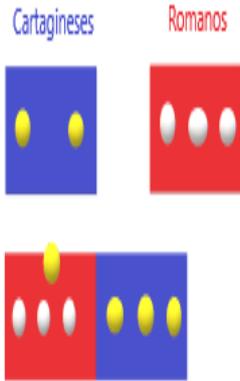
La intervención pedagógica se llevará a cabo en el CEIP Europa, centro de Educación Infantil y Educación Primaria situado en el barrio de Montequinto, en Dos Hermanas, localidad de la provincia de Sevilla. El barrio donde se encuentra, Montequinto, es una barriada moderna que dispone de Parroquia, dos centros de salud, oficina municipal, varios parques, un centro social, biblioteca e instalaciones deportivas municipales, por lo que se ofrece a los habitantes una amplia oferta de actividades deportivas y culturales.

El centro cuenta con dos plantas, siendo la primera planta para alumnos de Infantil y la segunda para los alumnos de Primaria (pudiendo producirse cambios en dicha disposición en caso de que exista un alumno con movilidad reducida) así como con dos patios separados. Es un edificio construido en el año 2002 y previsto para dos líneas de Educación Infantil y Educación Primaria, es decir, cuenta con dos clases diferentes por curso. Se compone de tres módulos independientes: administración y equipamientos, Educación Primaria y Educación Infantil. Además dispone de un SUM, tanto en el edificio de Educación Infantil (dentro de dicho edificio), como en el de Primaria, una pista polideportiva, patio de recreo de Primaria, patio de recreo de Infantil, zona de aparcamientos y vivienda de la Portera. El horario de Educación Primaria está comprendido entre las 09:00 a.m. y las 14:00 p.m.

El nivel socio-cultural general de las familias del alumnado es de clase media alta (la mayoría trabaja en el sector servicios), con bajo nivel de paro y de ingresos económicos medios, esto es debido a que el centro se encuentra entre dos núcleos de población de un nivel económico bastante alto, como son Olivar de Quintos y Condequinto, siendo la mayoría de los alumnos de las zonas colindantes.

3.1 Primera sesión: Batalla de Milas

La primera sesión comenzará con una ficha que repartiré a los alumnos y que iré explicando. Esta ficha consistirá en un breve resumen sobre qué fueron las Guerras Púnicas y en concreto, qué fue la primera guerra púnica y la batalla de Milas, batalla que vamos a representar, para posteriormente llevarla a cabo. Después realizaré, durante la clase de Educación física, una división entre el equipo romano y el equipo cartaginés que se mantendrá para todas las sesiones posteriores.

Actividad	Representación Gráfica	Tiempo	Material
<p>Los alumnos de ambos equipos estarán divididos en grupos de tres o cuatro alumnos subidos en una colchoneta. Para moverse por el espacio, deberán coordinarse saltando todos a la vez, no pudiendo abandonar la colchoneta, que sería la representación de una embarcación. Las embarcaciones cartaginesas, para eliminar a las romanas, deberán “chocar” a la colchoneta enemiga por detrás, representando la manera tradicional de lucha naval que existía en la época, golpeando con el espolón al barco rival. Los romanos por su parte, para eliminar a las embarcaciones rivales, deberán hacer que uno de los miembros de su equipo salte de colchoneta a colchoneta, no pudiendo hacerlo cuando la embarcación esté detrás ni cuando esté delante, ya que deben hacerlo</p>		<p>3 rondas 15'</p>	<p>Colchonetas.</p>

colocándose a la derecha o izquierda de dicha embarcación, simulando el “corvus” o puente de abordaje romano que les dará la ventaja. Ganará el equipo que elimine a todas las embarcaciones rivales.			
---	--	--	--

3.2. Segunda sesión: batalla del lago Trasimeno

La segunda sesión comenzará con una ficha que repartiré a los alumnos en la clase de Ciencias Sociales y que iré explicando. Esta ficha será un breve resumen sobre qué fue la segunda guerra púnica y la batalla del lago Trasimeno, que es la batalla que vamos a representar, para posteriormente llevarla a cabo.

Actividad	Representación Gráfica	Tiempo	Material es
Los cartagineses, contarán con pelotas de gomaespuma y estarán colocados en fila mirando hacia la misma dirección. Los romanos por su parte deberán pasar de un lado hacia el otro de la pista con los ojos vendados mientras los cartagineses deben acertarles con las pelotas, simulando de esta forma la situación de emboscada que se produjo en esta batalla, así como la niebla de la que sacaron provecho los cartagineses.		2 rondas 15'	Pelotas de gomaespuma.

Ganará el equipo que elimine a todos o el que elimine a más adversario. Se realizarán dos o tres rondas.			
--	--	--	--

3.3. Tercera sesión: batalla de Cannas

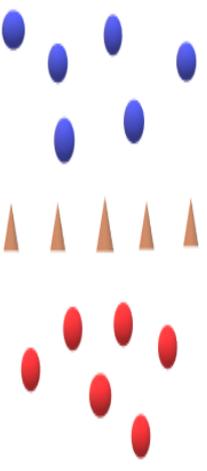
En la tercera sesión haremos un breve recordatorio de que seguimos en la segunda guerra púnica y explicaré brevemente en qué consistió la batalla de Cannas mediante un PowerPoint así como el juego que vamos a realizar. Este juego centrará principalmente en emular la ventaja que proporciona tener a tu enemigo rodeado.

Actividad	Representación Gráfica	Tiempo	Materiales
El juego que llevaremos a cabo para representar la batalla de Cannas será una modificación del clásico juego del gavián. Se realizarán dos rondas y en caso de que haya empate serán tres en la que se repetirá la disposición cartaginesa en el espacio. Los romanos formarán una larga línea a lo largo de la pista en la que podrán moverse por una línea imaginaria lateralmente y por la que los cartagineses deberán pasar sin dejar que los toquen hasta llegar al final de la pista. En la siguiente ronda serán los cartagineses los que formen la línea, sin embargo, su disposición		1-2 rondas 15'	Conos

<p>será tanto a lo largo como a lo ancho, por lo que habrá compañeros que se moverán también por fuera, que podrán tocar a los romanos si se acercan mucho al límite, simulando así el movimiento de pinza que consigue envolver al rival que los cartagineses obtuvieron la victoria.</p>			
--	---	--	--

3.4 Cuarta sesión: asedio de Cartago

Esta última sesión comenzará con una ficha que repartiré a los alumnos y que iré explicando, esta ficha consistirá en un breve resumen sobre qué fue la tercera guerra púnica y el asedio de Cartago, que es la batalla que vamos a representar, para posteriormente llevarla a cabo. Además, una vez que finalice la competición, pondré a los alumnos en la dicotomía de repartir el premio o quedárselo para su equipo.

Actividad	Representación Gráfica	Tiempo	Materiales
<p>En este juego, a un lado de la pista se encontrarán los Cartagineses que estarán detrás de un número de conos colocados en fila que simulan la muralla de Cartago, al otro lado de la pista estarán los romanos que mediante pelotas deberán tirar la muralla (los conos) enemiga. Los cartagineses deben dar a los romanos con las pelotas para eliminarlos, pero a diferencia de estos, contarán con un número limitado de pelotas, que vendría a ser el símil de los bajos suministros que tenían cuando Roma finalmente se decidió a proceder al asalto. Una vez que la muralla haya caído, los romanos tienen que ir a atrapar a los cartagineses y para ganar deberán hacer todo esto en 5 minutos de lo contrario ganarían los cartagineses porque resistirían al asalto. Si esta sesión</p>		5-10'	Conos, pelotas de gomaespuma

acabara con ambos equipos empatados, se llevaría a cabo de nuevo otro asalto a la muralla que decidiría si los cartagineses resisten definitivamente o si los romanos consiguen asaltarla.			
--	--	--	--

4. Desarrollo de la intervención pedagógica

A continuación se llevará a cabo una descripción del contexto, dinámica interna y atención a la diversidad dentro del grupo, así como del transcurso de las sesiones, incluyendo puntos fuertes y débiles, propuestas de mejora y análisis global de las mismas, apoyándome para ello en la observación realizada mediante el cuaderno de clase.

4.1. Contexto y dinámica interna del grupo

La intervención se llevará a cabo en la clase de 5º de Primaria del colegio CEIP Europa de Montequinto, constituida por 26 alumnos de entre 10 y 11 años. Esta elección viene condicionada por las diferentes características que presenta el grupo en cuestión, las cuales consideré interesantes para poner en marcha el proyecto, ya que su dinámica interna viene marcada por el interés de la tutora en hacerles trabajar de forma cooperativa, habiendo dividido a la clase en cinco grupos que varias veces a la semana realizan actividades de este tipo, debido a que era un grupo que sufría muchos problemas cuando se presentaban situaciones en las que debían colaborar. Es un grupo que cuenta, por lo tanto, con una buena dinámica interna y compañerismo gracias a este trabajo cooperativo, que incluye que se ayuden entre ellos, mediante un sistema de objetivos semanales, en los que los alumnos establecen un aspecto propio a mejorar y un compañero que debe ayudarlos a conseguirlo. También como es costumbre, en Educación Física surgen conflictos debido a la fuerte competitividad que impera en dicha asignatura, incluso aunque se diseñen actividades que no implican la propia competición. Es por ello que me resultaba interesante ver cómo iban a colaborar entre ellos una vez que hiciera la división de ambos equipos en clase y ver cómo trabajarían ese compañerismo pese a que tuvieran precisamente que competir.

