



Universidad de Alicante

Investigación y Propuestas Innovadoras de Redes UA para la Mejora Docente

Coordinadores

José Daniel Álvarez Teruel
María Teresa Tortosa Ybáñez
Neus Pellín Buades

© **Del texto: los autores**

© **De esta edición:**

Universidad de Alicante
Vicerrectorado de Estudios, Formación y Calidad
Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)

ISBN: 978-84-617-3914-1

Revisión y maquetación: Neus Pellín Buades

La enseñanza de la Historia a través de las tecnologías, la creatividad y el trabajo colaborativo

J. R. Moreno Vera; M. I. Vera Muñoz; M. C. Soriano López; F. Seva Cañizares; F. Quiñonero Fernández; M. Del Olmo Ibáñez

*Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas. Facultad de Educación
Universidad de Alicante*

RESUMEN (ABSTRACT)

En el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Sociales, la enseñanza de la disciplina histórica, suele normalmente asociarse a un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el conductismo, por eso a través de esta investigación hemos llevado a cabo experiencias didácticas que ahondasen en la innovación educativa partiendo de la base de una enseñanza fundamentada en el método del historiador: la investigación, el trabajo cooperativo y el análisis de las fuentes históricas. Para desarrollar esta concepción en la enseñanza de la Historia hemos tenido en cuenta que el proceso se convirtiese en un elemento significativo de aprendizaje, de modo que los procedimientos se transformaban, gracias a la indagación, en un nuevo centro de interés para el alumnado. De ese modo hemos querido apostar por novedades metodológicas que implicasen el trabajo con las TIC, como los programas *Photopeach* o *Glogster*, el uso de las rutinas de pensamiento, para afianzar un aprendizaje crítico y reflexivo, así como la producción literaria para favorecer el uso de las fuentes históricas y al mismo tiempo trabajar la creatividad de nuestro alumnado. Entre los resultados obtenidos en este proceso se observan avances en el uso de las fuentes históricas, un análisis crítico de las mismas, la llegada de acuerdos y consensos a la hora de exponer estos resultados investigativos y, por último, un modelo creativo de presentar sus investigaciones desde mapas mentales hasta cuentos infantiles pasando por la producción de vídeos.

Palabras clave: Historia, didáctica, investigación, enseñanza, creatividad.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema/cuestión.

Cuando nos acercamos a la didáctica de la Historia, solemos encontrar una enseñanza muy poco manipulativa por parte del alumnado, y todavía, bastante apegada a una metodología conductista por parte del profesorado, así es difícil concebir la enseñanza de la Historia sin que los estudiantes pudieran ser capaces de reconstruir las narrativas históricas de los acontecimientos, usando las fuentes históricas, sintetizando los principales discursos y finalmente comunicando la historia una vez analizada. En definitiva hacer uso del método del historiador, que no es otro que la investigación.

1.2 Revisión de la literatura.

La inclusión de la Historia en los planes de estudios modernos según Prats y Santacana (2001) está plenamente justificada al ser vehículo de *cualquier perspectiva conceptual en el marco de las Ciencias Sociales*, a pesar de ser una disciplina muy ligada a la enseñanza decimonónica. Desde el punto de vista actual, su capacidad de unir las experiencias y discursos históricos con los problemas socialmente relevantes, hacen de la Historia una magnífica aliada a la hora de que el alumnado comprenda la complejidad social de las relaciones humanas.

Autores como Cooper (2002) avalan la presencia de la investigación histórica como acción y estrategia didáctica ya que les va a permitir dirigir la experiencia didáctica en tres sentidos:

- 1) Entender los conceptos ligados al tiempo y al cambio
- 2) Interpretar el pasado, tomando una posición crítica y personal sobre los sucesos históricos
- 3) Tomar y utilizar información desde las fuentes históricas, normalmente documentales

Sin embargo, y aunque algunos docentes ya plantean ejercicios ligados a la indagación histórica, todavía se ha avanzado poco respecto a la forma de comunicación de los resultados por parte de los estudiantes, ya que habitualmente el alumnado de Historia tiende a reproducir el formato de presentación oral expositiva que usan sus docentes.

