

RiMe

Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317357

ISSN 2035-794X

numero 1/I n. s., dicembre 2017

**Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de
divulgación de la investigación en historia en
educación secundaria**

**Between Game and New technologies: an experience of
dissemination of research in History in
Secondary School**

Esther Martí Sentañes

DOI: 10.7410/1295

Direttore responsabile

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione

Esther MARTÍ SENTAÑES

Comitato di redazione

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

Comitato scientifico

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

Comitato di lettura

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

Responsabile del sito

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: rime@isem.cnr.it (invio contributi)

Special Issue

**Scienze umane, dalla produzione
di nuova conoscenza alla
disseminazione e ritorno**

**Humanities, from production
of new knowledge to
dissemination and back**

A cura di
Giovanni Sini

RiMe 1/I n. s.

Special Issue

Scienze umane, dalla produzione di nuova conoscenza alla disseminazione e ritorno

Humanities, from production of new knowledge
to dissemination and back

a cura di

Giovanni Sini

Indice

Giovanni Sini	5-24
<i>La circolarità virtuosa della conoscenza, riflessioni per un'introduzione / The virtuous circularity of knowledge, considerations for an introduction.</i>	
Francesca Desogus	25-40
<i>Il fondo Lepori dell'Archivio storico comunale di Cagliari / The Lepori collection of the municipal Historical Archive of Cagliari.</i>	
Chiara Ottaviano	41-56
<i>La 'crisi della storia' e la Public History / 'Crisis of History' and Public History.</i>	
Enrica Salvatori	57-94
<i>Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina / Digital (Public) History: the new road of an ancient Discipline.</i>	
Giampaolo Salice	95-117
<i>Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età</i>	

- moderna, *un progetto di umanistica digitale* / Migrations and internal colonization in the Early Modern Mediterranean, *a digital humanities project*.
Andrea Zannini 119-126
Insegnamento della storia e/è public history / History teaching and/is public history.
- Elisabetta Gola - Alice Guerrieri - Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi 127-137
Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de Il trono di spade / Teaching History with TV series. Middle Ages seen through Games of thrones.
- Esther Martí Sentañes 139-156
Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria / Between Game and New technologies: an experience of dissemination of research in History in Secondary School.
- Giovanna Pietra - Maria Gerolama Messina - Emilio Capalbo 157-180
Musica nuova per Monte Sirai - Archeologia in musica / New Music for Monte Sirai - Archeology in music.
- Mylène Pardoën 181-193
L'archéologie du paysage sonore : de la théorie à la pratique / The Archaeology of sound landscape: from theory to practice.
- Roberto Lai 195-217
Tecnologie digitali, territorio e beni culturali: una grande opportunità per la Sardegna / Digital technologies, territory and cultural heritage: a great opportunity for Sardinia.

Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria

Between Game and New technologies: an experience of dissemination of research in History in Secondary School

Esther Martí Sentañes

(Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea - CNR)

Resumen

Dentro del proyecto *E pluribus Unum* se han realizado distintos laboratorios en centros de educación secundaria sardos, catalanes y andorranos que han permitido reflexionar sobre el concepto de identidad ibérica en Cerdeña. Se trata de *case study* desde el punto de vista de la divulgación de la investigación histórica y su aplicación en la didáctica, que ha querido dar prioridad a la innovación en las aulas a través del aspecto lúdico y del uso de las nuevas tecnologías. Esta experiencia nos permite, asimismo, interrogarnos sobre cómo estas experiencias de divulgación pueden influenciar en las futuras investigaciones.

Parole chiave

Identidad, investigación, divulgación, juego, nuevas tecnologías.

Abstract

Within the *E pluribus Unum* project, different laboratories have been carried out in Sardinian, Catalan and Andorran secondary education centres, which have made it possible to reflect on the concept of Iberian identity in Sardinia. This case study has a point of view in the dissemination of historical research and its application in teaching, which has intended to give priority to innovation in classrooms, through a playful aspect and the use of new technologies. This experience also allows us to question how these dissemination experiences can influence future research.

Keywords

Identity, Research, Dissemination, Game, New technologies.

1. Introducción. - 2. De la investigación histórica a la divulgación. - 2.1. El pasado ibérico en Cerdeña en clave identitaria. -2.2. La divulgación de la investigación. -2.3. Las TIC, procesos activos de aprendizaje, y la enseñanza de la historia. - 2.4. Juego y aprendizaje. - 3. 'Viagiocando', como experiencia de diseminación- 4. Reflexiones finales. - 5. Bibliografía. - 6. Curriculum vitae.

Introducción

Divulgar los resultados de la investigación en el campo de la historia se convierte en una manera de llevarnos del pasado al presente, en un viaje que nos ayuda a comprender mejor la identidad específica de distintos países y regiones que comparten un pasado común. Por otra parte, la enseñanza de esta disciplina tiene gran relación con la construcción de la identidad y la transmisión de la memoria colectiva (Carretero - Montanero, p. 134).

La experiencia que se presenta forma parte del proyecto de investigación *E pluribus unum, profilo identitario sardo dal Medioevo alla Contemporaneità*¹, que persigue, entre sus objetivos, el estudio del bagaje cultural que la presencia de la Corona de Aragón en Cerdeña ha transmitido en la memoria y en la identidad cultural sarda, en gran parte visible todavía hoy (Manconi, 1984, pp. 217-237, 1999, pp. 43-65; Martí, 2014, pp. 229-255, 2015, pp. 23-32; Oliva - Schena, 2014), así como su disseminación en la sociedad, en particular en las escuelas.

En concreto, a través del laboratorio *‘Viagiocando’, attraverso il passato fino il presente*, se ha querido trabajar el concepto de identidad ibérica en Cerdeña en las escuelas de educación secundaria sardas, españolas y andorranas.