4.2 Temporalización

En cuanto a la temporalización, esta ha sido adaptada a la planificación de mi profesor, por lo que fue realizada entre el miércoles 11 y el miércoles 18 de mayo, con sesiones de unos 45' teniendo en cuenta, el apartado teórico, la distribución de materiales necesarios, el juego realizado, la conclusión final y el protocolo covid de mi centro, que obligaba a terminar 10 minutos antes las clases para la desinfección de manos.

Calendario del mes de Mayo 2022

Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10 Cuestionario	11 Sesión 1	12	13 Sesión 2	14	15
16	17 Sesión 3	18 Sesión 4	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

4.3. Atención a la diversidad

En este aspecto, contamos con un alumno que presenta trastorno del espectro autista y una alumna italiana, sin embargo, ambos están insertos en la dinámica de clase sin ningún problema, ya que la chica lleva viviendo varios años en España y entiende el idioma a la perfección, además las fichas que repartí a los alumnos son bastante fáciles de comprender y el hecho de que sea lenguaje escrito hace que sea aún más fácil para ella entender el contexto de lo que estamos trabajando. Por otra parte, el chico no presenta dificultades cognitivas ni motrices que le impidan llevar a cabo la práctica deportiva, siendo el único problema real la tendencia de dicho alumno a perder la concentración durante las clases y por lo tanto el hilo. Para este problema, la solución por la que opté fue la de poner especial atención en el alumno de cara al desarrollo de las actividades, para asegurarme de que sabía qué es lo que tenía que hacer, guiándole en cuanto notaba algún atisbo de confusión.

4.4. Día previo a las sesiones

En este primer día, realicé el cuestionario en la hora de Ciencias Sociales, para conocer las ideas previas de los alumnos sobre el tema, que como explicaré más en profundidad posteriormente, eran muy escasas. Tras ello, y debido a las dudas de los alumnos y su insistencia, les conté muy brevemente que fue un conflicto entre Cartago y Roma y que en la próxima clase de Educación Física les contaría más en profundidad.

4.5. Primera sesión: La Batalla de Milas

La primera parte de esta primera sesión, consistió en una explicación previa sobre qué fue la Primera Guerra Púnica y la Batalla de Milas, mediante una ficha que elaboré y repartí a los alumnos (Anexo I). Al principio y pese a que las Guerras Púnicas se tratan en segundo ciclo, es decir, en el curso anterior al que ellos se encuentran, ninguno de los alumnos sabía qué fueron y mucho menos quiénes participaron, de hecho, muchos de ellos negaron incluso que hubiesen hablado sobre ello en cursos anteriores, sin embargo, en cuánto comencé a explicar y pregunté si les sonaba el nombre de Cartago, todos los alumnos afirmaron que sí y poco a poco fueron recordando conforme lo explicaba.

Cuando terminé la explicación, les comuniqué que durante estas sesiones, 13 alumnos representarían a Roma y 13 alumnos representarían a Cartago, así que mientras que estuviéramos llevando a cabo la competición, debían meterse en el papel y ayudar a sus compañeros de equipo en la batallas. La división de los equipos la realicé junto con el profesor de Educación Física, ya que pese a que ya llevaba varias semanas allí, el conocía mejor las capacidades físicas de los alumnos y podíamos construir grupos equilibrados en este aspecto. Por último, les comuniqué que como ya había explicado, existen batallas en las que los romanos contaban con ventaja y viceversa, por lo que habría batallas en las que un bando tendría todas las de perder, aunque no significaba que no pudiesen ganar. Indiqué también que el equipo ganador se llevaría un premio pero el perdedor no se llevaría nada.

Una vez en la pista y con el material preparado previamente, expliqué las normas del juego hasta que no quedaron dudas y les volví a recordar el por qué los romanos contaban con ventaja en esta batalla. Durante el juego, hubo varios conflictos, los romanos no se ponían de acuerdo para saltar a la colchoneta enemiga, en lugar de saltar uno, saltaban varios, lo cual no estaba permitido, así como algunos decidieron ponerse de espaldas a la pared del lateral de la pista de fútbol cubriéndose así las espaldas, siendo imposible que los cartagineses los hundieran, además en muchas ocasiones saltaban sin estar paralelos a los púnicos, saltando desde atrás hacia delante a sus colchonetas. Los cartagineses por su parte estuvieron más ordenados y se limitaban a huir de los romanos en lugar de intentar pillarlos por la espalda, ya que la mayoría de romanos se encontraban en la pared. Debido a que era el primer juego y que habían

recurrido a trucos que no se me habían ocurrido, decidí parar y reunirlos para explicarles de nuevo las normas y dejar claro lo que no se podía hacer, indicando que no tenían más oportunidades y que se pusieran de acuerdo para saltar a las colchonetas. A los cartagineses no les gustó esto ya que consideraban que tenían que ganar ellos directamente, pero les expliqué que era la primera actividad y que tuvieran paciencia. También les recordé que estaban en el mar, por lo que no podían cubrirse las espaldas con el entorno.

Una vez que se reanudó el conflicto, los romanos, muy inteligentemente, optaron por avanzar en fila, de manera que se cubrían las espaldas unos a otros, esto sumado a que sí que podían abordar a sus enemigos, acabó decantando la balanza a su favor, en las dos primeras rondas consiguiendo la victoria. Cuando finalizó el juego los reuní a todos en un círculo, para hablar sobre cómo había sido la sesión, la mayoría opinaba que les había gustado el juego, aunque los cartagineses no cesaban en su empeño de repetir que los romanos tenían ventaja, por lo que me detuve a explicar el por qué, recordándoles que en la historia real, los romanos tenían el *corvus romano* y por lo tanto tenían que contar con esa ventaja, misma ventaja que ellos tendrían en posteriores batallas. Por último, les pregunté si creían que el hecho de que los romanos pudiesen abordar a los cartagineses había sido decisivo para la victoria, a lo que todos me respondieron que sí, por lo que aproveché para recordarles lo que sucedió en esta batalla y por qué los romanos pudieron vencer pese a tener menos experiencia naval que los púnicos.

Los puntos fuertes de la sesión vendrían a ser tanto el gran interés mostrado por los alumnos durante la explicación del conflicto y de la batalla, así como el compromiso de estos durante el transcurso del juego, ya que muchos acabaron muy cansados, debido al requerimiento físico que suponía saltar la colchoneta al mismo tiempo que se coordinaban con sus compañeros. Como puntos débiles de la sesión, cabe resaltar el número de conflictos que existieron, así como que la misma astucia que los romanos demostraron para ganar, la demostraron para hacer trampas. También resaltar que al ser la primera sesión el grupo perjudicado no encajaba muy bien el hecho de tener una desventaja con respecto a su rival.

Como propuesta de mejora, podríamos realizar el juego creando embarcaciones más “realistas” y por lo tanto, adaptarnos más aún a las características de la batalla, a partir del uso de material reciclado, como cajas de cartón, para que los alumnos puedan crear

sus propias embarcaciones, así como el corvus romano. Los alumnos podrían llevar los pies atados, de forma que tengan que coordinarse para moverse (al igual que harían los remeros), en el caso de los cartagineses, embestirían la embarcación romana para eliminarlos, y en el caso de los romanos, utilizarían el corvus que ellos mismos han creado para “anclarlo” en aberturas que haríamos en las embarcaciones romanas. Podríamos también limitar el entorno de cualquier forma, por ejemplo, mediante colchonetas, para evitar así que el límite de la pista sean las paredes y que por lo tanto tengan la tentación de hacer trampas y aprovecharse de que el enemigo no va a poder ponerse a su espalda.

En cuanto al análisis global de la sesión, esta se ha desarrollado sin inconvenientes y ha salido todo bastante bien para ser la primera. Todos han mostrado bastante interés durante la explicación teórica, así como se han divertido durante el juego. Las características de ataque con las que contaba el bando romano, han servido bastante bien para que comprendiesen y vivenciaran la ventaja que supuso para los romanos en la batalla real, hablando sobre todo esto en la reflexión final. Surgieron bastantes conflictos durante la realización de la actividad, pero se pudieron solventar sin problemas.

4.6. Segunda sesión: Batalla del Lago Trasimeno

La primera parte de esta segunda sesión, consistió aclarar que nos encontrábamos ahora en la segunda guerra púnica y en explicar qué fue la segunda guerra púnica y la Batalla del Lago Trasimeno, mediante una ficha que elaboré y repartí a los alumnos (Anexo II). Antes de empezar y puesto que surgieron varios problemas en la sesión anterior debido a la clara ventaja de la que disponía uno de los dos bandos, hice especial hincapié en que en esta ocasión, serían los cartagineses los que dispondrían de ventaja con respecto a sus rivales, debido a las circunstancias en las que se produjo el conflicto, de las cuales se aprovecharon los púnicos en la batalla real, como expliqué al comienzo de la clase mientras contaba cómo fue al batalla.