En este sentido autores como Miralles y Rivero (2012) indican que el uso de este tipo de estrategias de carácter constructivistas y significativas se convierten en un gran apoyo a la hora de enseñar Historia en la etapa de Educación Infantil, ya que a nivel

psicopedagógico indagar partiendo de lo que ya se sabe se convierte un *parámetro idóneo* para este nivel educativo.

Así pues, se ha decidido poner en marcha una experiencia didáctica basada precisamente en el método investigativo de la historia y su comunicación a través de ejercicios prácticos, exposiciones, presentaciones y el uso de las TIC; proceso a través del cual pretendemos que la enseñanza de la Historia se aleje de las tradicionales y herméticas lecciones y ofrezca mayor protagonismo y autonomía al alumnado que será el principal actor y comunicador de la Historia en clase. Esto supone una mayor interacción entre profesorado y estudiantes y una mayor participación del alumnado en clase, construyendo a través de investigaciones propias algunos de los contenidos que aparecen en la asignatura y ofreciendo una manera más dinámica de presentación y comunicación de los contenidos trabajados.

1.3 Propósito.

Tal y como ya se ha apuntado, la raíz del problema en la enseñanza de la Historia se halla en las estrategias metodológicas habitualmente usadas, y que suelen recaer en el libro de texto como material de apoyo, y las explicaciones del profesor como guía a la hora de transmitir el conocimiento. Por este motivo, trabajamos con la hipótesis de que una metodología innovadora en el ámbito histórico, el aprendizaje por descubrimiento, podrá mejorar los limitados y tradicionales aprendizajes en Historia haciendo al alumnado partícipe de la construcción y manipulación de los conceptos históricos utilizando diferentes herramientas.

Si al método de la indagación histórica y la investigación unimos un proceso significativo de aprendizaje ligado al trabajo cooperativo y a la llegada de acuerdos para seleccionar las informaciones que serán trasladadas en sus investigaciones, pensamos que podrá mejorar los resultados de nuestros alumnos/as, poniendo especial énfasis en el uso crítico de las fuentes históricas consultadas.

2. DESARROLLO DE LA CUESTIÓN PLANTEADA

2.1 Objetivos

Por lo que respecta a los objetivos didácticos de esta investigación:

- ✓ Incentivar un aprendizaje significativo a través del desarrollo de metodologías innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales como el trabajo colaborativo.

- ✓ Promover el uso didáctico y creativo de las tecnologías dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje de historia.
- ✓ Desarrollar el pensamiento visible de nuestro alumnado a través de las rutinas de pensamiento.
- ✓ Trabajar y analizar los procesos históricos a través de un aprendizaje basado en el método propio del historiador: el método investigativo.

2.2. Método y proceso de investigación.

Los principios metodológicos que han guiado la investigación quedan enmarcados en los siguientes cuatro ejes:

- La apuesta por el fomento de **la innovación** en el aula, sobre todo a partir del manejo habitual de las nuevas tecnologías, algunas basadas en la web 2.0, como son las aplicaciones *Prezi*, *Glogster EDU* o *Photo Peach*.
- El diseño de tareas con orientaciones muy pautadas y con el objetivo de favorecer el **pensamiento creativo**, ayudando a consolidar las competencias básicas relacionadas con el procesamiento de la información, todo ello para transformar esa información en conocimiento.
- El planteamiento de **problemas de aprendizaje** relacionados con la enseñanza de la historia, lo que ha obligado a realizar propuestas de aula enfocadas desde el punto de vista de la resolución de dichos problemas.
- La elaboración de **rúbricas** o matrices de evaluación para cada práctica con el objetivo de habituar al alumnado a su propia evaluación, al tiempo que para ayudar en la realización de las prácticas a través de las orientaciones expresadas en las propias matrices de evaluación.

No es sencillo el desarrollo en el aula de un proyecto didáctico basado en la investigación y que comprende además algunas herramientas TIC para promover la creatividad, las actividades y tareas previstas requieren de un consenso previo por parte del profesorado –ya sea por su duración en el tiempo, su complejidad narrativa o su nivel de adaptación a las presentaciones que se pueden hacer en el aula- que vendrán marcados y dirigidos por el profesor. En este proceso de enseñanza y aprendizaje, el rol del profesorado se intercambiará periódicamente con los alumnos llevando el peso de las explicaciones y al mismo tiempo actuando como supervisor de las investigaciones y comunicaciones de los estudiantes.