Viagiocando quiere ser un *case study* desde el punto de vista de la divulgación de la investigación histórica y la aplicación en la enseñanza, además de contribuir a valorizar el patrimonio material e inmaterial de las áreas citadas, generando un interés y un mayor conocimiento entre los jóvenes de su propia identidad, que es nuestro objetivo principal: analizar, estudiar y transmitir los lazos de identidad del pasado, aún presentes, en gran parte, entre la península Ibérica y la isla de Cerdeña.

Cabe decir que esta idea de divulgación de la investigación se ha proyectado para dar prioridad a la innovación, sobre todo a través del juego y del uso de la tecnología digital, reforzando, a través del aspecto lúdico, los valores democráticos de respeto a la cultura y a la diversidad. El mismo nombre de los laboratorios, *Viagiocando*, una invención, casi una metáfora, quiere ilustrar este viaje por los siglos de la historia en común hasta el presente, siguiendo estos hilos conductores.

¹ Este artículo se ha realizado gracias al proyecto *E pluribus unum. Il profilo identitario sardo dal Medioevo alla Contemporaneità* (CRP-78440). Regione Autonoma della Sardegna; Dr. Luciano Gallinari (PI).

2. De la investigación histórica a la divulgación

2.1. El pasado ibérico en Cerdeña en clave identitaria

¿Por qué estudiar la influencia de identidad ibérica de Cerdeña desde un punto de vista de la identidad? Cabe decir que desde la llegada de la Corona de Aragón a Cerdeña (1323), su cultura estará presente durante más de cuatro siglos. De hecho, la historia medieval de Cerdeña, y en buena medida también la moderna, se caracteriza por una fuerte presencia ibérica, que se convirtió en parte de la identidad y la memoria de los sardos².

Esta investigación analiza, por tanto, la identidad ibérica en Cerdeña desde la Edad Media hasta la actualidad. A través del método comparativo, y de forma interdisciplinaria, se toman en cuenta las instituciones, la historia, el arte, la lengua, la religión y la cultura popular, a la búsqueda de las raíces ibéricas que influyeron en la identidad de Cerdeña. Igualmente, se presta especial atención a la difusión de la investigación a través de la creación de actividades de laboratorio en el concepto de identidades ibéricas en Cerdeña.

Así, en los laboratorios que se han proyectado se ha trabajado en torno a la idea de una identidad sarda, integrada por diferentes identidades, en la que el peso de los elementos de influencia española va más allá del final de la dominación. Las actividades proyectadas fomentan el análisis por parte de los estudiantes, de forma interdisciplinaria, de lo que se mantiene de esta identidad en la cultura actual de Cerdeña³.

2.2. La divulgación de la investigación

Resulta necesario puntualizar cómo en los últimos años la divulgación de la investigación, la *Terza missione*, para el caso de las universidades y centros de investigación italianos, se ha convertido en un elemento con un peso cada vez mayor, también para las humanidades. Este conjunto de actividades por las que las universidades y centros de investigación entran en interacción directa con la sociedad promueve la aplicación directa, la valorización y el uso del conocimiento para contribuir al desarrollo social, cultural y económico de la sociedad a través de una relación directa con el territorio y sus actores.

En esta línea, resulta fundamental diseminar el campo de las humanidades para contribuir a mejorar la sociedad. Cabe decir que las grandes

² Sobre este argumento, véase, entre otros, Casula, 1984, 1990; Cioppi, 2012; Conde y Delgado de Molina, 1984; Carbonell - Manconi, 1984; Gallinari - Martí, 2017, pp. 494-503; Manconi, 1984, 1989; Martí, 2014, 2015a; Pillittu, 2014; Petrucci, 2010; Urban, 2000).

³ Sobre el concepto de identidad, véase, entre otros, Balcells, 2009, pp. 83-114; Fabietti, 1995; Guibernau, 2009; Derrida, 1968; Wertsch, 2002.

transformaciones que debemos afrontar, tanto a nivel europeo como global, implican una mayor atención al capital cultural, social y humano, fundamental para contribuir a un crecimiento del propio país. En directa relación con todo lo expuesto, resulta indispensable un sistema educativo de calidad, que se base en la experimentación y en la innovación, y donde el papel que debe tener la investigación resulte crucial. Así, en las estrategias europeas hasta el año 2020 en materia de educación, se concluye que el aprendizaje, para ser mayormente efectivo, debe comprender innovación y creatividad (Bocconi – Kamylyis - Punie, 2004, pp. 104-105). Asimismo, en los principios italianos del *Piano per la formazione dei docenti* (2016-2019), promover la innovación continua se constituye como una prioridad:

Il nostro sistema di istruzione vive e si sviluppa attraverso la continua sperimentazione e innovazione. In questa direzione, il Piano agisce attraverso diversi strumenti per valorizzare l'innovazione, sia a livello di singola scuola, che di intero sistema scolastico (...). Il legame con il mondo della ricerca, non solo a livello di tematiche pedagogiche e metodologiche, va esteso a tutti gli ambiti⁴.

El trabajo de equipo entre investigación, profesorado y dirección escolar que se ha realizado a través de los laboratorios de *Viagiocando* se ha inspirado en estos principios y se ha partido de la premisa que para realizar experiencias innovadoras en las aulas cabe instar, con eficacia, a favorecer el uso de las TIC y los principios del aprendizaje activo.

2.3. Las TIC, procesos activos de aprendizaje, y la enseñanza de la historia

Cuando hablamos de innovar en el campo de las humanidades y su aplicación en la vida escolar, la tecnología ocupa un lugar predominante. Hace ya tiempo que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han dejado de ser una novedad en la vida académica. Las TIC, unidas a distintas estrategias y métodos de aprendizaje, fomentan una mayor motivación y aumentan la empatía en los estudiantes, y también en sus profesores; y por ello su uso es cada vez mayor en las aulas.