En la primera ronda, los cartagineses debían cruzar al otro lado de la pista y los romanos darles con los balones, debido a que los cartagineses contaban con la visión y veían donde estaban colocados los romanos, les fue fácil conseguir pasar al otro lado de la pista con la mayoría de sus compañeros, de los trece cartagineses, ocho consiguieron pasar al otro lado. Se produjeron pequeños conflictos debido a que había alumnos que

decían que no les habían dado y otros que sí, pero en general y debido a que una de las normas era que si te daban debías quedarte parado, los conflictos se resolvieron rápidamente. Cuando les llegó el turno a los Romanos, debían vendarse los ojos y esperar mi señal para salir, los cartagineses podían colocarse ahora de la forma que quisieran, creando un pasillo, todos en un lado, etc... Debido a esto los romanos avanzaban desconfiados porque, además de que no se atrevían a correr con los ojos vendados, no podían ver y no sabían hacia qué lado esquivar, ya que los cartagineses podían estar disparando desde su derecha o desde su izquierda. Los púnicos optaron por esta formación, que aunque era más corta, hacía que pudiesen recibir las pelotas que sus compañeros tiraban hacia su lugar, y por lo tanto disparar más rápido y desde diferentes posiciones. Finalmente solo dos romanos consiguieron pasar meritoriamente sin que les dieran, por lo que ganaron los cartagineses.

Para finalizar la sesión nos reunimos en círculo y pregunté a los cartagineses cómo se habían sentido, a lo que me respondieron que “bien” y con “poder” debido a que veían al otro equipo muy descoordinado y con dudas para avanzar. En resumen, se habían aprovechado de la gran ventaja que suponía la carencia de visión de sus enemigos y su mejor posición en la batalla. Los romanos por el contrario, me dijeron que se sentían “agobiados” con “miedo de avanzar” e “inseguros” debido a no saber desde dónde les podían tirar los balones ni cómo avanzar. Tras escuchar a ambos equipos, hice énfasis en que en esta batalla fue muy importante el factor sorpresa y que ellos mismos habían visto como el miedo les impidió crear una estrategia, en ningún momento pensaron en salir todos corriendo a la vez, ya que al sentirse tan vulnerables debido a la falta de visión, empezaron a preocuparse por ellos mismos y dejaron de pensar como equipo, creándose así miedo y desorden entre sus filas como pasó en la batalla real.

Los puntos fuertes de esta sesión se ejemplifican de nuevo en el gran interés que mostraron los alumnos por el contenido teórico, así como que esta vez, los alumnos se conformaron con la ventaja que tenía un equipo respecto a otro, siendo conscientes de que en el juego anterior fue al revés. Como punto débil, cabe destacar que varios alumnos tuvieron conflictos porque aseguraban que la pelota no les había tocado, mientras que el equipo rival aseguraba lo contrario.

Como propuesta de mejora para esta sesión, propongo que podríamos utilizar medias o algún que otro tipo de telas, para vendar los ojos al equipo de los romanos, así tendrían

una visión más acorde a lo que un día de niebla supone, pero no estarían carentes de la visión por completo. Considero que con esto, también se conseguiría que experimenten más aún la confusión romana con respecto al equipo cartaginés, ya que se sentirán más angustiados debido a que pueden ver ligeramente al enemigo pero no de una forma clara. También podría colocarse al equipo de los cartagineses en un terreno más alto (haciendo uso de bancos, gradas de la pista...) para que emulen precisamente esta característica de la batalla, ya que los púnicos atacaron desde terreno elevado.

En cuanto al análisis global de la sesión, esta se ha desarrollado bastante mejor que la primera, ya que los alumnos han experimentado lo que sintieron ambos bandos de forma más fiel, debido a que las sensaciones que nos transmitieron y las que podíamos observar, eran precisamente las que buscábamos. También al ser la segunda sesión, la mayoría de alumnos se sentían aún más parte de su equipo y estaban conformes con la ventaja del bando cartaginés y lo consideraban justo.

4.7. Tercera sesión: Batalla de Cannas

En esta tercera sesión recordé que seguíamos en la segunda guerra púnica, y mediante un PowerPoint (Anexo III) expliqué en qué consistió la Batalla de Cannas, qué supuso y la característica principal que tuvo: el movimiento de pinza que realizó el ejército púnico. Una vez en la pista, distribuí a los alumnos en la pista para jugar al juego del gavián, la principal diferencia que habría entre los dos equipos es que los cartagineses contarían con alumnos que podían desplazarse de forma horizontal y vertical por la pista, mientras que los romanos solo podrían desplazarse de forma horizontal.

Los romanos comenzaron defendiendo y los cartagineses atacando, debido a que los romanos no tenían jugadores que se desplazaran de forma horizontal, los cartagineses optaron simplemente por amagar, ganar en carrera a su enemigo y pasar por el extremo de la línea horizontal, consiguiendo así que siete alumnos pasaran la línea enemiga. Cuando les tocó el turno a los Cartagineses, se dispusieron de forma que los romanos tenían que superar a nueve jugadores púnicos que se movían horizontalmente y a cuatro que se movían verticalmente por los extremos, debido a esto, tan solo un jugador romano consiguió pasar al otro lado de la pista, ya que el resto de sus compañeros acabaron acercándose mucho a los extremos y fueron atrapados. Debido a que se producían enfrentamientos de uno en uno, no surgieron muchos conflictos, ya que veíamos claramente a quién habían atrapado y a quién no.

En la parte final de reflexión expliqué que esto era un ejemplo en forma de juego de cómo el hecho de rodear al enemigo, fue la clave para la victoria cartaginesa, como habían podido comprobar. Les pregunté cómo se habían sentido, los cartagineses dijeron que bien y que les había gustado el juego, ya que al ser uno contra uno se sentían protagonistas y les gustaba escuchar a sus compañeros animándolos, reconocían también que el no tener a enemigos a los lados les había dado una gran ventaja. Los romanos por su parte, también dijeron que les gustó el juego pero que obviamente se sentían cohibidos, rodeados y frustrados ya que daba la impresión de que el equipo rival estaba por todas partes y que cuando menos se lo esperaban les atrapaban porque se habían acercado mucho al centro. Finalmente les expliqué que así fue como se sintieron los soldados romanos ya que cuando querían pasar la línea de enemigos que estaba enfrente, se encontraban con que chocaban contra una pared e inconscientemente buscaban salir de ahí e ir hacia los flancos, sin embargo se hallaban rodeados por todas partes y en los flancos solo encontrarían su final. Por último les recordé que aunque estas dos batallas de la segunda guerra púnica fueron ganadas por Cartago, la guerra la acabarían ganando los romanos, lo que tendría como consecuencia algo que podemos apreciar los propios habitantes de esta país, ya que el asentamiento romano en la península ibérica, acabaría dejándonos un legado cultural que podemos observar (gracias a gran cantidad de construcciones romanas de las que disponemos en diferentes puntos del país) y escuchar, ya que las raíces de nuestro idioma provienen del latín que hablaban los romanos.

Como puntos fuertes, destaco de nuevo el gran interés de los alumnos más que nunca, ya que les gustó mucho la batalla de Cannas y la estrategia que les conté, así como el gran respeto por las normas establecidas, ya que no hubo conflictos a penas entre los participantes y todos reconocían cuando habían sido eliminados. Además el hecho de que el juego fuese el gavián les gustó bastante y la distribución de uno contra uno, en lugar de crear un clima de nerviosismo, resultó en un gran ánimo por parte de los compañeros que estaban esperando su turno hacia el alumno que estaba compitiendo, que consiguió motivar a dichos compañeros y conseguir que muchos de ellos, que no son muy buenos motrizmente y no suelen gustarles este tipo de juegos, dieran el 100% en esta prueba. Como punto débil, decir que algunos alumnos del equipo romano se mostraban inquietos y frustrados en ocasiones cuando caían eliminados ante la ventaja cartaginesa, esto era debido a que se acercaban al extremo sin darse cuenta y por lo

tanto eran pillados, lo que algunos menos competitivos se tomaban con humor, todo hay que decirlo.

Como propuesta de mejora, podríamos hacer que todos los jugadores pasen a la vez, para evitar que no hayan alumnos en movimiento, cuando los jugadores romanos se dispongan a pasar a su enemigo, las cuatro primeras filas, para su sorpresa, les dejarían paso para avanzar pero para posteriormente colocarse verticalmente y pillarlos por sorpresa por los laterales. Esta opción es más complicada porque se debe confiar en que los alumnos no harán trampas, además de que el equipo defensor debe estar mejor organizado, sin embargo considero que si sale bien, sería un buen ejemplo de cómo los romanos atacaron el centro y no se dieron cuenta de la estrategia para rodearlos. Otra propuesta de mejora sería la utilización de un vídeo durante la explicación teórica, en el que se incluya una recreación de la táctica púnica para que puedan comprenderla aún mejor.

En cuanto al análisis global de la sesión, destaco el interés de los alumnos por la explicación teórica, ya que les gustó bastante el contexto de la batalla y la técnica del ejército de Aníbal. También destaco que les gustó mucho el juego, debido a que es un juego tradicional que todos habían jugado anteriormente, aunque cabe decir que algunos romanos no estaban muy conformes con que los rivales tuviesen a jugadores colocados en los laterales. Considero que el objetivo general, que era experimentar tanto el estar rodeado como el rodear al enemigo, pudo cumplirse dentro de los límites y las características del juego empleado.

4.8. Cuarta sesión: Asedio de Cartago

Esta nueva sesión comenzó con la explicación de la tercera guerra púnica y el asedio de Cartago haciendo uso de una ficha (Anexo IV). Les expliqué la diferencia entre sitiar una ciudad y asaltarla, así como hice énfasis en que una cosa conduce a la otra, ya que el sitio provoca que la ciudad en cuestión no pueda abastecerse y se debilite, aprovechando entonces el atacante para asaltarla. Debido al contexto de la batalla, les expliqué que los romanos tendrían la ventaja de contar con muchos “suministros” en el juego pero los cartagineses no, por lo que estos últimos no debían gastar sus suministros a la ligera. También les expliqué que si los cartagineses ganaban este último juego ganarían la competición y si los romanos lo ganaban, debían jugar otra vez para el desempate, provocando esto que los romanos se sintieran más presionados.