En cuanto al proceso de investigación de esta experiencia educativa vamos a señalar las actividades de carácter investigativo que tuvieron lugar en la asignatura Didáctica de las Ciencias Sociales: Historia, comentando su desarrollo y, por último, analizando los resultados de su puesta en marcha atendiendo a las ventajas e inconvenientes de su uso, a los problemas que pudieran surgir de su uso o su pertinencia metodológica en el marco de la citada asignatura.

2.2.1 Actividades que contemplan el trabajo cooperativo a través de los roles y los grupos de expertos: el puzle.

2.2.1.1 Propuesta

Esta actividad se llevó a cabo durante el estudio de Roma y su civilización. Se formaron en el aula **grupos de expertos** estructurados en los siguientes niveles de acción:

- ✓ Historiadores
- ✓ Constructores
- ✓ Periodistas
- ✓ Investigadores

La presentación de los trabajos requirió la utilización de las TIC realizando murales digitales con la aplicación *Glogster EDU*.

2.2.1.2 Desarrollo

Cada alumno quedaría adscrito a uno de los diferentes niveles de acción dentro de la actividad, realizando junto a sus colegas de nivel la investigación necesaria para cumplir con su misión. Una vez realizada la acción encomendada se forman los grupos interdisciplinares en los que participan al menos un representante de cada nivel y entre todos completan el trabajo de investigación requerido.

2.2.1.3 Resultados

En cuanto al resultado de la actividad PUZZLE podemos comentar como nuestro alumnado ha alcanzado los objetivos previstos al inicio de la misma:

- Usar el trabajo cooperativo en beneficio de la creación del conocimiento por parte del grupo, ya que cada uno de forma individual poseía sólo una parte de la información, y su grupo de expertos estaba especializado sólo en una tarea, por lo que necesitaba del grupo y la colaboración para completar el proceso.
- Encontrar y buscar información relevante sobre los temas propuestos, cada uno sobre la parcela de conocimiento que debía cubrir, tomando decisiones sobre la pertinencia o

veracidad de las mismas de manera crítica y resolviendo en equipo los problemas que han ido surgiendo conforme avanzaba la investigación.

- Se ha trabajado la investigación y su posterior comunicación utilizando las TIC a través del programa *Glogster EDU*.

2.2.2 Elaboración de un vídeo *on line*

2.2.2.1 Propuesta

La información que se ha recogido en este formato del vídeo digital está dedicada a la Primera Guerra Mundial, analizando dos aspectos importantes de las situaciones sociales en una guerra, por un lado el frente de batalla, donde solían participar los hombres, pero al mismo tiempo estudiando la situación en la retaguardia, y por tanto la inclusión de la mujer en el entramado de la guerra ocupando los trabajos que antes hacían los hombres, y añadiendo así, una visión que la historia suele obviar como es la participación de la mujer en las contiendas.

2.2.2.2 Desarrollo

Esta práctica ha consistido en la elaboración de un vídeo o presentación *on line*, de unas 10-15 imágenes, para narrar la vida en el frente de batalla y en la retaguardia durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918), utilizando como herramienta la aplicación *on line* y libre *Photo Peach* (<http://photopeach.com>).

La aparición de una herramienta tecnológica que permita la narración fluida de un aspecto histórico va a ayudar al alumnado a estudiar y analizar una problemática histórica desde el punto de vista diacrónico, mostrando las diferentes situaciones que vivieron los protagonistas de la Primera Gran Guerra a lo largo de toda la contienda. El uso de esta aplicación está recomendada principalmente para contar historias y permite generar un vídeo combinando imágenes, música y texto, de tal manera que el resultado sea muy didáctico y visual. Además, podemos compartir nuestro trabajo a través de las redes sociales por medio de un enlace directo o embeberlo en una página web.

Para la elaboración de este vídeo se ha ofrecido un material complementario con información histórica sobre las condiciones de vida en el frente de batalla y en la retaguardia, proporcionada dicha información a través de una selección de testimonios directos de personas que vivieran esa época. De esta manera, se ha pretendido valorar la importancia de las **fuentes históricas** de carácter primaria a la hora de favorecer el acercamiento de los alumnos a ciertos momentos históricos relevantes.