Por otro lado, las *digital humanities*, ya sea en la docencia o en la investigación, ocupan cada vez una posición más destacada. De este modo, la

⁴ Piano per la formazione dei docenti. 2016-2019. La buona scuola. MIUR, p. 9. <http://www.istruzione.it/allegati/2016/Piano_Formazione_3ott.pdf> (29 de septiembre de 2017).

tecnología ya no solo ejerce de herramienta facilitadora, sino que también modula el contenido humanístico⁵.

Cabe decir que en la era digital ha cambiado radicalmente el modo cómo se accede y se codifica la información, y, en consecuencia, continúan a cambiar las habilidades de los estudiantes. Por ello, el método magistral como soporte del aprendizaje a menudo no resulta suficientemente eficaz para una clase integrada por nativos digitales (Prensky, 2001; Aliaga - Bartolomé, 2006, pp. 62-64). Presentar un tema a través de la clásica lección, usar una sola fuente, no siempre estimula a los estudiantes a participar en la interpretación de los hechos históricos, en la elaboración de interrogantes, en la creación de opiniones, entre otras habilidades, que, como apunta Luis García-Utrera (2013, p. 3), son necesarias para el desarrollo del pensamiento histórico, pues convierte en muchos casos el enseñamiento y el aprendizaje de la historia en algo que se percibe como tedioso o incomprensible para muchos estudiantes (Verdú⁶).

Desafortunadamente, todavía en algunos entornos de educación formal la aplicación de métodos innovadores topa con algunas resistencias, ya sea por la percepción de complejidad que sienten los docentes al tener que adaptarse a las novedades o por la efectiva falta de tiempo que el temario ofrece para poder incorporar nuevos proyectos. Aun así, para lograr cambios educativos importantes conviene explorar distintas metodologías que, unidas a los recursos tecnológicos, favorezcan la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en el aula, además de ayudar igualmente a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la historia. Las TIC hacen más dinámico el desarrollo de las competencias de razonamiento y contribuyen a potenciar en los estudiantes habilidades de pensamiento histórico (García - Utrera, 2013, p. 5; Carretero - Montanero, 2008, pp. 137-139; Trepát - Feliu, 2007, pp. 10-12; García Aretio, 2016, p. 10).

Por otro lado, las metodologías aplicadas en las aulas a la enseñanza de las humanidades tienen en cuenta diferentes tipos de aprendizaje y las inteligencias múltiples (Garner, 1994). Entre ellas, resulta interesante proyectar actividades a través de las metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo. Durante el proceso de colaboración, los participantes llegan a unos procesos cognitivos superiores, porque han desarrollado distintas habilidades, como la creatividad, el pensamiento crítico, una mayor capacidad

⁵ <http://elpais.com/elpais/2017/01/30/talento_digital/1485801035_420685.html?id_externo_rsoc=TW_CC> (14 de septiembre de 2017).

⁶ Deseo agradecer a la Dra. Noemí Verdú que me haya permitido leer y citar su trabajo, que todavía se halla en curso de publicación.

de resolución de conflictos, además de responsabilizarse más de su propio aprendizaje (Strijbos - Martens - Jochems, 2004, pp. 403-424; Verdú).

De igual manera, la clase invertida, o *flipped classroom* favorece que los alumnos construyan, por lo menos en parte, sus propios conocimientos (Keenwagwe - Onchwari - Oigara, 2014). Así, los estudiantes tienen que buscar y elaborar materiales, para después exponerlos y compartirlos dentro de clase.

Igualmente, resultan interesantes las metodologías de *role-playing* aplicadas de forma presencial, semipresencial o virtual, como los juegos de rol, el aprendizaje basado en problemas o las metodologías de estudios de casos (Verdú).

Estas estrategias y métodos de aprendizaje resultan, a su vez, muy útiles si se trabaja por proyectos⁷. Además, a través de estas metodologías activas los alumnos pueden utilizar las TIC cuando y donde quieran para acceder, compartir información con flexibilidad y debatir temas entre ellos o con los profesores, lo que resulta un fantástico espacio virtual para el aprendizaje y un valioso complemento de las clases presenciales (Marqués, 2012, pp. 8-9).

2.4. Juego y aprendizaje

Otro aspecto importante en las aulas, más allá de la innovación tecnológica, es el componente lúdico dirigido al proceso de aprendizaje. El juego aplicado a la enseñanza conlleva numerosos beneficios, como el desarrollo de la imaginación y de la inventiva, convirtiéndose así en un recurso para transmitir conocimientos de una forma estimulante, creando una fuerte motivación intrínseca. Por todo ello, la gamificación en el aula mejora el rendimiento de los alumnos y su comportamiento (García Aretio, 2016, p. 18; Verdú; Prieto - Díaz - Montserrat - Reyes, 2014, pp. 76-77; Labrador - Villegas, 2016, pp. 126-127)⁸.

De este modo, y para el tema que nos concierne, distintos *serious games* pensados para enseñar historia, entre otras materias humanísticas, pueden ser usados como una buena alternativa para que el aprendizaje sea una experiencia muy motivadora (Nor - Azizah - Wong, 2009, p. 331). Los resultados de la investigación de Evaristo-Chiyong *et al.* (2016, pp. 46-48) así lo concluyen después de usar los videojuegos como juegos educativos y con temáticas históricas en el aula. Del mismo modo, se pueden considerar otros vehículos lúdicos, como los juegos de rol, o la simple búsqueda del tesoro, que también generan buenos resultados (Verdú).

⁷ Sobre el trabajo por proyectos, véase, entre otros, Blanchard - Muzás.

⁸ <<http://www.realinfluencers.es/2016/12/27/que-tendencias-marcaran-tecnologia-educativa-2017/>> (15 de septiembre 2017).