Antes de empezar el juego les recordé las normas, donde me focalicé en que los cartagineses solo contarían con cinco pelotas y los romanos con veinte mas todas las que pudiesen recuperar. Claramente los romanos, aunque debían hacerlo en un tiempo mínimo, se encontraban en clara superioridad gracias a este aspecto, sin embargo debido a que ya era la última sesión y a que el número de batallas con ventaja de uno u otro bando estaba equilibrado, no se produjeron muchas quejas. Uno de los conflictos que surgieron se produjo porque, a propósito, no designé qué cinco tiradores de los trece cartagineses serían los encargados de eliminar a los romanos, buscando que ellos mismos tuvieran que organizarse, debido a esto, perdieron bastante tiempo al inicio del juego, peleando por elegir quién debía tirar, en lugar de simplemente hacerlo. Debido a lo que pasó anteriormente, tiraron la pelota de forma precipitada evitando que sus propios compañeros se las quitaran y no consiguieron eliminar a ninguno de los romanos, que poco a poco fueron tirando los conos rivales y finalmente consiguieron atraparlos a todos, dejando el marcador equilibrado.

Debido a que se produjo el empate, nos dispusimos a realizar otra ronda más, lo que provocó en esta ocasión, al contrario de lo que sucedió al principio, que los cartagineses sintieran la presión, ya que veían que les iba a ser muy difícil ganar. En esta ocasión volvió a suceder lo mismo en cuanto a la poca organización de los cartagineses, que sumada a la ventaja de los romanos, acabó por producir la victoria definitiva de dicho equipo. La reflexión final fue en la clase en esta ocasión, en ella les pregunté si creían que el hecho de no contar con el mismo número de pelotas que los romanos les había perjudicado, a lo que todos respondieron que sí. Aproveche entonces para hacer otro paralelismo entre el juego y lo que pasó en la realidad, ya que les dije que esto fue lo que sucedió durante el asedio, en donde aunque los cartagineses eran inferiores al ejército romano, no es tarea fácil asaltar una ciudad bien fortificada, sin embargo, esa técnica de desgaste que produjo que se disminuyeran los suministros, terminó por decantar la balanza como habían podido observar, ya que la carencia de suministros no sólo les dejaba en clara desventaja, sino que producía altercados dentro de los muros de la propia ciudad, ya que la mayoría quería hacerse con alguno, los que eran más fuertes y hábiles solo querían para ellos, no dejando nada para los demás, ocurriendo todo esto durante el caos que supone que te estén atacando, lo cual dificulta poder organizarse correctamente.

Por último, saqué al equipo ganador fuera de clase para hablar con ellos y para entregarles el premio, el cual eran dos bolsas de diferentes snacks y chucherías por el estilo que, pese a no casar mucho con lo que significa la Educación Física y la correcta alimentación, era un premio que desearían tanto unos como otros. Pese a que el primer día dije que solo el ganador se llevaría el premio, desde un principio tenía pensado dar uno a cada equipo, pero quería poner al ganador en una dicotomía sin que el otro equipo se enterara, para que no sufrieran la presión popular. Dicha dicotomía consistía hacer gala de lo que hicieron los romanos tras vencer en la tercera guerra púnica y no solo quedarse con lo que habían ganado, también quitar a Cartago lo que aún le quedaba o por el contrario, dejar que ambos equipos disfrutaran de su tan merecido premio, tras el esfuerzo realizado. Como cabría esperar, los romanos decidieron compartir el premio con sus compañeros, seguramente guiados por el espíritu de lo que significa la competición sana y sabiendo que tenían amigos en el otro bando que también se merecían esto, dejándonos a todos con la sensación de que ojalá las batallas reales se saldaran sin fallecidos, con diversión, compañerismo y con billetes y monedas que no puedan financiar futuras campañas, porque son de chocolate.

Como puntos fuertes, de nuevo destacar el interés por las explicaciones y el respeto hacia las normas en su mayoría. En cuanto a puntos débiles, en esta sesión surgieron bastantes conflictos entre los miembros del propio equipo Cartaginés, que no supieron organizarse correctamente para designar a los tiradores, así como algunos no estuvieron conformes con que la última prueba fuese con ventaja romana de nuevo.

Como propuesta de mejora, se podría mejorar el propio juego, haciendo uso de colchonetas grandes, mediante las cuales los cartagineses están rodeados, (simulando mejor la muralla) además dispondrían de bancos para subir por encima de ellas y tirar los balones de los que disponen. Los romanos podrían acercarse por cualquier posición (de forma que los cartagineses deberían organizarse bien para defenderse) y tendrían que pegar en las murallas pegatinas, que simbolizarían que poco a poco van minándola. Una vez que hubieran pegado un número concreto, ya podrían tirar la colchoneta en cuestión, teniendo en cuenta que deben organizarse ellos también para “atacar” una colchoneta en concreto. Creo que de esta forma podrían experimentar mejor las circunstancias de la batalla, ya que sentirían lo que es estar dentro de un lugar siendo atacados y con suministros limitados, así como experimentarían cómo es atacar un lugar mientras los rivales intentan repelerlo.

Como análisis global de esta sesión, considero que el juego salió bastante bien y se experimentó principalmente por el lado púnico lo que supone no disponer de suministros y tener que organizarte con tus propios compañeros. Les gustó también la explicación de cómo asaltaron la ciudad, así como fue bastante positivo el hecho de que decidieran finalmente compartir el premio y que no se repitiera la historia, al menos en ese aspecto.

5. Evaluación

Tenbrink (1981:17) Describió que evaluar es asignar un valor a algo, juzgar. En educación normalmente quiere decir juzgar a un estudiante profesor o programa educativo.

Teniendo en cuenta esta idea tradicional de evaluación, he intentado hacer sentir cómodo al alumnado y dejar a un lado el carácter inquisitorio que suele suponerles este proceso, mostrando más interés por el qué han aprendido que por cuantificarlo. La forma de evaluación que llevaré a cabo, por tanto, estará guiada por la observación, aunque me ayudaré de un cuestionario que pasaré al alumnado previamente a la realización de las sesiones y posteriormente, para observar los cambios en el conocimiento del alumnado. Debido a que nos encontramos en clase de Educación Física, he querido darle importancia al aspecto social, y todo lo que incluye el respeto por las normas y sobre todo hacia los compañeros.

Centrándonos en la finalidad de la evaluación, es decir, en el para qué evaluar, realizaremos mediante el cuestionario previo a las sesiones, una evaluación diagnóstica, que nos ofrecerá información sobre el estado inicial de los alumnos para adaptarnos a la situación en la que se encuentren, así como realizaremos una evaluación sumativa para conocer cuánto han mejorado con respecto al inicio una vez se hayan realizado todas las sesiones, pasando de nuevo dicho cuestionario. En cuanto al cuándo evaluar, realizaremos una evaluación continua del alumnado, para saber cómo van progresando.

5.1. Instrumentos de Evaluación

El principal método de evaluación que realizaremos será la observación, mediante un registro anecdótico (Anexo V). Según Balbuena et alii (2013:28) el registro anecdótico sería una especie de informe que describe hechos, concretos que se consideran importantes para el alumno o el grupo, y pone de manifiesto cómo son sus comportamientos. Para que resulte útil como instrumento de evaluación, es necesario que se registren hechos significativos de un alumno, del grupo.

Además utilizaré un breve cuestionario (Anexo VI) que pasaré a los alumnos antes y después de la realización de las sesiones, para ver cómo ha evolucionado su conocimiento. Según Meneses y Rodríguez (2011:9) el cuestionario es, el instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de

algunas investigaciones. En pocas palabras, se podría decir que es la herramienta que permite al investigador social en cuestión, plantear un conjunto de preguntas para recoger información sobre un grupo de personas, para describir al grupo al que pertenecen y/o contrastar algunas relaciones entre medidas de su interés.

5.2. Instrumentos de medición

Utilizaré dos hojas de rúbrica: una para medir el grado de actitud de los alumnos (Anexo VII) y otra para comprobar qué han aprendido (Anexo VIII). Según Balbuena et alii (2013:51) La rúbrica es un instrumento que posee una base con una serie de indicadores, que nos permitirán ubicar el grado de consecución de los conocimientos, las habilidades y actitudes, así como los valores, en una escala determinada. El diseño de dicha rúbrica tiene que tener en cuenta una escala de valor descriptiva, numérica o alfabética, relacionada con el nivel de lo alcanzado. Generalmente, se presentará en una tabla que, en el eje vertical, incluye los aspectos a evaluar y, en el horizontal, los rangos de valoración.

5.3. Análisis de datos

A continuación se realizará un análisis de los datos obtenidos mediante los instrumentos de evaluación y medición.

5.3.1 Registro Anecdótico

Mediante el registro anecdótico, pude observar la tendencia de comportamientos que existían en las diferentes sesiones, la mayor parte de incidencias que llegaron a ocurrir fueron las de por ejemplo, los alumnos A15, A18 y A6 que consistían en “no respetan las normas explicadas” o las de los alumnos A13, A15 y A9 que “discutían constantemente el uno con el otro”. También destaque conductas positivas de todo el grupo en general pero en especial la del alumno A10 que “Constantemente ponía orden entre sus compañeros y no protestó en ningún momento, ni durante ni después de las actividades, actuando de manera muy madura”.

