

## ¿Cómo enseñar historia de forma interesante? Métodos e inspiraciones

La Historia es un relato. Al escuchar los acontecimientos que dieron forma a nuestra cultura, aprendemos a comprenderla, a reflexionar sobre ella y a crear a partir de ella la realidad en la que vivimos. Con el desarrollo de la tecnología, la forma de contar historias sobre el mundo está cambiando. Hay nuevas oportunidades para crear relatos que generen interés. Ya no sólo podemos contar una historia oralmente, sino también utilizando herramientas gráficas o audiovisuales.

En el proyecto Digital Historytelling, apoyándonos en las nuevas tecnologías, buscamos formas interesantes y atractivas de contar historias sobre el pasado. Basándonos en la colaboración con profesionales, utilizando métodos innovadores y escuchando la voz de las profesoras, hemos creado materiales que apoyan la enseñanza de la historia y de otras asignaturas de humanidades. Al desarrollar los materiales, nos inspiramos en métodos de aprendizaje eficaces, combinándolos con lo que ofrece la tecnología.

### Necesidades y desafíos

Nuestra **investigación** (grupos de discusión, encuestas, pruebas piloto de materiales) en Polonia, España y Bélgica muestra que los profesores y profesoras ven las ventajas de utilizar las nuevas tecnologías en la enseñanza. Sin embargo, algunos necesitan apoyo para utilizar las herramientas digitales. Al mismo tiempo, los docentes de todos los países subrayaron la importancia de que los alumnos y alumnas no sean meros receptores pasivos de los contenidos que se transmiten, sino que investiguen activamente la historia y aprendan de ella.

Queríamos que los materiales que creáramos tuvieran en cuenta las necesidades del alumnado, pero también que fueran flexibles, fáciles de usar y se adaptaran a las competencias digitales de los distintos públicos. Las nuevas herramientas debían ser fáciles de usar para el profesorado, atractivas para los y las jóvenes y adaptadas a las necesidades de contenido, es decir, teniendo en cuenta el contenido del plan de estudios.

Una contribución importante a nuestro trabajo sobre herramientas educativas fue el proyecto piloto, durante el cual pusimos a prueba nuestras propuestas y examinamos lo que necesitaban los profesores para crear materiales educativos y diseñar lecciones atractivas ellos mismos. He aquí las principales conclusiones del proyecto piloto:

1. Los planes de estudios son distintos en cada uno de los tres países y los estilos de enseñanza también son diferentes. Por eso, los evaluadores querían

que las ayudas metodológicas fueran flexibles. Algunos profesores no se ciñeron a los escenarios que propusimos, sino que los adaptaron creativamente a sus grupos de destinatarios. La flexibilidad afectaba tanto al contenido (añadir nuevos acontecimientos o personajes históricos, completar los materiales que habíamos preparado con otras sugerencias visuales o audiovisuales) como a la forma (cambiar el orden de los ejercicios, combinar distintas partes del ciclo de Kolb, alargar o acortar las partes individuales).

2. Observamos lo importante que era para el profesorado que los materiales resultaran lo más atractivos posible para sus estudiantes. Los participantes en las pruebas afirmaron que los juegos ayudaban a fomentar el compromiso. Decidimos reforzar este componente, que atrajo a la mayoría de los que probaron los materiales.

3. En la mayoría de los casos, los profesores no disponen de tiempo ilimitado para preparar las clases. Durante las pruebas, hubo algunas opiniones que nos ayudaron a ver que la sencillez y el poco tiempo que requería la preparación de las lecciones eran tan importantes como el atractivo de los materiales.

4. Un estudio de grupo que realizamos además entre profesores polacos demostró que es importante cambiar la forma de pensar sobre el aprendizaje experimental. Algunos perciben los métodos activos, que permiten a los alumnos explorar libremente un tema, como un mero enriquecimiento de la clase. Queremos demostrar que no son tanto un añadido interesante como una parte esencial, incluso inmanente, del proceso educativo. Al animar a los profesores a utilizar métodos activos, basamos nuestras herramientas metodológicas en la filosofía del aprendizaje experimental.