Por otra parte, como señalan Labrador y Villegas, la gamificación cuenta con un nutrido número de profesionales, pero no siempre de investigadores, por lo que su base científica es a veces discutida (Labrador - Villegas, 2016, p. 128). Por ello, en todo este proceso resulta evidente una necesaria y continua supervisión por parte de expertos, ya sea sobre los contenidos a divulgar (la investigación científica), o sobre los métodos pedagógicos aplicados para la obtención del resultado deseado. Con este espíritu, se ha ideado el *case study* de divulgación científica que se expone a continuación.

3. Viagiocando como experiencia de diseminación

Los laboratorios de *Viagiocando* se han realizado en centros de educación secundaria (ESO) y han sido proyectados pensando en realizar actividades presenciales, como distintas actividades online. Además, también se han previsto visitas a distintos monumentos y museos físicamente y a través de entornos virtuales.

Los centros implicados han sido la Scuola Alfieri de Cagliari y el Instituto de Educación Secundaria Pla Marcell de Cardedeu (Barcelona), así como el Colegio Español María Moliner de Andorra la Vella⁹. Las distintas actividades se han llevado a cabo durante los cursos 2015-2016 y 2016-2017¹⁰.

Entrando de lleno en las actividades efectuadas, cabe decir que se han realizado tres laboratorios con el Colegio Español María Moliner de Andorra y cinco laboratorios más entre las escuelas Alfieri y Pla Marcell, de dos horas por sesión.

Respecto a los laboratorios, en el Colegio Español María Moliner de Andorra la Vella se ha trabajado con tres clases de segundo de educación secundaria, a los que se realizó una sesión presencial por clase, donde, a través de un PowerPoint comentado, se han ilustrado los principales aspectos de las influencias ibéricas en Cerdeña y se ha hablado del concepto de identidad. La segunda parte de la sesión se ha efectuado en un trabajo por grupos, sobre las influencias del catalán y del español en la cultura sarda, a través de un juego

⁹ Deseo agradecer a los profesores Graziella Posadino, Maria Victòria Caner, Francesc Vilalta y Sílvia Folguera su gran empeño, profesionalidad y dedicación. Sin ellos no habría sido posible realizar este *case study*. Del mismo modo, deseo dar las gracias a la dirección de los tres centros y a todos los profesores que han colaborado en la realización de los laboratorios por su disponibilidad.

¹⁰ Sobre los laboratorios realizados en los centros de Cardedeu y de Cagliari, se vea igualmente: Martí, en curso de publicación.

por puntos. De este modo se ha tratado de manera especial las influencias en el mundo religioso, en las tradiciones populares, en la manera de vestir y en la cocina. Posteriormente, los alumnos han trabajado sobre los resultados obtenidos con sus docentes, pudiendo así resolver de manera personalizada sus dudas o curiosidades.

Por otra parte, el resto de actividades han sido proyectadas para ser realizadas entre los alumnos de segundo y tercero de la Scuola Alfieri de Cagliari y el Instituto de Educación Secundaria Pla Marcell. Se ha trabajado individualmente con cada clase para luego confrontar las dos escuelas y sus opiniones a través de la red, dentro de eTwinning, una plataforma dedicada principalmente a los equipos educativos de los centros escolares de los países europeos participantes para comunicarse, colaborar y desarrollar proyectos¹¹. Así, los estudiantes han podido trabajar en red y, a través de foros y chats, continuar comunicando, compartir información, debatir y opinar sobre las propuestas hechas durante los laboratorios. Igualmente, más allá de la parte científica del proyecto, estos dos centros han trabajado para desarrollar con éxito un intercambio *físico* entre las dos clases, en España e Italia, lo que se aprovechó para realizar otros laboratorios *in situ* y seguir así al alumnado en las visitas realizadas durante su permanencia en ambos países.

El espíritu de esta idea del proyecto ha consistido en implicar a los alumnos en un viaje cultural a través de la historia compartida entre Cerdeña y España capaz de conducirnos hasta la actualidad. De este modo, se ha priorizado analizar la presencia de la Corona de Aragón en Cerdeña desde un punto de vista histórico — en particular, dando relevancia a las instituciones — (Floris 1996; Floris - Serra, 1996; Mattone, 1989; Oliva, 2014; Olla, 1984; Sorgia, 2003), artístico (Ainaud de Lasarte, 1984; Anedda, 2012; Goddard King, 2000; Pillitu, 2014; Kirova, 1995; *Retabli. Sardinia: Sacred Art of the Fifteenth and Sixteenth*, 1993; Sari (2003a, 2003b, 2015); Scano, 2003; Serra, 1984; Siddi, 2003; Urban, 2000), lingüístico (Paulis, 1984; Wagner, 1960-1964), de las tradiciones —en especial las religiosas, como las relacionadas con la Semana Santa, con una fuerte influencia española— y de la cultura popular y gastronómica (Meloni, 2011; Pilia, 1991; Piquereddu, 2003, 2004; Porcu Gaias, 2004; Satta, 2003).

Desde el punto de vista metodológico, *Viagiocando* se ha concebido como una serie de laboratorios que dan prioridad al juego y al uso de las tecnologías digitales y de la red como medios conductores de los contenidos que se desea

¹¹ <<https://www.etwinning.net/es/pub/index.htm>> (15 de septiembre de 2017).

divulgar¹². Las sesiones 'presenciales', o a través de las videoconferencias, se han iniciado con una introducción histórica respecto a los contenidos que iban a ser tratados. Se han fomentado los principios del aprendizaje activo en el alumnado a través de las distintas actividades que los estudiantes debían realizar en cada sesión. Así, a través del aprendizaje colaborativo, o principios de la *flipped classroom*, y de la gamificación del aula, se les ha entregado una parte del material, mientras la otra hay que buscarla, crearla, compartirla y debatirla estimulando la creatividad, aumentado su grado de implicación en el proyecto y haciéndolos protagonistas de esta experiencia.

Del mismo modo se ha potenciado el trabajo de trabajo de grupo y de clase durante las sesiones, mientras que se ha desarrollado un trabajo más individual o de grupos más reducidos durante el espacio entre un encuentro y el siguiente, potenciando los grupos formados por ambas nacionalidades para favorecer el espíritu del proyecto, a través del canal eTwining, que ha permitido a su vez monitorizar el trabajo hecho.