2.2.3 El pensamiento visible: Veo, pienso, me pregunto

2.2.3.1 Propuesta

Para llevar a cabo la siguiente tarea, se han tenido en cuenta las diferentes rutinas de pensamiento, planteadas dentro de las teorías del Pensamiento Visible (Richart y Perkins, 2008), al principio y como cierre en todos los temas, aunque especialmente se han usado las destrezas de pensamiento: “*Compara y contrasta*” y “*partes y todo*” para el aprendizaje de los contenidos de los temas Prehistoria: Paleolítico y Neolítico.

2.2.3.2 Desarrollo

A través del trabajo didáctico mediante las rutinas de pensamiento podremos activar sus habilidades para **desarrollar hábitos mentales**. Algo fundamental a la hora de poder estructurar y filtrar la información encontrada en las investigaciones históricas.

Durante esta actividad, *compara y contrasta*, se agruparon los alumnos por pares. Mientras uno se encargaba de exponer oralmente sus ideas o argumentos acerca del tema propuesto, el otro compañero o compañera guardando silencio y atendiendo a tus investigaciones. Al final podrá añadir algo más que quiera destacar del trabajo y diálogo con el que has realizado tu compañero, de esa manera los dos habrán podido comparar y contrastar sus investigaciones y al mismo tiempo ampliar su conocimiento con las propuestas realizadas por su pareja.

2.2.4 Elaboración de un tríptico para organizar un itinerario histórico-artístico con valor didáctico

2.2.4.1 Propuesta

Esta práctica ha tenido como resultado la elaboración de un tríptico o folleto informativo para dar a conocer a los alumnos de Educación Primaria la **riqueza histórica, monumental y artística** de la Comunidad Valenciana, todo ello con el objetivo de reconocer y promover acciones que contribuyan a su valoración, respeto y protección. Además, este tríptico puede servir como documento de trabajo para promover u organizar una salida didáctica.

2.2.4.2 Desarrollo

Para la realización de esta práctica se ha aconsejado la utilización de diversos programas, como *Publisher*, *Word* o *Writer*. También se han entregado unas

orientaciones para favorecer la elaboración del tríptico fruto o resultado del análisis de diferentes modelos:

- La parte interior del folleto se ha dedicado a exponer la información del contexto histórico del monumento o del lugar elegido, acompañado de diversas fotografías. En concreto, se ha aconsejado hacer referencia a la función originaria para la que fue construido el monumento, a la época o al contexto histórico, así como una breve descripción del edificio (estilo artístico, características arquitectónicas...), el estado en el que se encuentra y el uso actual.
- La parte exterior del tríptico se ha organizado en tres bloques: la portada (con un eslogan y una fotografía del monumento o del lugar a visitar), un espacio para insertar un mapa de situación, con información de los horarios de visitas, teléfonos de contacto..., y, por último, una información sobre el interés de la visita y las actividades que podemos hacer con los alumnos para conocerlo, valorarlo, respetarlo, protegerlo y conservarlo.

2.2.5 La creación de cuentos o narraciones históricas

2.2.5.1 Propuesta

En el caso de la experiencia que aquí se analiza, se ha propuesto la producción literaria de **cuentos** basados en investigaciones históricas como una fórmula de comunicación de contenidos de historia, que pueda conectar con el futuro alumnado de Educación Primaria desde el punto de vista de su sencillez expositiva, de su matiz lúdico y recreativo y sobre todo en el plano afectivo y emocional que se asocia al cuento como un género literario muy unido a los primeros años de vida –y, por tanto, de sobra conocido por nuestro alumnado- y que permite el aprendizaje a través de la imaginación y no sólo a través de lo concreto y lo cercano (Egan, 1991 y 1994).

2.2.5.2 Desarrollo

A la hora de llevar a cabo la acción didáctica se ha decidido que los procesos constructivos de información y la producción de los cuentos, sean realizados de manera individual, hecho que va a reforzar un elemento metodológico fundamental en esta experiencia que será la de hacer partícipes a los alumnos y alumnas de una enseñanza creativa, en la que se convertirán en productores literarios originales y el proceso de enseñanza y aprendizaje irá ligado a una metodología sinéctica y creativa (Joyce, Weil y Calhoun, 2006).