5. La inmensa mayoría de profesores no imparten clases a distancia ni híbridas. En las escuelas de todos los países, el aprendizaje a distancia ha pasado definitivamente a un segundo plano. Aunque durante la pandemia COVID-19 los profesores se familiarizaron con las herramientas digitales, la mayoría no son expertos en nuevas tecnologías. Por lo tanto, las herramientas digitales propuestas no deben ser complicadas ni difíciles de utilizar. Para muchas personas, trabajar con papel es más cómodo, sobre todo en un entorno estacionario. Sabiendo esto, decidimos crear el material en forma de documento PDF, que ofrece libertad: permite tanto trabajar interactivamente con el curso como imprimirlo.

Por lo tanto, probar los materiales creados nos demostró que el material más útil sería aquel que ofreciera al profesorado unas directrices claras y sencillas, que no les llevara mucho tiempo y que, al mismo tiempo, les permitiera idear soluciones creativas adaptadas a los distintos grupos y a los diferentes contextos culturales y sociales. Decidimos basar nuestro material en la filosofía del Modelo de Aprendizaje Experiencial utilizando herramientas digitales de narración y juegos educativos. Al mismo tiempo, sabiendo que estos métodos son nuevos para muchos profesores y profesoras, decidimos crear un curso DigHist que les llevara paso a paso por el proceso de construcción de su propio material, utilizando una herramienta tomada del modelo de negocio canva.

Los materiales probados en el curso piloto corresponden a tres temas históricos que hemos elegido basándonos en investigaciones previas. Queremos que el

curso DigHist ayude a los profesores a crear escenarios similares sobre cualquier tema. Por lo tanto, no lo concebimos como un curso único, sino como un proceso que se puede seguir muchas veces, utilizando canva para crear diferentes lecciones.

La mayoría de los cursos en línea se basan en la asimilación de conocimientos mediante elementos visuales o textos breves y su posterior comprobación. Para seguir en la línea del modelo de aprendizaje experiencial, decidimos que nuestro curso no se convertiría en una mera colección de métodos y prácticas interesantes. Más bien, queremos que le sumerja en el proceso de dicho aprendizaje y le provoque encontrar sus propias soluciones de aprendizaje novedosas utilizando los métodos que proponemos.

### **Materiales listos para usar: nuestra metodología**

Basándonos en una encuesta realizada a profesores y profesoras de tres países, hemos creado una lista de valores que son importantes a la hora de crear materiales:

- **Flexibilidad** - los materiales pueden adaptarse rápidamente a un contexto específico, como el plan de estudios en diferentes países.
- **Sencillez y accesibilidad** - los métodos que proponemos se inspiran en la tecnología, lo que no significa que requieran conocimientos técnicos complejos. A la hora de diseñarlos, se puede empezar simplemente con un trozo de papel y un bolígrafo. Hemos intentado que la preparación de las lecciones lleve el menor tiempo posible y que los métodos puedan ser utilizados también por profesores con mínimos conocimientos tecnológicos, por lo que lo explicamos todo con detalle y mostramos herramientas sencillas.
- **Atractivo** - proponemos una forma de crear lecciones y presentar contenidos educativos que resulte atractiva para los jóvenes y esté relacionada con las tecnologías que utilizan a diario.
- **Innovación** - nos hemos inspirado en las últimas tendencias en educación a la hora de elegir los métodos, al tiempo que nos basamos en la eficacia demostrada a través de la experiencia y la investigación. Los materiales te ayudarán a desarrollar tus propias lecciones innovadoras sobre un tema específico y apoyarán tu creatividad.

Los materiales así creados permiten al profesorado incorporar elementos de gamificación en la educación, hacer hincapié en la reflexión y el compromiso emocional, posibilitar una transferencia eficaz de conocimientos y provocar preguntas importantes sobre la comprensión no sólo de la historia, sino también del presente, que es creado activamente por los alumnos.

Los materiales se basan en la filosofía educativa de Alice y David Kolb. Hemos adaptado su método, creado originalmente para la educación de adultos, a las necesidades y condiciones de la educación escolar. El curso DigHist permite al profesorado preparar una clase que incorpore los cuatro elementos del ciclo de Kolb: desde la experiencia, la reflexión y la extracción de conclusiones teóricas, hasta la conversación sobre el posible uso y procesamiento de los conocimientos adquiridos.