Del mismo modo, enseñar historia comporta luchar contra el mito del aprendizaje memorístico de fechas, batallas e informaciones que poco entusiasman y cautivan a la generación que hoy reside en las aulas (Evaristo-Chiyong *et al.*, 2016, p. 35). Por ello se ha trabajado a través de la innovación didáctica, con las TIC y la gamificación, para fomentar el hábito de trabajo de los alumnos a partir de experiencias motivadoras. Ello ha generado una mayor competencia por parte del alumnado en el tratamiento de la información y el mundo digital. Del mismo modo, se ha reforzado la colaboración, la propia responsabilidad y el diálogo en y de la clase, así como el hábito de crearse estrategias de investigación en las que se manejen materiales alternativos al libro de texto (Sobrino, 2013, p. 7).

Siguiendo estas premisas, se ha querido trabajar en torno a los conceptos de memoria, identidad, lugares de memoria y 'yo y el otro', proponiendo actividades que valorizaran, a su vez, el pensamiento democrático. Así, en distintas ocasiones, se ha invitado a los estudiantes a reflexionar sobre la identidad compartida a través de *Playdecide*¹³, un juego de discusión para hablar de manera sencilla y efectiva sobre distintos temas, desde múltiples puntos de vista, o los juegos de rol —en particular a través de la visión de distintos viajeros que entre el siglo XIX y XX visitaron Cerdeña y notaron en su cultura

¹² Los laboratorios se han realizado siguiendo gran parte de los principios expuestos en el segundo apartado del presente trabajo, que van en la línea de la reciente publicación de Sanz, Molero y Rodríguez, 2017.

¹³ <<http://www.playdecide.eu/>> (15 de septiembre de 2017).

una notable influencia ibérica—, que han ayudado a identificarse en el otro y en su cultura para descubrir numerosos puntos en común a través de un pasado compartido (Martí, 2015b). Del mismo modo, han sido de gran ayuda los chats (dentro de eTwinning) en los que los estudiantes han podido compartir información y seguir debatiendo sobre ciertos argumentos, o las distintas herramientas, como las presentaciones con vídeos, audio, PowerPoint, Prezi, etc., así como las líneas del tiempo que permiten crear ejes cronológicos digitales, con la inclusión de elementos audiovisuales y la posibilidad de ser publicados online (Sobrino, 2013, p. 13), o las visitas virtuales empleando la pizarra digital interactiva, o bien los códigos QR, muy útiles, por ejemplo, en una 'búsqueda del tesoro'.

Asimismo, los estudiantes han creado distintas apps con los contenidos de las actividades desarrolladas, en especial las de promoción turística de Cagliari o de Barcelona, a través del trabajo cooperativo de grupos de compuestos por ambas nacionalidades, al mismo tiempo que algunos estudiantes han creado blogs sobre distintos aspectos de lo que han estudiado, o la web del proyecto, en la que están actualmente trabajando.

Naturalmente, no resulta indispensable que todos los aspectos de gamificación del proyecto se realicen completamente a través de las tecnologías. Una prueba de ello es Masterchef Cardedeu, una actividad conclusiva del intercambio en Cataluña presentada como un concurso, en la que los estudiantes, tras una sesión plenaria en la que se les facilitaron los resultados de las últimas investigaciones, por grupos, nos sorprendieron con sus habilidades culinarias reproduciendo distintas recetas sardas con influencias españolas — así como su versión ibérica.

Se trata, como ya hemos apuntado, de un proyecto todavía en curso. Hasta el momento, la experiencia de *Viagiocando* ha implicado a más de 100 estudiantes y a tres países, que han realizado distintas actividades, ya sea presenciales o a través de la red, basadas en el trabajo individual de equipo, de clase y entre las clases.

Por otra parte, desde el punto de vista de la investigación, esta experimentación de divulgación en las escuelas de una investigación todavía en curso ha sido una experiencia de ida y vuelta de los conocimientos, algo que, creemos, nos ha enriquecido desde el punto de vista científico y despertado nuevas ideas e intereses que pueden traducirse en nuevas líneas de investigación. Del mismo modo, cabe decir que hacer revivir los elementos de la cultura sarda con una raíz ibérica en las aulas representa una ventana abierta, en parte aún por explorar, que ayuda a ampliar y enriquecer la visión de la identidad de Cerdeña y de sus habitantes, así como difundir cuanto en común une a esta isla con los territorios ibéricos.

Este último aspecto significa, igualmente, la posibilidad de fortalecer y aumentar las relaciones culturales, científicas y económicas —véase el turismo cultural, creativo y escolar—, o las relaciones comerciales e institucionales entre España y Cerdeña, así como con las otras regiones de la antigua Corona de Aragón del resto de Italia.

4 Reflexiones finales

Los elementos identitarios de la cultura sarda que presentan una evidente —y no por ello siempre reconocida— influencia ibérica han sido y son numerosos. Las últimas investigaciones en este campo así lo evidencian. Asimismo, transferir los resultados de la investigación en la escuela resulta de fundamental importancia. Por ello, siguiendo las propuestas de la Unión Europea, que promueve el entendimiento mutuo entre regiones diferentes de Europa para mejorar la cohesión interna, se ha ideado en los laboratorios de *Viagiocando*, que persiguen la finalidad de analizar y transmitir los lazos de identidad del pasado, que todavía siguen vivos, en gran medida y en la actualidad, entre la península Ibérica y la isla de Cerdeña.