Teniendo en cuenta dicho registro, nos encontramos con que el 99 % de los alumnos han alcanzado el nivel avanzado en la rúbrica de actitud, mientras que uno de ellos, ha alcanzado el nivel experto, debido a que ha mantenido siempre un comportamiento ejemplar.

5.3.2 Cuestionarios

En cuanto al cuestionario, notamos una clara mejoría entre el cuestionario que rellenaron previamente a la intervención y al que rellenaron posteriormente. En el cuestionario pre-intervención ninguno de los alumnos supo responder a ninguna de las preguntas, por lo que me centraré en señalar cómo fueron sus respuestas post-intervención. En la pregunta “¿Sabes qué fueron las Guerras Púnicas?”, En el cuestionario post-intervención, el 100% de los alumnos contestó que fueron conflictos entre Roma y Cartago y que fueron tres conflictos.

En la segunda pregunta “¿quiénes fueron los dos participantes de las Guerras Púnicas?” el 100% de los alumnos supo contestar que fueron Roma y Cartago. En la tercera pregunta “nombra alguna consecuencia de las Guerras Púnicas” el 100% de los alumnos supo responder quién ganó y quién perdió y señaló que hablamos español porque los romanos ganaron a los cartagineses. En la cuarta pregunta “nombra alguna batalla que ocurrió en las Guerras Púnicas” el 90% de los alumnos nombró una de las cuatro batallas que representamos. Por último, en cuanto a la última pregunta “dónde se encontraban Cartago y Roma” el 100 % de los alumnos supo responder correctamente.

Teniendo en cuenta los resultados, y comparándolos con la hoja de rúbrica sobre conocimiento, tenemos que el 100% de los alumnos han alcanzado, al menos, el nivel avanzado en este aspecto.

5.4. Análisis de resultados

Para exponer los resultados finales sobre lo que ha supuesto esta intervención pedagógica, me centraré en analizar el grado de consecución de los objetivos propuestos, haciendo uso de los datos recogidos por los instrumentos de evaluación y medición.

En cuanto a los dos primeros objetivos “conocer en qué consistieron las Guerras Púnicas”, “identificar quiénes fueron sus principales beligerantes” pude observar, mediante el cuestionario que les realicé antes de comenzar el proyecto, que ninguno de los 26 alumnos conocía qué eran las Guerras Púnicas, ni mucho menos sus principales beligerantes. Esto saca a relucir que pese a que este curso había abordado este tema el curso pasado, ya que se trata en segundo ciclo, no es un tema que se trabaje con especial profundidad y es propenso a ser olvidado por los niños fácilmente. En este aspecto,

considero que mi intervención ha contribuido indiscutiblemente a que los niños mejoren su conocimiento sobre este evento histórico, ya que partían desde cero, por lo que cualquier cosa que hiciera habría hecho que aprendieran cosas nuevas. El hecho de dividir a la clase en dos equipos ha sido bastante positivo para hacer que los niños recuerden los nombres de Cartago y Roma, ya que ambos bandos se aprendieron inconscientemente y sin necesidad de memorizarlos, los nombres del “equipo” al que pertenecían y el de su acérrimo rival, por lo que, como muestra el cuestionario realizado al acabar el proyecto, el 100% de los alumnos fue capaz de identificar a los dos grandes protagonistas del conflicto sin ningún problema, así como el número de conflictos y al mismo tiempo, dado el nombre que recibe el evento, atar cabos y deducir que las Guerras Púnicas, como su propio nombre indica, fueron una serie de conflictos entre las potencias anteriormente mencionadas.

En cuanto al objetivo “vivenciar y conocer a modo de juego, eventos importantes de las Guerras Púnicas” considero que se ha cumplido con creces, y ha servido para que el 90% de los alumnos sepan responder a la pregunta del cuestionario que pedía nombrar alguna batalla, siendo la batalla de Cannas la que más veces aparece mencionada, gracias a que el juego que escogí para trabajarla fue el que más les gustó y en la que más atención prestaron durante la exposición, ya que fue trabajada mediante un PowerPoint y les encantó la estrategia de rodear al enemigo. En concreto tres alumnos no nombraron la batalla en cuestión pero se limitaron a decir el juego que hicimos, por lo que al menos la esencia del juego que trata de replicar dicha batalla si permanece en su imaginario.

En cuanto al objetivo “conocer las principales consecuencias de las Guerras Púnicas” se ha cumplido lo esperado, ya que el 100% de los alumnos supo responder quién ganó y quién perdió, gracias en parte a que precisamente ganó el equipo de los romanos, como ocurrió en la realidad, así como el 100% de los alumnos señaló que hablamos español porque los romanos ganaron a los cartagineses, y aunque ninguno señaló que ocurrió en la segunda guerra púnica, el aprendizaje de esta consecuencia que consideraba bastante interesante que supieran, se ha cumplido con creces.

En cuanto a la pregunta sobre la procedencia de romanos y cartagineses, el 100% de los alumnos ha sabido contestar que Roma se encontraba en Europa, lo cual era algo que cabía esperar ya que la ciudad sigue existiendo, así como también el 100% de los

alumnos ha sabido responder que Cartago se encontraba en África, lo cual considero que se debe a que durante el transcurso de los juegos, hice bastante hincapié en diferentes formas de llamar al equipo cartaginés, como podían ser “el equipo púnico” o el “equipo africano”, buscando precisamente que se les quedara en la memoria a todos.

En cuanto a los objetivos que tienen que ver con el comportamiento, como son “fomentar un clima sano de competición” y “fomentar el respeto por el rival y los compañeros”, considero que pese a que se ha llevado a cabo una dinámica basada en la competición, esta competición no ha sido más que la que surge en cualquier actividad de este tipo en Educación Física, incluso diría que el hecho de que un equipo tuviese cierta ventaja respecto al otro, ha producido que el equipo menos beneficiado, no se centrara en descalificar a sus compañero y hacer comentarios por el estilo, ya que comprendían, como les expliqué al inicio, que no tenían nada que perder en los juegos en los que tenían la desventaja, al contrario si ganaban sería todo un logro. Pese a ello, es inevitable que en una clase de primaria surjan reproches y enfados, pero mientras no se pasen unos límites, es la falta de respeto, no hay motivo para sancionar a ningún equipo. Las normas también fueron respetadas, quizás en el juego más caótico, como era la batalla de Milas, fue dónde más conflictos ocurrieron porque era un juego en la que se daban situaciones muy interpretativas, cosa que no ocurría con tanta frecuencia en los demás. Esto puede recogerlo gracias a la observación, el cuaderno de clase y el registro anecdótico ya que pudimos comprobar que la mayor parte de los incidentes observables surgieron durante la primera sesión.

Estos incidentes tenían que ver principalmente con enfados y reproches hacia el equipo rival y al no respeto hacia las normas, de forma deliberada. La última sesión fue, tras la primera, la que más incidentes aunó, aunque la diferencia estuvo en que los incidentes producidos tenían que ver con conflictos dentro del propio equipo. Las sesiones que menos conflictos registraron, fueron la segunda y la tercera, estando estos en discusiones con el rival porque unos consideraban que estaba dicho alumno estaba eliminado y otros no. Como he expresado anteriormente, he llegado a la conclusión de que esto se debe a que cuanto más interpretativas son las normas de un juego, más probable es que terminen surgiendo conflictos de diversa índole, ya que es mucho más complicado y polémico discernir si un equipo se encontraba exactamente a la derecha de la colchoneta rival para poder saltar a ella, que observar que a un alumno le han alcanzado con una pelota o que le han atrapado. Pese a estos conflictos y teniendo en

cuenta que todo acabó con la repartición del premio a ambos bandos como iniciativa del equipo ganador, considero que los dos objetivos mencionados anteriormente se han cumplido.

6. Conclusiones

Como conclusión, podemos comprobar que esta intervención ha cumplido sus objetivos y ha servido para mejorar las ideas previas que los alumnos tenían sobre este tema, demostrando que la interdisciplinariedad en Educación Física puede llegar a ser muy efectiva, gracias a que los alumnos están muy predispuestos a trabajar en esta asignatura, por lo que si se aúnan contenidos teóricos y juegos, tenemos como resultado que los niños están aprendiendo al mismo tiempo que disfrutan de la actividad física.

Como punto positivo del proceso, he podido observar de primera mano que el hecho de trabajar un evento bélico, es más fácil de adaptar a la Educación Física, ya que puedes dividir a la clase en equipos que serían los bandos que participaron en dicho conflicto y crearles un sentimiento de pertenencia, que termina por hacerles conocer nombres de bandos o países que les costaría mucho más aprender simplemente memorizándolos mientras estudian. Cabe destacar que las batallas son bastante llamativas para los niños, lo que supone que cuando estás explicándoselas, es como si estuvieran escuchando una historia, lo cual supone que no se aburran y presten bastante atención, no solo a la batalla en sí, también al contexto en donde se llevaron a cabo.