De hecho existen dos grandes ámbitos que comenta Eisner (2002) en la enseñanza creativa ligada a las artes –en este caso la literatura- y que son la dimensión productiva y la dimensión crítica, en esta experiencia se atiende fundamentalmente a la primera, que sería la precisamente la *dimensión creativa* que será el más alto grado al que un individuo puede llegar a desarrollar según Orlich et al. (1994).

En base al número de alumnos y alumnas participantes se procedió a elegir los temas a investigar y que entran dentro del programa de contenidos de la asignatura. Se tuvieron en cuenta a la hora de la elección temática una serie de cuestiones:

- ❖ En primer lugar que fuesen temas o acontecimientos históricos que no supusieran una gran dificultad a la hora de acceder a las fuentes historiográficas.
- ❖ En segundo lugar que permitiesen una comunicación homogénea de alrededor de 2 folios cada uno de ellos –que no fueran excesivamente largos, ni excesivamente cortos, y en cualquier caso que se pudieran sintetizar en el espacio estipulado sin renunciar a la comunicación de los hechos, acontecimientos, personajes o procesos más relevantes.
- ❖ Que fueran temas fácilmente adaptables a cualquier formato narrativo, desde el literario, al cómic o los *story-telling*.

2.2.5.3 Resultados

En cuanto al proceso creativo de producción literaria, la experiencia didáctica consta de cuatro etapas o pasos diferentes:

- ✓ Investigación y uso de las fuentes: En esta etapa el alumnado buscará a través de fuentes documentales y digitales la información necesaria sobre diferentes personajes, sucesos o acontecimientos históricos para poder realizar posteriormente la adaptación literaria.
- ✓ La creación del cuento: En este paso el alumnado tendrá en cuenta la información encontrada en la etapa anterior, y adaptará el suceso histórico en base a las características psicoevolutivas del ciclo al que dirige su narración.
- ✓ Ilustración del cuento: Aunque éste no es un paso obligatorio –ya veremos en los resultados como cada alumno ha decidido si ilustrar o no su obra- se pueden hacer dibujos o buscar imágenes que apoyen desde el punto de vista visual la narración escrita.
- ✓ Dar formato a la obra finalizada: El último paso consiste en decidir cuál es el mejor formato a la hora de presentar el cuento, ha de ser coherente con el texto y

las ilustraciones seleccionadas, y tiene que ser claro de interpretar para los futuros lectores.

Así pues desde el punto de vista metodológico esta experiencia didáctica seguirá los principios de un aprendizaje significativo y constructivista, valiéndose para ello de una metodología creativa fundamentada en el método del historiador, la investigación y el aprendizaje por descubrimiento.

3. CONCLUSIONES

En el caso de la experiencia didáctica que se ha llevado a cabo en la formación del futuro profesorado de Educación Primaria, se ha querido dirigir esta estrategia de enseñanza hacia los contenidos de historia, pero entendiendo que dichos contenidos serán extraídos desde los datos aportados por las fuentes sobre los diferentes sucesos estudiados, hecho que enlaza con nuestro principal objetivo que no era otro que el plantear una experiencia didáctica sobre la historia basada fundamentalmente en el método del historiador.

Metodológicamente, tal y como se ha expuesto anteriormente, se ha pretendido hacer hincapié en estos presupuestos investigativos planteando una serie de actividades que permitiesen el análisis de sucesos históricos y el aprendizaje por descubrimiento, lo cual es una fórmula alejada de la clásica enseñanza de la historia basada en una explicación conductista. Del mismo modo que un profesor de Química lleva a sus alumnos al laboratorio a comprobar mediante la experiencia lo que sucede al mezclar diferentes elementos, un profesor de Historia deberá guiar a sus alumnos en el método propio de la historia, que no es otro que la investigación y reconstrucción de sucesos a través de las fuentes.

Por otro lado, plantear nuevos formatos como recurso a la hora de trasladar la historia a nuestros futuros alumnos, está plenamente justificado ya que se trata de un hecho significativo que conecta los conocimientos adquiridos por nuestro alumnado con los nuevos formatos que los estudiantes conocen a través de las nuevas tecnologías y el lenguaje visual, en el cual interactúan y socializan habitualmente. Además, estos nuevos formatos permiten una educación creativa y que tiene en cuenta la imaginación a la hora de conocer personajes, hechos y lugares con los que el alumnado no tiene un contacto directo.