Para ello, las escuelas de educación secundaria representan un espacio ideal como campo de estudio, del mismo modo que las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica, conjuntamente con la gamificación del aula, se configuran como los vehículos ideales para realizar esta experiencia. Los recursos multimedia son de gran ayuda para simular momentos de la historia, reconstrucciones gráficas del pasado y, junto con las redes sociales, los blogs y las apps, se transforman en herramientas imprescindibles para dar a conocer el patrimonio material e inmaterial al estudiante en la era digital. En especial, permiten personalizar las experiencias y compartirlas inmediatamente, generar *feedback* sobre lo visto, aprendido, vivido o experimentado, e intercambiar valiosas informaciones entre los participantes del laboratorio.

Por otro lado, *Viagiocando* ha sido una experiencia de aprendizaje por proyectos y de aprendizaje activo que ha permitido a los docentes ampliar el temario (no solamente en historia) y ha gozado de una muy buena respuesta a nivel motivacional de los alumnos, mejorando así el nivel de atención y de implicación, y, por ende, el rendimiento de la clase en general, e incluso en determinados casos particulares con dificultades de aprendizaje o de inserción social.

Del mismo modo, este proyecto ha generado en los alumnos implicados una mayor comprensión de la historia del Mediterráneo desde la Edad Media hasta nuestros días, así como sobre los lazos que unen a los países estudiados, lo que

ha ayudado a incrementar un sentido natural de aceptación de la diferencia y del pensamiento democrático.

Respecto a los profesores, este proyecto está permitiendo compartir conocimientos en el campo de la investigación histórica entre las regiones del sur de Europa como resultado de la divulgación de la investigación. Se han compartido también métodos y tecnologías aplicadas a la didáctica, lo que ha contribuido a crear una primera parte de una red, que se espera que con nuevas ediciones de estos laboratorios y otras actividades afines continúe incrementándose¹⁴. Igualmente, se han obtenido distintos productos finales creados por los estudiantes, como vídeos, textos de presentación y apps interactivas, que reflejan las principales cuestiones identitarias sobre las que se ha trabajado en el proyecto.

Así es como se ha insistido en la interacción de los estudiantes de los diferentes países implicados, promoviendo el trabajo en grupos mixtos, con la finalidad de compartir y conocer mejor la propia identidad, historia y cultura.

Como aspecto crítico, conviene no obviar, cuando se proyectan actividades y laboratorios de esta índole en la escuela, la dificultad no indiferente para el mismo docente de poder congeniar estas actividades dentro del temario y las propias horas académicas. Las horas semanales dedicadas al enseñamiento de la historia en las tres realidades que se han observado son pocas, incluso para albergar el mismo temario, y puede resultar a menudo sumamente complicado integrar este proyecto con otros nuevos y nuevas actividades.

Del mismo modo, el impacto de las nuevas tecnologías e innovaciones pedagógicas en educación inciden en buena medida sobre el diseño educativo y deben contribuir a dar una respuesta eficaz a los cambios que se están produciendo en la sociedad y que se reflejan en las aulas (Aliaga, Bartolomé, 2006, pp. 82-83). Cabe decir, por tanto, que el uso de las TIC y la gamificación del aula no aseguran una enseñanza y un aprendizaje de calidad, que obtenga

¹⁴ En el plano de formación de los docentes, promovido por el Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca italiano entre el 2016-2019, una de las prioridades pasa por elevar la calidad de los procesos formativos, y uno de los objetivos para obtenerlo es favorecer la formación en el extranjero y la colaboración internacional de los docentes. "Scambi internazionali e formazione all'estero contribuiscono alla crescita del nostro capitale umano, allo sviluppo e alla condivisione di pratiche innovative e, in alcuni casi, alla creazione di comunità di pratiche durevoli e stimolanti", Piano per la formazione dei docenti. 2016-2019. La buona scuola. MIUR. «Scambi internazionali e formazione all'estero contribuiscono alla crescita del nostro capitale umano, allo sviluppo e alla condivisione di pratiche innovative e, in alcuni casi, alla creazione di comunità di pratiche durevoli e stimolanti», pp. 78. <http://www.istruzione.it/allegati/2016/Piano_Formazione_3ott.pdf> (29 de septiembre de 2017).

los resultados deseados, sino que detrás de ello debe haber el diseño de una metodología coherente, fruto de la colaboración entre docentes e investigadores en distintas materias humanísticas.

Bibliografía

- Ainaud de Lasarte, Joan (1984) 'La pittura sardo-catalana', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (Coords.), *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 111-124.
- Aliaga, Francisco - Bartolomé, Antonio R. (2006). 'El impacto de las nuevas tecnologías en Educación', en Escudero, Tomás - Correa, Ana (Coords.) *Investigación en Innovación Educativa*. Madrid: La Muralla, pp. 55-88.
- Anedda, Damiano (2012) 'Le cappelle medievali della Cattedrale di Santa Maria di Castello a Cagliari. Edificazione, occlusione, restauro', *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 8, pp. 5-34.
- Balcells, Albert (2009) 'Els llocs de memoria', en Casassas, Jordi (coord.), *Les identitats a la Catalunya Contemporània*. Cabrera de mar: Galerada, pp. 83-114.
- Blanchard, Mercedes - Muzás, M^a Dolores (2016) *Los Proyectos de Aprendizaje: Un marco metodológico clave para la innovación*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Bocconi, Stefania - Kamyli, Panagiotis - Punie, Yves (2012) 'Creative classrooms: A Systemic Approach for Mainstreaming ICT-Enabled Innovation for Learning in Europe', en Cerone, Antonio - Persico, Donatella - Fernandes, Sara - Garcia-Perez, Alexeis - Katsaros, Panagiotis - Shaikh, Siraj Ahmed - Stamelos, Ioannis (Eds.), *Information Technology and Open Source: Applications for Education, Innovation, and Sustainability*. (SEFM 2012 Satellite Events, InSuEdu, MoKMaSD, and OpenCert. Thessaloniki, Greece, October 1-2, 2012). Berlin, Heidelberg: Springer, pp. 104-120.
- Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) (1984) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale.
- Carretero, Mario - Montanero, Manuel (2008) 'Enseñanza y aprendizaje de la historia: aspectos cognitivos y culturales', *Cultura y Educación*, 20, 2, pp. 133-142.
- Casula, Francesco C. (1984) *Sardegna catalano aragonese: profilo storico*. Sassari: 2D editrice Mediterranea.
- . (1990) *La Sardegna aragonese*. Sassari: Chiarella.