Las batallas son también muy adaptables a juegos, y con un poco de imaginación y una reflexión final que encaje todas las piezas, puedes conseguir transmitirles la esencia de la forma más fidedigna posible. Otro de los puntos positivos de este proyecto, es que considero que se mezclan los contenidos teóricos y prácticos de forma proporcional, es decir, los niños no pasan un tiempo excesivo escuchando las explicaciones teóricas, lo cual podría suponer que terminasen por aburrirse y no prestar atención, al igual que tampoco pasan un tiempo excesivo jugando y por lo tanto sin tener muchos conocimientos sobre el contexto en dónde se están desarrollando las batallas de las sesiones ni tampoco sobre el contexto histórico en sí.

Como desventaja de este proceso, considero que a veces, y dependiendo de cómo fue la batalla, es difícil realizar un juego que aúne todas las características de la misma, además el propio hecho de que sean juegos, hace que algunos alumnos puedan olvidarse de por qué están haciendo lo que están haciendo, lo que provoca que puedan llegar a perderse en el contexto del juego y dependan en exceso de la reflexión final para atar cabos. Otra desventaja, podría ser que cuando hay un juego de por medio, los alumnos están, lógicamente, más concentrados en ganar que en aprender, esto implica que no

lleguen a entender que la derrota forma parte también del proceso de aprendizaje y que lo importante no es que hayan perdido porque el rival tenía ventaja, si no vivir en primera persona lo que esa ventaja con la que contaba el rival les suponía y cómo les ha hecho sentir, ya que de esta manera estarán más próximos a entender las características de la batalla, pese a que no hayan conseguido la victoria.

7. Propuestas de mejora

Para las propuestas de mejora, me centraré en los factores organizativos, didácticos y de customización que podrían mejorarse de cara a una futura intervención sobre el tema tratado.

En cuanto a factores organizativos, considero que uno de los factores que podrían mejorarse, es el hecho de tratar, en lugar de los tres conflictos que existieron, uno de ellos, preferiblemente el segundo, que es el que más nos atañe a todos nosotros. Creo que el hecho de tratar solo un conflicto, da pie a que se pueda profundizar más en él, además de que así pueden evitarse las confusiones propias que suponen los saltos temporales de cientos de años que suponen los tres conflictos, además de tratarse un mayor número de eventos que sucedieron, así como profundizar no sólo en los hechos, también en figuras importantes de la época y las hazañas que realizaron.

Por factores didácticos me refiero a la forma en la que pueden enseñarse dichos acontecimientos, considero que la forma perfecta de hacerlo en Educación Física es sin duda de manera jugada, haciendo así una mezcla entre teoría y práctica que consiga que los alumnos estén bastante motivados, sin embargo pienso que podría hacerse uso también de uno de los bloques del currículum de Educación Física como es la expresión corporal, de forma que los alumnos pudieran representar los eventos y las batallas de forma teatral, consiguiéndose así que se representen de manera aún más fiel y los alumnos vivan en primera persona cómo fue dicho evento, además eliminaríamos así el componente competitivo y por tanto muchos de los conflictos, además de que trabajaríamos algo diferente a lo habitual como es la expresión corporal.

De esta manera, y enlazando con lo anteriormente expuesto sobre tratar personajes importantes, podrían seleccionarse alumnos que representaran a generales romanos y púnicos, sacando así a relucir estas figuras importantes. Juntando ambos factores, organizativos y didácticos. Otra propuesta de mejora podría ser la realización de una unidad didáctica de expresión corporal sobre uno de los conflictos, de forma que aprovechando las tres horas de Educación Física a la semana, en apenas dos semanas pudiesen tratarse seis eventos importantes. Creo que un factor importante para mejorar el conocimiento, podría ser incluir un diario de clase que tuviesen que elaborar, para que ellos mismos fuesen escribiendo lo que han realizado en el día y los aspectos importantes, en lugar de ser yo únicamente quién se lo proporcione.

Los componentes de customización vendrían a ser la vestimenta de los alumnos, que podrían disfrazarse de forma característica, haciendo uso también de las TIC para que buscaran información para elegir un atuendo adecuado para romanos y cartagineses, pudiendo además crearse un conjunto de armas a partir de cartón o gomaespuma para llevar a cabo la representación de la batalla. Esta customización haría también que los alumnos se metieran más en el papel, y se sintieran aún más identificados con el bando que les ha tocado.

En resumen, las propuestas de mejora se basarían en una organización más clara de los conflictos, para evitar que los alumnos puedan perder el hilo histórico, una propuesta didáctica más basada en la representación teatral y la expresión corporal así como un diseño de la vestimenta de unos y otros, para lograr una mayor inmersión de los alumnos en el tema tratado.

8. Bibliografía

- Balbuena, H. et alii. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. Secretaría de Educación pública.
- Barceló, P. (2019). *Las guerras púnicas*. Editorial Síntesis.
- Cabeza, G. (1990). *El período de las primeras guerras púnicas*. Akal.
- Campos y Covarrubias, G., Martínez, N. (2012) La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7 (13), 45-60.
- Eisner, E. W.(1998) *El ojo ilustrado*. Editorial Paidós.
- Esteban, M. (2013). Las batallas navales de la Primera Guerra Púnica. *Revista Historia Rei Militaris*, (4), 24-39.
- García Sebastián, & Gatell Arimont, C. (2015). *Sociales. 4 Educación Primaria. Andalucía*. Vicens Vives.
- Goldsworthy, A. (2008). *La caída de Cartago: las guerras púnicas*. Ariel.
- Iglesias Brunet, Gaspa Ortiz, P., & Segarra Montaner, E. (2015). *Ciencias sociales. 4 Primaria. Comunidad Autónoma de Andalucía* . Edebé.
- Kelliam Benítez. (2015). *Ciencias sociales. 4 Primaria. Andalucía* . Anaya.
- Larrain, H. (18 de Junio de 2004). *El Diario de Campo o Bitácora: el instrumento número 1 del científico*. Eco-antropología. Recuperado de:
<http://eco-antropologia.blogspot.com/2008/02/el-diario-de-campo-o-bitcora-el.html>
- Livio, T. (2006). *Historia de Roma desde su fundación*. Biblioteca Clásica Gredos.
- Martín Heredia, & Salas Loizaga, R. (2015). *Ciencias sociales. 4 Primaria. Andalucía*. SM.
- Meneses, J., y Rodríguez-Gómez, D. (2011). *El cuestionario y la entrevista*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Moral Santa-Olalla, Alfonso Talavera, E., Marín Márquez, Q., & López Sáez Rodríguez Piñero, M. (2015). *Ciencias sociales. 4 Primaria. Andalucía*. Santillana.

-Peñarrubia, A. (2020). Conocer y conocerte. La batalla de Cannas. Lecciones aprendidas. *Revista Ejército*, 81 (947), 4-9.

-Tenbrink, T. (2006). *Evaluación. Guía práctica para profesores*. Narcea, S.A. de Ediciones.

ANEXOS

Anexo I: Ficha de la primera guerra púnica y la Batalla de Milas

LAS GUERRAS PÚNICAS

Se conocen como Guerras Púnicas a las tres guerras que entre los años 264 a.C. y 146 a.C. **enfrentaron a Roma y Cartago**, las principales potencias del Mediterráneo de aquella época.

¿Qué era Cartago?

Cartago fue un poderoso estado que llegó a ser junto a Roma, el estado más fuerte del mediterráneo antiguo. Se encontraba en el norte de África, en el actual país de Túnez.



