

DIGHIST: le cambiamos el foco al relato de la historia

La pandemia de la Covid-19 ha acelerado inevitablemente el uso de herramientas digitales en la práctica educativa. El confinamiento y la necesidad de instaurar durante un tiempo el formato a distancia han incrementado en los centros escolares la presencia de todo tipo de materiales online en el día a día.

Sin embargo, en la mayoría de los casos, este aumento cuantitativo no se ha visto acompañado de un cambio sustancial y transformador en lo que se refiere a los métodos educativos ni a la manera de impartir las materias. Es decir, se ha mantenido la tendencia predominante previa a la pandemia: utilizar las herramientas digitales de forma más bien conservadora, básicamente recreando los métodos tradicionales de enseñanza, pero aplicándolos a un contexto digital.

Según los propios profesionales de la docencia, esto responde a diversas causas: insuficiente preparación por parte del profesorado; falta de tiempo, experiencia y conocimientos; falta de apoyo y, en algunos casos, carencia de instalaciones y equipamientos adecuados.

Estas son algunas de las conclusiones que se extraen de una investigación realizada en el marco del proyecto *Digital Historytelling (DIGHIST)*, que están desarrollando de manera conjunta tres organizaciones de tres países europeos: la [Fundación Escuela con Clase](#) (Polonia), [Smilemundo](#) (España) y la [Fundación Rey Balduino](#) (Bélgica).

Las tres entidades, con amplia experiencia en el ámbito de la innovación educativa, han recibido financiación por parte de la Unión Europea para elaborar durante los próximos dos años un conjunto de herramientas digitales dirigidas a facilitar el trabajo de los docentes de Historia y Ciencias Sociales. Concretamente, el proyecto va dirigido a alumnos y alumnas de entre 12 y 16 años.

La mayoría de los docentes consultados son conscientes de que este enfoque tradicional no llega a satisfacer las necesidades de un alumnado como el de hoy en día, que ya es nativo digital y que por lo tanto se siente perfectamente cómodo en el uso de las herramientas digitales y espera su integración en la práctica escolar cotidiana. *"Es evidente que los alumnos necesitan apoyo no tanto en los aspectos técnicos de las TIC, sino en la búsqueda de contenidos valiosos y fiables. Claramente, nuestro trabajo debe ir encaminado a favorecer la reflexión sobre los procesos sociales y sus consecuencias"*, argumenta uno de los profesores entrevistados.

Materiales listos para ser usados

En los tres países la conclusión es unánime: los profesionales de la enseñanza están dispuestos a aprender y a mejorar sus habilidades digitales, pero para ello necesitan materiales bien desarrollados y fáciles de usar, que vayan acompañados de una cierta capacitación.

La idea fundamental en *DIGHIST* es, por lo tanto, contribuir a fortalecer las competencias de los docentes con un material de apoyo innovador, en forma de *kit* o paquete ya enteramente listo para ser aplicado en el aula. Este *kit*, íntegramente online y estructurado en unidades temáticas, incorporará, entre otros, infografías, fichas didácticas, timelines históricos, propuestas de debates, juegos, vídeos..., así como material complementario para el profesor (tutoriales, directrices, preguntas frecuentes...).

"Existen hoy en día multitud de herramientas digitales orientadas a la educación y el aprendizaje, que pueden encontrarse fácilmente en la red. En DIGHIST, se trata no tanto de crear algo totalmente novedoso, como de concebir un pack completo de materiales que

presenten una narrativa común y coherente, con una gráfica y un diseño atractivos, y que ofrezcan al profesor, normalmente con poco tiempo para elaborar las clases, la posibilidad de utilizarlo como una lección completa e independiente”, explica XXXX XXXX de la Fundación Escuela con Clase.

Las herramientas que se van a elaborar están basadas en metodologías diversas, como el aprendizaje basado en problemas o en la investigación, el aula invertida (*flipped classroom*) o el *storytelling*, y su objetivo principal es favorecer la reflexión independiente y la comprensión de las transformaciones sociales de la historia europea del siglo XX.

Paralelamente al fomento de la innovación digital, el proyecto pretende también hilar una narrativa común entre los tres países que incluya los temas clave en la enseñanza de la Historia y sirva para ir ahondando en una eventual identidad europea común.

Tres países, una narrativa compartida

En este sentido, la investigación arroja que existen bastantes contenidos comunes en los tres países para los cuales los profesores y profesoras consideran especialmente importante disponer de apoyo complementario en forma de materiales interactivos. Algunos de los temas mencionados son los totalitarismos, el colonialismo, la Guerra Fría, los procesos migratorios o los genocidios.

Otro punto esencial en *DIGHIST* es que durante el proceso de elaboración de contenidos se va a trabajar en la detección de temáticas que habitualmente han estado infrarrepresentadas en la enseñanza de la Historia, con el fin de otorgarles un lugar relevante dentro de los materiales finales. Nos referimos, por ejemplo, a temas como los derechos humanos, la perspectiva feminista y la historia de las mujeres, o el papel de las minorías.

Siguiendo las metodologías propuestas, estas y el resto de temáticas se van a abordar desde una lógica educativa fundamentada en situar el foco en los procesos, en combinar la perspectiva global con la local, en dar voz a las historias personales, en atender a las emociones y a la diversidad... En una aproximación a la Historia, en definitiva, que sirva para descifrar y entender mejor el presente y permita, entre todas, avanzar hacia un futuro mejor.

[Aquí puedes consultar el informe completo \(enlace\)](#)