- Cioppi, Alessandra (2012) *Le strategie dell'invincibilità. Corona d'Aragona e Regnum Sardiniae nella seconda metà del Trecento*. Cagliari: ISEM-CNR (Collana Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale).
- Conde y Delgado de Molina, Rafael (1984) *Castell de Càller. Cagliari catalano-aragonese*. Cagliari: Edizioni della Torre.
- Derrida, Jacques (1968) *La différance*. Paris: Ed. du Seuil.
- Evaristo-Chiyong, Inés S. - Vega-Velarde, M. Vanessa - Navarro Fernández Ricardo - Nakano Osoro, Teresa (2016). 'Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú', «RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia», 19, 2, pp. 35-52, <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15569>> (26 de septiembre de 2017).
- Fabietti, Ugo (1995) *L'identità etnica. Storia e critica di un concetto equivoco*. Roma: IS.
- Floris, Francesco (1996) *Feudi e feudatari in Sardegna*, 2 vols. Cagliari: Ed. della Torre.
- Floris Francesco - Serra, Sergio (1996) *Storia della nobiltà in Sardegna: genealogia e araldica delle famiglie nobili sarde*. Cagliari: Edizioni della Torre.
- Gallinari, Luciano - Martí, Esther (2017) 'The Medieval Heritage: Islands and Territories with a Specific Identity?', in Sabaté, Flocel (Coord.), *The Crown of Aragon: a singular Mediterranean Empire*. Brill: Leiden (Brill's Companions to European History, 12), pp. 484-509.
- García Aretio, Lorenzo (2016) 'El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual', *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19, 2, pp. 09-23, <<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>> (21 de septiembre de 2017).
- García-Utrera, Luis (2013) 'Herramientas tecnológicas para aprender historia en Primaria', *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 46, pp. 1-13. <<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/79>> (21 de septiembre de 2017).
- Goddard King, Georgiana (2000) *Pittura sarda del Quattro-Cinquecento*. Cagliari: Ilisso.
- Guibernau, Montserrat (2009) 'Què és la identitat nacional?', en Casassas, Jordi (coord.) *Les identitats a la Catalunya contemporània*. Cabrera de Mar: Galerada.
- Keenwge, Jared - Onchwari, Grace - Oigara, James N. (2014) *Promoting Active Learning through the Flipped Classroom Model*. USA: Information Science Reference.

- Kirova, Tatiana K. *et al.* (1995) *Cagliari. Quartieri storici. Stampace*. Cagliari: Comune di Cagliari.
- Labrador, Emiliano - Villegas, Eva (2016), 'Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente', *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19, 2, pp. 125-142, <<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15748>> (26 de septiembre de 2017)
- Manconi, Francesco (1984) 'L'eredità culturale', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 217-237.
- (1999) "'De no poderse desmembrar de la Corona de Aragón": Sardegna e i Paesi catalani, un vincolo lungo quattro secoli', *Archivio sardo. Rivista di studi storici e sociali*, 1, pp. 43-65.
- Marqués, Pere (2012) 'Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones', *3Ciencias*, pp. 1-15.
- Martí, Esther (2014) 'La identidad catalana en Cerdeña', en Oliva, A. Maria - Schena, Olivetta (coords.), *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 229-255.
- (2015a) 'Corona de Aragón e identidad en la Cerdeña bajomedieval', Guia, Lluís - Mele, M. Grazia - Tore, Gianfranco (coords.) *Identità e frontiere. Politica, economia e società nel Mediterraneo (secc. XIV-XVIII)*. Milano: Franco Angeli, pp. 23-32.
- (2015b) *Fragmentos de identidad catalana en la cultura sarda a través de la visión de los viajeros del siglo XIX y XX en Cerdeña*, in Gallinari, Luciano - Sabaté, Flocel (Eds.) *Tra il Tirreno e Gibilterra: un Mediterraneo iberico?*. Cagliari: ISEM-CNR, pp. 695-747.
- 'Dissemination in History and the project *Between the Iberian world and Sardinia: "Viagrocando" throughout History to the present*', en Martí, Esther (Ed.) *Teaching and Valuing the History of Sardinia. Reflections, Experiences and Best Practices*. Cagliari: ISEM-CNR, (Collana *Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale*), en curso de publicación.
- Mattone, Antonello (1989) 'Le istituzioni e le forme di governo', en Anatra, Bruno - Mattone, Antonello - Turtas, Raimondo (coords.) *Storia dei sardi e della Sardegna. L'Età moderna. Dagli Aragonesi alla fine del periodo Spagnolo*. III, Milano: Jaca book, pp. 217-252.
- Meloni, M. Giuseppina (2011) *Il Santuario della Madonna di Bonaria. Origini e diffusione di un culto*. Roma: Viella.