En este sentido se han planteado diferentes herramientas a la hora de lograr el objetivo planteado de un trabajo cooperativo y significativo, desde la presentación de un tríptico publicitario con planteamientos didácticos, un vídeo a través de la aplicación *Photo peach*, la creación de murales y mapas mentales con el programa *Glogster EDU* o la producción literaria a través de cuentos que narrasen algún suceso histórico previamente estudiado e investigado por nuestro alumnado.

Así pues, nos encontramos frente a una estrategia didáctica innovadora en la enseñanza de la historia, asumida perfectamente por los alumnos, que permite a nuestro alumnado investigar un suceso histórico y que, además, permite la entrada de la historia de una forma divertida, manipulativa y dinámica en el aula.

4. DIFICULTADES ENCONTRADAS

Por lo que respecta a las dificultades encontradas a lo largo del proceso investigativo de esta experiencia didáctica es importante comentar en primer lugar los problemas puramente técnicos asociados a cualquier investigación realizada alrededor de las tecnologías en la enseñanza.

El uso de diferentes programas o aplicaciones dentro del aula de Historia ha supuesto en ocasiones una novedad en el modo de enseñar los contenidos de esta asignatura, aunque del mismo modo, también ha conllevado ciertos problemas a la hora de llevar a cabo las actividades. El caso más claro y donde mayor dificultades se han producido ha sido en el uso de la aplicación *Glogster.edu*, una herramienta que permite la realización de murales conceptuales a través de internet y que permite el trabajo colaborativo del alumnado.

Por la entidad del trabajo, los murales conceptuales eran de una gran complejidad a nivel de contenidos, por lo que el alumnado debía procurar que apareciesen fotografías, vídeos o textos en sus murales que ofreciesen una idea de conjunto del contenido que habían trabajado. El hecho de utilizar archivos de gran tamaño en sus murales, y las dificultades que siempre presenta la conexión wi-fi de la Universidad de Alicante, hizo que a veces el trabajo se ralentizase o incluso se detuviese por la imposibilidad de cargar nuevos archivos sobre el mural conceptual en el que se trabajaba.

Así mismo, se ha encontrado una dificultad añadida a la hora de trabajar, en este caso a través de la colaboración entre alumnos, y es que el amplio número de alumnos

en la asignatura de Historia imposibilitaba la opción de crear grupos de trabajo menores que asegurasen la implicación directa de todos sus miembros. Lo ideal en este caso sería el trabajo por pares o, como máximo en grupos de tres miembros, sin embargo el alto número de matriculados en algunas aulas hacía necesario un agrupamiento mayor, con cinco o seis miembros, para que la clase y el trabajo práctico no perdiese fluidez, ni a la hora de ser llevado a cabo, ni a la hora de ser expuesto.

Por lo que respecta a las dificultades encontradas en la puesta en marcha de la actividad de creación de cuentos, es notable señalar cómo el alumnado ha tendido a la reproducción de forma muy mayoritaria de la estructura tradicional de un cuento. Y no han tenido en cuenta las indicaciones para hacer uso de las tecnologías a la hora de llevar a cabo esta actividad, desde luego el problema lo hemos encontrado al percibir que los alumnos desconocen aplicaciones o herramientas tecnológicas que les permitan llevar a cabo cuentos o narraciones cortas a través de las nuevas tecnologías.

Otra dificultad, asociada en este caso a la misma actividad, es la poca presencia de forma habitual de una educación y creativa, y por tanto, la falta de costumbre del alumnado a la hora de realizar sus propias creaciones literarias. Generalmente, en ninguna asignatura, trabajan teniendo en cuenta los principios de una educación creativa, que en el futuro les permita tener una mayor rapidez de respuesta ante situaciones inesperadas.

Por último es necesario resaltar algunas dificultades encontradas en el propio proceso de puesta en marcha de esta experiencia didáctica y que tienen que ver con temas relativos a la organización del espacio, del tiempo, del alumnado o incluso a la preparación del profesorado.