El diseño de experiencias de aprendizaje inmersivas parece ser clave para atraer a los y las jóvenes al aprendizaje de la historia. En este caso hemos optado por la probada gamificación y la interpretación de imágenes, el medio que son más propensos a utilizar. Las lecciones creadas a través de nuestro curso están diseñadas para poner al alumnado al mando y situar al profesor en el papel de hacer preguntas, profundizar en la reflexión y apoyar el aprendizaje independiente.

A partir de la investigación llevada a cabo en el proyecto piloto, descubrimos que, en todos los países, los profesores suelen utilizar métodos expositivos para impartir conocimientos históricos. Para apoyarles en una enseñanza atractiva, utilizamos herramientas digitales de narración. Pueden utilizarse de forma flexible, por ejemplo, para crear ilustraciones para la historia que se cuenta o materiales para "aula invertida". Al mismo tiempo, estas herramientas, al integrar el conocimiento histórico en un entorno digital, son un gran apoyo para el aprendizaje a distancia o híbrido. También pueden ser utilizadas por alumnos y alumnas para adquirir conocimientos de forma independiente o para repetirlos.

### ¿Qué nos ha inspirado?

La Fundación Escuela con Clase es una organización no gubernamental polaca con amplia experiencia en el apoyo al profesorado. Se centra en métodos de enseñanza eficaces y lleva años proporcionando a las escuelas materiales educativos interesantes y adaptados a sus necesidades. En el proyecto Digital Historytelling, ha unido fuerzas con el museo belga BELvue, experto en educación histórica, y la organización española Smile mundo, especializada en crear herramientas digitales innovadoras y juegos educativos. Gracias a nuestras experiencias y a las voces de profesores y profesoras de los tres países europeos (también sobre educación a distancia e híbrida), hemos preparado un conjunto de materiales que contribuyen a enseñar historia y otras asignaturas de humanidades de forma innovadora.

He aquí una descripción de las herramientas y métodos que nos han inspirado:

#### **A. Narración digital: contar historias de una forma nueva**

La narración digital es un método que sirve para contar historias utilizando herramientas digitales. Combina el poder del *storytelling*, una forma tradicional de contar historias que ha estado presente en los negocios durante años y es cada vez más popular en la educación, con la eficacia de las herramientas narrativas digitales que atraen fácilmente al público. La narración de historias es uno de los métodos educativos más eficaces, ya que permite implicar emocionalmente a la audiencia y reforzar el mensaje. Al hacerlo, el uso de una herramienta digital lo hace aún más eficaz para captar la atención de los estudiantes, para quienes el mundo de la tecnología es un entorno natural. Una historia puede contarse no sólo con palabras, sino también con imágenes, vídeos, animaciones, mapas o una representación visual de datos o hechos.

Las herramientas más utilizadas en la narración digital son:

- Línea del tiempo: representación visual de acontecimientos históricos en orden cronológico que ayuda a comprender la secuencia y el calendario de estos acontecimientos. Las líneas de tiempo pueden tener una forma simple -lineal- o más compleja.
- Infografía: ilustración que combina texto, imágenes y datos. Su objetivo es presentar información de forma clara y atractiva. Normalmente, las infografías se presentan como una sola imagen o póster.
- Animación: elementos visuales dinámicos que dan vida a personajes, acontecimientos y conceptos mediante el movimiento y la narración. La animación permite añadir un elemento atractivo e interactivo a las narraciones históricas, pero puede requerir más tiempo y esfuerzo de preparación en comparación con las otras formas que ofrecemos.
- Mapa narrativo: muestra la conexión entre lugares concretos y acontecimientos históricos. Esto permite a los alumnos no solo conocer el contexto geográfico de la historia, sino también comprender mejor la dinámica del cambio a lo largo del tiempo y el espacio. Los mapas narrativos pueden variar en nivel de complejidad: desde simples diagramas que muestran lugares clave, hasta mapas interactivos con elementos multimedia (que requieren conocimientos técnicos más avanzados).
- Cuestionario: una forma interactiva de poner a prueba los conocimientos que involucra al alumnado. Fomenta la participación activa y la consolidación de los conocimientos adquiridos. Puede diseñarse para poner a prueba la comprensión de procesos históricos clave y ofrecer una respuesta inmediata. También es una herramienta para evaluar los resultados del aprendizaje.