- Nor, Azan - Azizah, Jaafar - Wong, Sen Y., (2009) 'Digital Game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history', *WSEAS Transactions on Computers*, 8, 2, pp. 322 - 333.
- Oliva, Anna M. (2014) 'Cagliari catalana nel Quattrocento. Società, memoria, identità', en Meloni, M. Giuseppina (a cura di) *Élites urbane e organizzazione sociale in area mediterranea fra tardo medioevo e prima età moderna*. Cagliari: ISEM-CNR, pp. 91-133.
- Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coords.) (2014) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC.
- Olla Repetto, Gabriella (1984) 'L'Amministrazione Regia', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coord.), *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 47-50.
- Paulis, Giulio (1984) 'Le parole catalane dei dialetti sardi', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 155-163.
- Petrucci, Sandro (2010) *Cagliari nel Trecento. Politica, istituzioni, economia e società. Dalla conquista aragonese alla guerra tra Arborea ed Aragona (1323-1365)*. Tesi di Dottorato in 'Antropologia, Storia medievale, Filologia e Letterature del Mediterraneo Occidentale in relazione alla Sardegna' (XX ciclo). Università degli Studi di Sassari, a.a. 2005-2006.
- Pilia, Fernando (1991) 'Influsso della cultura catalana sulle tradizioni popolari sarde', *Quaderni Bolotanesi*, 17, pp. 481-492.
- Pillitu, Aldo (2014) 'La civiltà artistica catalana in Sardegna', en Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coords.) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 297-346.
- Piquereddu, Paolo (2003) 'Note di storia dell'abbigliamento in Sardegna', en Pau, Anna (coord.), *Costumi, Storia, Linguaggio e Prospettive del Vestire in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 15-59.
- (2004). 'Magia e ornamenti preziosi', en Piquereddu, Paolo (coord.), *Gioielli. Storia, linguaggio, religiosità dell'ornamento in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 317-369.
- Porcu Gaias, Marisa (2004) 'La diffusione del gioiello nella Sardegna medioevale e moderna. I corredi delle classi dominanti e i "tesori" delle chiese', en Piquereddu, Paolo (coord.) *Gioielli. Storia, linguaggio,religiosità dell'ornamento in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 45-79.
- Prieto, Alfredo - Díaz, David - Montserrat, Jorge - Reyes, Eduardo (2014) 'Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario', *ReVisión*, 7,2, pp. 76-92.

- Retabli. *Sardinia: Sacred Art of the Fifteenth and Sixteenth Centuries* (1993). Cagliari: M&T Sardegna.
- Sanz, P. - Molero, J. M. - Rodríguez, D. (Eds.) (2017) *La historia en el aula. Innovación docente y enseñanza de la historia en la educación secundaria*. Lleida: Milenio, 2017.
- Sari, Aldo (2003a) 'L'architettura del cinquecento', en Marconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 74-89.
- (2003b) 'L'architettura del Seicento', en Marconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. II, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 106-123.
- (2015) 'Assimilazione, rielaborazione e permanenze in Sardegna di linguaggi architettonici e di modalità costruttive propri del gotico catalano', en Martorelli, Rossana (coord.) *Itinerando Senza confini dalla preistoria ad oggi Studi in ricordo di Roberto Coroneo*. vol. 1.2, Perugia: Morlacchi editore, pp. 939-963.
- Satta, M. Margherita (2003) 'La religiosità popolare', en Marconi, Francesco (coord.), *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 174-183.
- Scano, M. Grazia (2003) 'La pittura del Seicento', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. II, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 124-153.
- Serra, Renata (1984) 'L'architettura sardo-catalana', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coord.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 125-154.
- Siddi, Lucia (2003) 'La pittura del Cinquecento', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 90-109.
- Sobrino, Diego (2013). 'El trabajo con blogs en Ciencias Sociales, Geografía e Historia', in «Clío. History and History teaching», 39, pp. 1-49, <<http://clio.rediris.es/n39/articulos/Sobrinoclio39.pdf>> (29 de septiembre de 2017).
- Sorgia, Giancarlo (2003) 'Le città regie', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. Cagliari: Ed. della Torre, I, pp. 38-47.
- Strijbos, Jan. W. - Martens, Rob. - Jochems, Wim (2004) 'Designing for interaction: Six steps to designing computer-supported group-based learning', *Computers and Education*, 42, 4, pp. 403-424.
- Trepat, Cristòfol A. - Feliu, Maria (2007) 'La enseñanza y el aprendizaje de la historia mediante estrategias didácticas presenciales con el uso de nuevas tecnologías', *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 21, pp. 3-13.

Urban, Maria Bonaria (2000) *Cagliari catalano aragonese. Topografia e insediamento*. Pisa: Edizioni ETS.

Verdú, Noemí 'The role of ICT as a resource for the teaching and learning of History', en Martí, Esther (Ed.) *Teaching and Valuing the History of Sardinia. Reflections, Experiences and Best Practices*. Cagliari: ISEM-CNR, (Collana *Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale*), en curso de publicación.

Wagner, Max L. (1960-1964) *Dizionario etimologico sardo*. Heidelberg: Carl Winter, III.

Wertsch, James V. (2002). *Voices of collective remembering*. Cambridge: Cambridge University Press.

Curriculum vitae

Esther Martí es doctora en Historia e investigadora del ISEM-CNR. Entre sus principales líneas de investigación destaca la historia parlamentaria en la Corona de Aragón en la Baja Edad Media y sus relaciones con el mundo urbano. Igualmente, se ha ocupado de historia, identidad, memoria y cultura de los territorios de la Corona de Aragón, analizando con particular atención la identidad ibérica en Cerdeña, desde la Edad Media hasta la actualidad. Esta línea de investigación ha producido distintos capítulos de libros, artículos y *papers* en congresos internacionales, entre ellos: (2014). 'La identidad catalana en Cerdeña', en Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coord.) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 229-255; (2015). 'Corona de Aragón e identidad en la Cerdeña bajomedieval', en Guia, Lluís - Mele, M. Grazia - Tore, Gianfranco (coords.) *Identità e frontiere. Politica, economia e società nel Mediterraneo (secc. XIV-XVIII)*. Milano: Franco Angeli, pp. 23-32; (2016) 'Turismo entre Historia e Identidad. Nuevas propuestas para el sur de Cerdeña', *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 2, 1, pp. 145-165; Gallinari, L. - Martí, E. (2017) 'The Medieval Heritage: Islands and Territories with a Specific Identity?', en Sabaté, Flocel (Coord.) *The Crown of Aragon: a singular Mediterranean Empire*. Brill: Leiden, pp. 484-509.