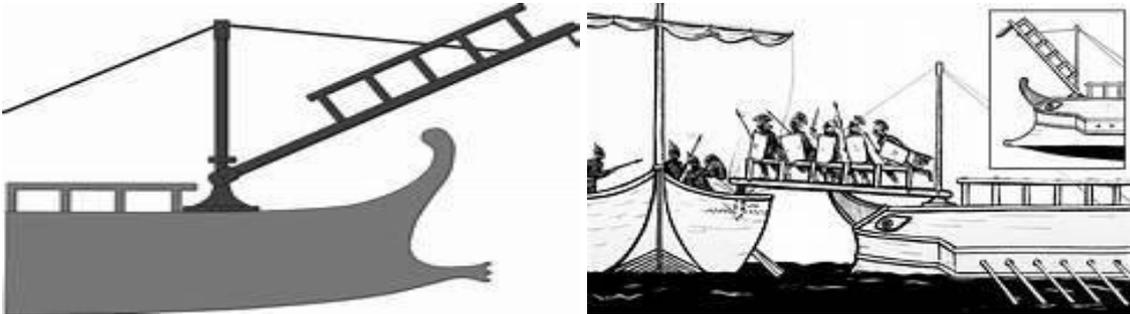
La Primera Guerra Púnica

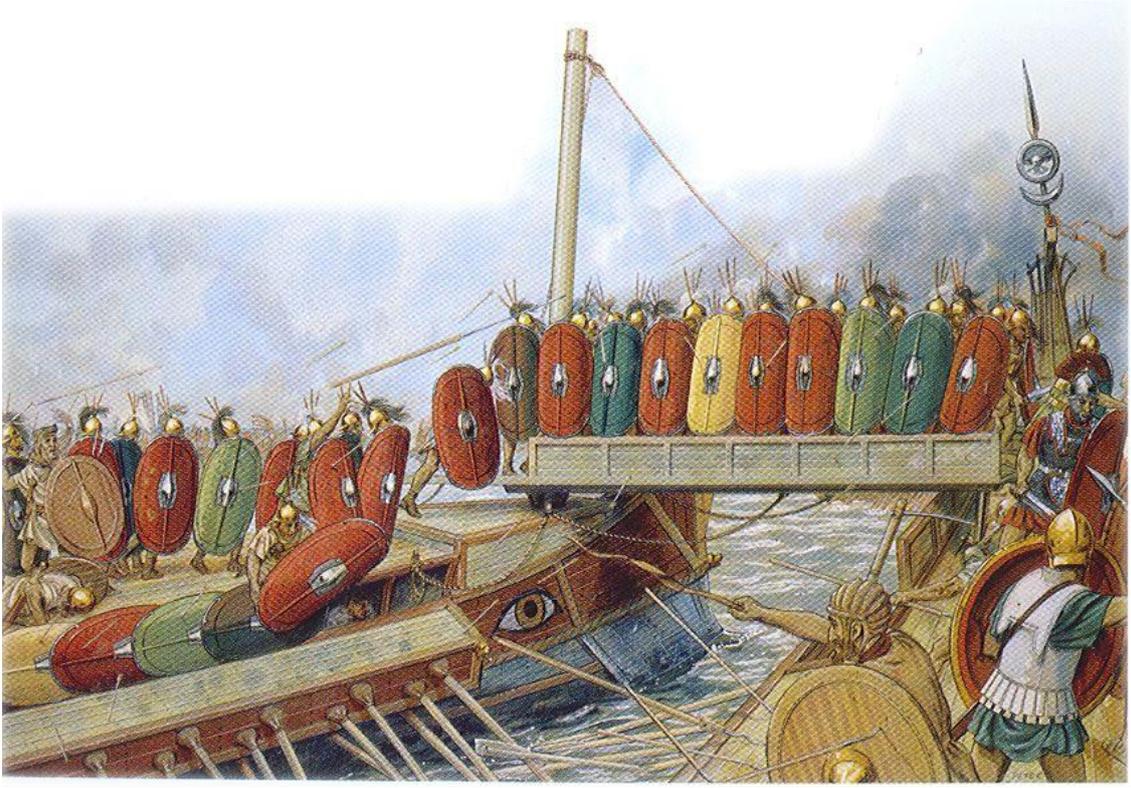
Sucede entre los años 264 y 241 a.C. y se libró principalmente en la isla de Sicilia y el norte de África. Cartago por aquel entonces se había expandido por más territorios que Roma. Fue una guerra que ocurrió principalmente en la isla de Sicilia, y fue provocada porque Roma empezó a llevar a cabo diferentes negociaciones con la ciudad de Mesina, que era uno de los pocos lugares que a Cartago le quedaban por conquistar de la isla



Batalla de Milas

Fue una batalla entre barcos cartagineses y romanos, que acabó con la inesperada victoria de los romanos, ya que los cartagineses, como puede verse en el mapa, se habían desarrollado mejor expandiéndose por el mar, por lo que tenían mejores barcos. Los romanos, que eran mejores luchando cuerpo a cuerpo, usaron para ganar el “corvus”, que era un puente que hacía que los romanos pudiesen abordar los barcos cartagineses, ya que hasta entonces, las guerras consistían en golpear el espolón de tu barco (una especie de ariete que estaba en la parte delantera) contra el barco del enemigo para hundirlo.



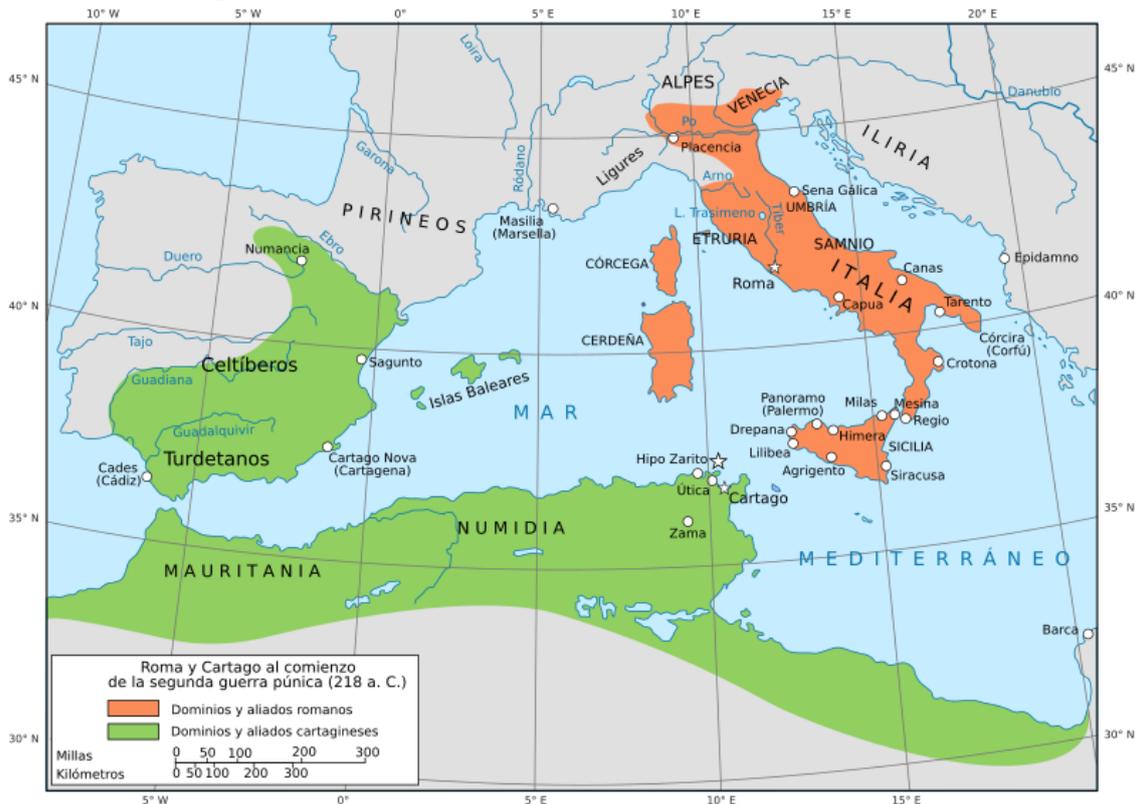


Anexo II: Ficha de la segunda guerra púnica y la Batalla del Lago Trasimeno

LA SEGUNDA GUERRA PÚNICA

La segunda guerra púnica se libró entre los años 218 a.C. y 201 a.C. y sucedió tanto en Hispania como en Italia. Tras la derrota de Cartago en la Primera Guerra Púnica perdieron las islas de Sicilia, Córcega y Cerdeña, por lo que decidió expandirse en busca de otros territorios, fue así como llegaron a España, en donde fundaron la ciudad de Cartagena. La guerra terminó con victoria romana.

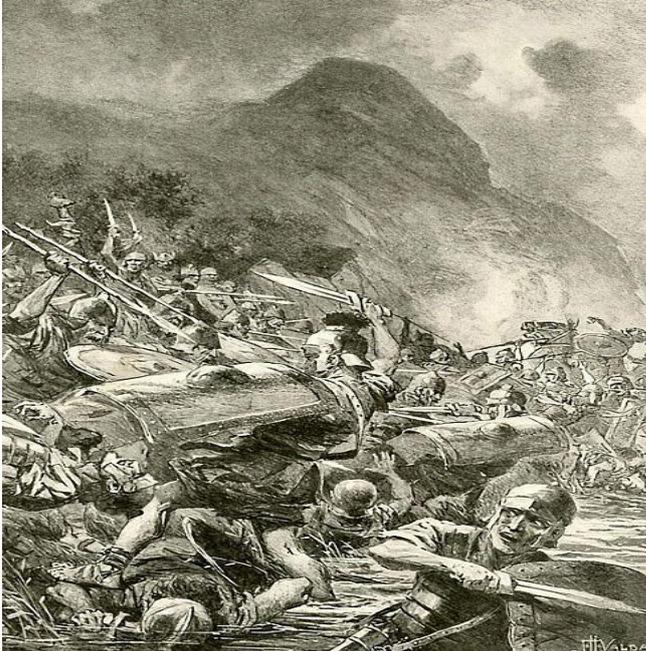
Todo empezó debido a que el general cartaginés Aníbal, tuvo un conflicto con la ciudad de Sagunto (que se encuentra en la Comunidad Valenciana) que era una ciudad protegida por los romanos. Aníbal la asaltó por lo que los romanos decidieron que la guerra había empezado, además no les hacía mucha gracia que los cartagineses tuvieran tanto control sobre la península Ibérica, que era un territorio muy rico en minerales y de buena agricultura. El general Aníbal, decidió entonces luchar contra los romanos en su propia casa, en Italia. Para ello cruzó los Pirineos y los Alpes con su ejército armado con elefantes de guerra.





Batalla del Lago Trasimeno

En esta batalla que sucedió en Italia, los cartagineses comandados por Aníbal, ganaron a los romanos gracias a su ingenio, pillándolos por sorpresa y aprovechándose de la niebla y de que estos no podían verlos bien.



Anexo III: PowerPoint sobre la Batalla de Cannas

La **batalla de Cannas** fue un combate librado el **2 de agosto del 216 a.C.** entre las fuerzas de Roma y las tropas del líder militar más famoso de Cartago, **Aníbal Barca**. El enfrentamiento, uno de los más famosos no solo de la **Segunda Guerra Púnica** (218 – 202 a.C.) sino de toda la Antigüedad, supuso una de las peores derrotas de la historia de Roma.