## **B. Juegos – una forma de fomentar el interés**

A los niños, niñas y jóvenes les entusiasman los juegos en línea. Para muchos de ellos, una clase que consiste en leer un libro de texto no resulta muy atractiva, y los métodos expositivos de transmisión de conocimientos no les parecen interesantes. La propia gamificación, o elementos de ella, se utilizan con avidez en la educación para hacer más atractivo el mensaje y fomentar la implicación de los jóvenes en el proceso de aprendizaje. Los juegos responden a muchas de las necesidades del alumnado: fomentan el trabajo en grupo y el sentimiento de pertenencia a un equipo, permiten ver rápidamente los resultados, aumentan la motivación, dan sensación de desarrollo y liberan emociones, inherentes a un aprendizaje eficaz. Con los juegos, la educación se convierte en un proceso dinámico.

## **C. El método del aula invertida – capacitar al alumnado**

Se basa en teorías científicamente validadas sobre el aprendizaje anticipatorio y en los conocimientos actuales sobre cómo aprenden las personas. El aula invertida requiere que el profesor renuncie a su posición de experto omnisciente, enteramente responsable de guiar el proceso y su resultado, en favor de un papel de guía que ayude, explique y apoye a los alumnos. El profesor deja de ser la única, o incluso la principal, fuente de información del alumnado. Prepara un

punto de partida en forma de paquete de materiales e información y orientación para la posterior adquisición autónoma de conocimientos.

Este método, originalmente denominado enseñanza invertida, aula invertida o clase invertida, se utiliza cada vez más en todo el mundo. Este modelo de lección también se está popularizando, ya que implica a los jóvenes en el proceso de adquisición de conocimientos y los prepara para la autoeducación.

El aula invertida no consiste en intercambiar los papeles de profesor/a y alumno/a. Se trata de un cambio en el patrón de la lección: los alumnos dominan el tema de forma independiente en casa antes de la lección, y lo consolidan y practican de forma práctica en clase bajo la guía del profesor. La lección es también una oportunidad para desarrollar y revisar los conocimientos que el alumnado ha adquirido previamente de forma independiente. Antes de que los y las jóvenes comiencen su investigación individual o en grupo, el profesor suele presentar brevemente el tema de la lección y, junto con ellos, define el alcance de la información que buscan, posiblemente indicando también las fuentes que se utilizarán. Para trabajar eficazmente con el método aula invertida, los profesores y profesoras dividen sus actividades en las siguientes etapas:

1. Planificación de la lección y el proceso de preparación de la misma (trabajo del profesorado en casa).
2. Preparación de materiales para el autoestudio y materiales para ejercicios durante las lecciones (trabajo del profesorado en casa).
3. Presentar al alumnado el tema, la pregunta-problema y el propósito de la actividad (pre-lección).
4. Dar al alumnado trabajo para llevar a casa y señalar fuentes o proporcionar materiales para el autoestudio (lección previa).
5. Adquisición independiente por parte del alumnado de conocimientos sobre un tema determinado (trabajo del alumnado en casa).
6. Organización de los conocimientos del alumnado, verificar la información que han adquirido y utilizarla en tareas prácticas y atractivas (lección).
7. Debatir y resumir el tema y el proceso de adquisición de conocimientos y competencias (clase).

#### **D. Modelo de aprendizaje experimental: cómo aprender a través de la experiencia**

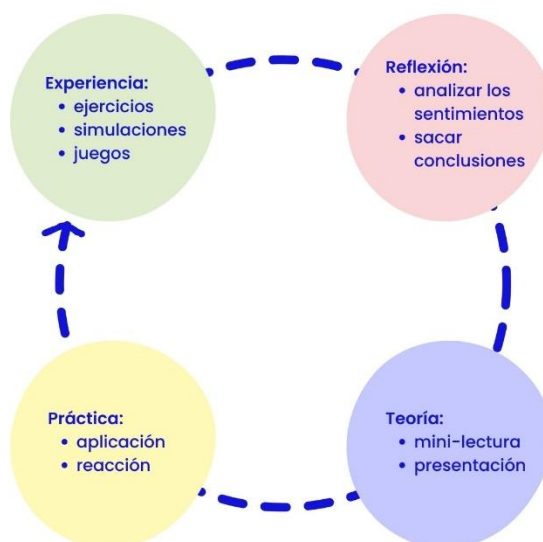
El Modelo de Aprendizaje Experiencial está reconocido como uno de los métodos de enseñanza más eficaces desde hace varias décadas. Fue creado por David y Alice Kolb, teóricos estadounidenses de los métodos de enseñanza. Se utiliza sobre todo en la educación empresarial y no formal, pero cada vez aparece más en las escuelas, ayudando a profesores y profesoras a crear planes de clase atractivos. Es un método que permite impartir lecciones atractivas porque hace hincapié en la adquisición de conocimientos a través de la experiencia, la reflexión y la práctica. El Modelo de Aprendizaje Experiencial implica pasar por cuatro fases sucesivas:

**1. Experiencia** - ejercicios, simulaciones, juegos, ver vídeos, crear algo, por ejemplo, un cartel, una canción, etc;

**2. Reflexión** – analizar las sensaciones y sacar conclusiones del ejercicio;

**3. Teoría** – mini conferencia, presentación, lectura o visionado y análisis de investigaciones, artículos y publicaciones científicas;

**4. Práctica (aplicación):** cómo aplicar los conocimientos adquiridos, cómo relacionarlos con los acontecimientos que puedan ocurrir, cómo encontrar soluciones y cómo responder a las situaciones que se planteen.



## Cómo crear tus propios materiales para las clases de historia?

### Consejos importantes

- 1. El objetivo de una lección** – parece una cuestión obvia, pero durante nuestra investigación nos dimos cuenta de que los profesores se centran más a menudo en la impartición de los temas de la lección que en el objetivo. Sin embargo, el objetivo y el tema son dos cuestiones distintas. Al formular un objetivo, vale la pena comenzar con la pregunta "¿Qué quiero enseñar a mis alumnos al impartir este tema y por qué puede ser importante para ellos?".
- 2. La narrativa importa:** la forma de contar una historia no sólo influye en el compromiso de los alumnos, sino que, lo que es más importante, les ayuda a recordar mejor los acontecimientos y los hechos y a forjar las actitudes que nos importan. Cuando prepares una lección, empieza por pensar de qué tratará la historia que quieres contar. De qué valores, actitudes o personas habla?
- 3. Involucrar a los y las jóvenes es fundamental.** Utiliza herramientas que les permitan "meterse" en la historia. Puede tratarse de juegos, cuestionarios, infografías o herramientas en línea que ayuden al alumnado a aprender más.
- 4. Las historias humanas son las más interesantes:** comprender las motivaciones y necesidades humanas nos permite establecer una conexión con las personas que crearon nuestra cultura, comprender mejor los procesos históricos abstractos y desarrollar habilidades de empatía. Cuando enseñes sobre procesos históricos, mantente cerca de las historias personales y de los detalles que las acompañan. Intenta que el alumnado

comprenda las motivaciones y necesidades que los individuos perseguían con esas acciones.

5. **Observa a tu alumnado:** comprobar cómo aprenden y qué les funciona. Consigue un equilibrio entre la narración (con métodos expositivos) y la capacitación de los y las jóvenes. ¿Quizá podáis descubrir juntos un canal de YouTube histórico interesante? ¿Quizá puedan preparar su lección e impartirla a otro grupo?
6. **Experimenta con la tecnología para aprender formas nuevas e interesantes de contar historias en el mundo digital.** Puedes empezar tu aventura con la narración digital elaborando una línea del tiempo relacionada con un acontecimiento histórico de tu elección. Juega con las herramientas. Antes de pasar a los momentos de la historia, puedes pedir al alumnado que creen una línea de tiempo digital con acontecimientos seleccionados de sus vidas (por ejemplo, el último curso escolar). Utiliza para ello la herramienta que te sugerimos y el tutorial que preparamos para ello (TimelineJS).
7. **Conectar los acontecimientos históricos con la vida cotidiana de los alumnos.** Mostrar la conexión entre los conocimientos que están adquiriendo y la vida cotidiana tiene un impacto significativo en la motivación para aprender. Piensa en cómo los procesos históricos que estás tratando pueden interesar a los jóvenes y ayudarles a orientarse en el mundo moderno. ¿Por qué deberían conocer y comprender los acontecimientos tratados? ¿En qué les ayudará?

#### (CC BY-SA 4.0)

Los materiales han sido elaborados como parte del proyecto "Digital Historytelling" llevado a cabo por la School with Class Foundation en cooperación con la Asociación Smilemundo y la King Baudouin Foundation y financiado por el fondo del programa Erasmus+ de la Comisión Europea.

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