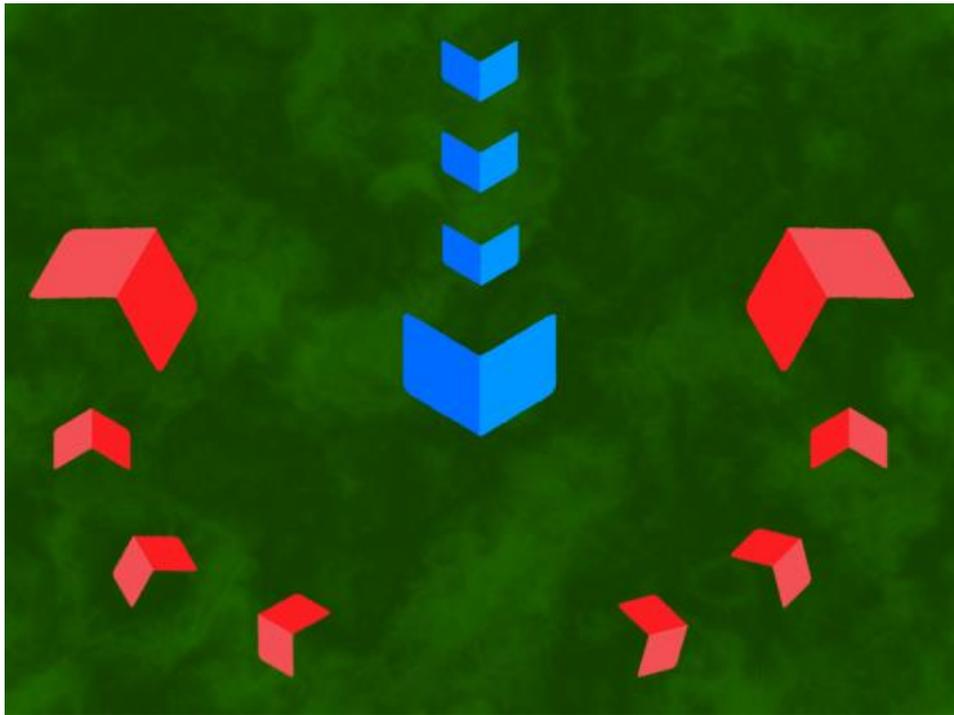


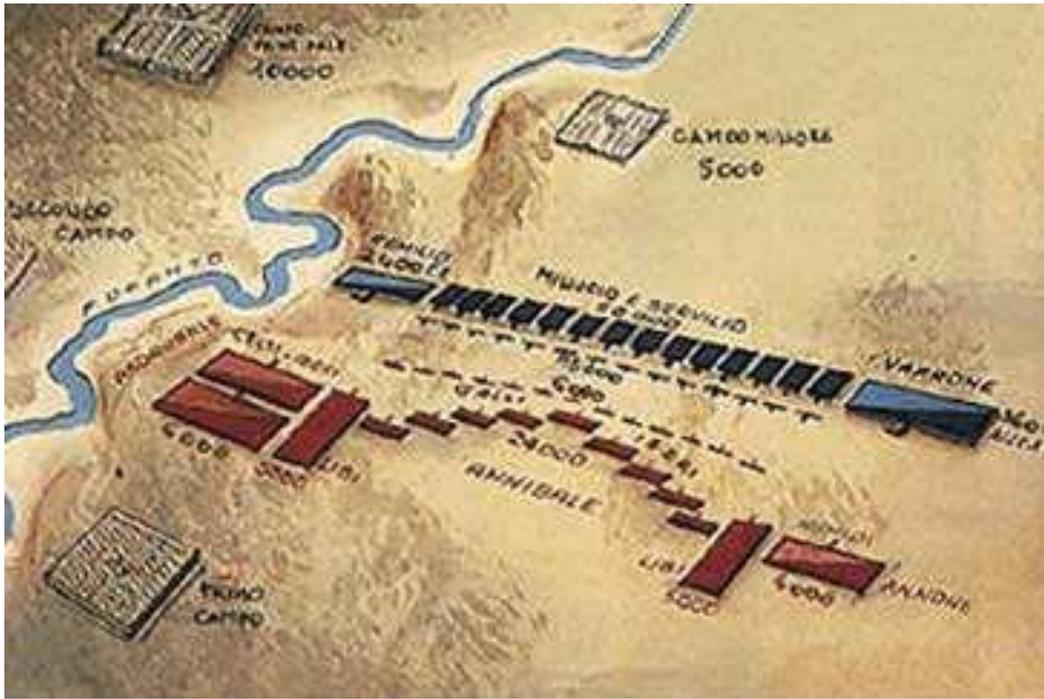
¿Por qué ganaron los cartagineses?

Los cartagineses tenían muchísimos menos soldados que Roma, los romanos eran más numerosos, pero Aníbal diseñó una táctica que les dio la victoria.

El movimiento de pinza

El movimiento de pinza consiste en esperar a que el ejército rival ataque el centro de tu ejército, mientras los laterales van envolviéndolo, haciendo así que queden rodeados.





Anexo IV: Ficha de la tercera guerra púnica y el Asedio de Cartago

LA TERCERA GUERRA PÚNICA

La tercera guerra púnica sucede entre los años 149 y 146 a.C. Y consistió principalmente en el asedio de la ciudad de Cartago. Los romanos, que consiguieron ganar las dos guerras anteriores y quedarse con los territorios cartagineses, decidieron que pondrían fin a la ciudad cartaginesa, por lo que fueron a África para asediarla y conquistarla, aunque antes les propusieron que podían rendirse, pero tendrían que abandonar la ciudad y dejar todas sus posesiones allí, por lo que los cartagineses se negaron y comenzó el asedio.

Asedio de Cartago

Los romanos tardaron tres años en tomar la ciudad, ya que contaba con buenas defensas, pero finalmente decidieron aislar la ciudad por mar y tierra, consiguiendo que los cartagineses no tuvieran comida y enfermaran, estando cada vez más débiles.



Consecuencias de las guerras púnicas

- Los romanos destruyen la ciudad de Cartago, que desaparece como estado.
- Los romanos se quedan con las posesiones de los cartagineses, incluida Hispania, en donde gobernarían durante siglos, lo que provocará que hoy en día hablemos español, ya que nuestra lengua proviene del latín que hablaban los romanos.
- Roma pasa a convertirse en el estado más fuerte de todo el Mediterráneo.

Roma antes de las Guerras Púnicas



Roma después de las Guerras Púnicas



Anexo V: Registro anecdótico

Alumno	
Curso	
Fecha/ Número de sesión	
Descripción del hecho	
Análisis o interpretación del hecho	

Anexo VI: Cuestionario para el alumnado

1. ¿Sabes qué fueron las Guerras Púnicas? (En qué dos siglos se llevaron a cabo, quiénes se enfrentaron y cuántos conflictos fueron.)
2. ¿Quiénes fueron los dos participantes de las Guerras Púnicas?
3. Nombra alguna consecuencia de las Guerras Púnicas (Quién ganó, quién perdió, qué pasó con el ganador, qué pasó con el perdedor.)
4. Nombra alguna batalla que ocurrió en las Guerras Púnicas.
5. ¿Dónde se encontraban Cartago y Roma?

Anexo VII: Rúbrica de actitud

	Experto	Avanzado	Aprendiz
Deportividad	Respeto al rival en todo momento de forma ejemplar (no hace gestos, burlas...)	Respeto al rival la mayor parte del tiempo (puede tener alguna actitud antideportiva puntual durante el juego)	Intenta respetar a los rivales pero tiende a hacer demasiadas acciones antideportivas durante la realización del juego
Comportamiento	Tiene un comportamiento ejemplar con rivales, compañeros y normas.	Tiene un buen comportamiento con rivales, compañeros y normas.	Suele tener un buen comportamiento con al menos uno de los aspectos (rivales, compañeros y normas).
Respeto de normas	Respeto las normas del juego en todo momento	Respeto las normas del juego la mayor parte del tiempo	Le cuesta respetar las normas del juego
Compañerismo	Anima a sus compañeros la mayor parte del tiempo y no realiza juicios de valor sobre ellos.	No realiza juicios de valor sobre sus compañeros aunque no es propenso a animarles.	En ocasiones suele hacer juicios de valor sobre sus compañeros.

Anexo VIII: Rúbrica de conocimiento

	Experto	Avanzado	Aprendiz	Novel
Conocer los principales beligerantes de las guerras púnicas y dónde se encontraban geográficamente	Identifica correctamente que en las Guerras Púnicas se enfrentaron Cartago y Roma y que se encontraban en el norte de África e Italia respectivamente.	Identifica correctamente quienes fueron los principales beligerantes de la guerra pero solo dónde se encontraba uno de ellos	Identifica a ambos beligerantes.	No identifica a ninguno de los beligerantes
Conocer las principales consecuencias de las guerras púnicas	Conoce las principales consecuencias de las Guerras Púnicas (quién ganó, quién perdió, que pasó con el ganador, que pasó con el perdedor)	Conoce quién venció y quién perdió en las guerras púnicas y qué pasó con uno de los beligerantes	Conoce solo quién ganó y quién perdió la guerra	No conoce ninguna de las consecuencias de las guerras púnicas
Conocer qué son las Guerras Púnicas	Conoce que las Guerras Púnicas fueron tres conflictos armados entre Roma y Cartago durante los siglos II y III a.C	Conoce que las Guerras Púnicas fueron tres conflictos armados entre Roma y Carago	Conoce que las Guerras Púnicas fueron conflictos entre Roma y Cartago	No conoce qué fueron las Guerras Púnicas en general