- ❖ La poca disponibilidad de aulas de informática para su uso didáctico
- ❖ Las aulas que existen son insuficientes puesto que los alumnos deben compartir equipos
- ❖ El espacio de las aulas habituales en las que se imparte la asignatura de Historia es del todo insuficiente, lo cual imposibilita cambios en la estructura de la clase.
- ❖ No existe mobiliario suficiente en algunas aulas para todos los alumnos matriculados en la asignatura.
- ❖ Algunas de las actividades, como el PUZZLE o la que se realiza a través de *Photopeach*, son difíciles de llevar a cabo en las dos horas de

prácticas con ordenador de las que dispone la asignatura, ya que incluyen un trabajo de investigación previo, que ocupa gran parte del tiempo de la actividad.

- ❖ Algunas de las actividades requieren el uso de herramientas tecnológicas como *Glogster*, *story-telling* o *Photopeach* para los que el profesorado se ha tenido que formar a la hora de poder utilizarlas.

5. PROPUESTAS DE MEJORA

En cuanto a las diferentes propuestas de mejora que pudieran llevarse a cabo dentro de esta investigación, y que a buen seguro, mejorarían los resultados obtenidos en esta experiencia didáctica:

- ✓ En primer lugar, y asociada a la primera de las dificultades que hemos citado en el apartado anterior, existen ciertas actividades basadas en las herramientas tecnológicas que deberían llevarse a cabo, siempre y cuando se disponga de ellas, en aulas específicas de informática equipadas con ordenadores más potentes y con conexión a internet para no depender de la velocidad o capacidad de la red wi-fi de la Universidad de Alicante a la hora de llevar a cabo el trabajo.
- ✓ En cuanto al uso de la aplicación *Glogster.edu*, de la que ya hemos comentado sus problemas a la hora de cargar archivos de peso (fotografías y vídeos principalmente) se barajó la opción de ser sustituida por otras similares más sencillas. Finalmente la programación de la actividad se mantuvo a través de *Glogster*, aunque es posible que otras aplicaciones como *Mural.ly* o, sobre todo, *Prezi*, permitan una mayor fluidez a la hora de crear estos murales conceptuales que sirvan como colofón a algunas de las actividades planteadas.
- ✓ En la actividad PUZZLE, en la que los alumnos/as son divididos primero en grupos de expertos y más tarde deben trasladar la información encontrada a unos grupos matriz donde desarrollan los contenidos (en nuestro caso aplicados al tema de Roma que estábamos viendo en ese momento en clase), hay que medir y tener muy en cuenta el número de alumnos que participan, ya que se trata de una actividad de estructura compleja y que requiere de ciertos cambios estructurales a lo largo de la misma. Es conveniente y, muy recomendable, utilizar este tipo de

actividad cuando se trabaja con grupos de alumnos no muy numerosos, ya que establece varios vínculos de trabajo cooperativo entre los mismos, sin embargo, y como ha ocurrido en nuestro caso, cuando se plantea en grupos por encima de los 65 alumnos, esta actividad puede resultar caótica y requiere unos cambios de grupo y espacios que no siempre pueden ser asumidos.

- ✓ Por lo que respecta a la actividad de la creación de cuentos, pese a lo satisfactorio de los resultados que ha planteado, han existido varios puntos que son susceptibles de mejora. En primer lugar es destacable que si el profesorado no dirige bien la actividad, los alumnos tienden a reproducir de forma mayoritaria el formato de los cuentos tradicionales – es decir, texto o como mucho texto e imagen ilustrada- cuando uno de los objetivos de la actividad era la introducción en la creación literaria de las nuevas tecnologías. En este sentido pocos son los alumnos que se han atrevido a hacer uso de aplicaciones más complejas que mejorasen el resultado final. Es de especial importancia remarcar por parte del profesorado este punto, indicando y enseñando previamente a los alumnos a utilizar aplicaciones como *story-telling* que permita la creación del cuento y su reproducción en formato de vídeo o sonoro.
- ✓ Además, y continuando con propuestas de mejora para esta actividad de la creación de cuentos, el profesor debería de dirigir la actividad teniendo en cuenta su poca experiencia a la hora de trabajar de forma creativa, porque en los resultados se han apreciado pocos ejemplos en los que las alumnas hayan incluido, por ejemplo, situaciones o personales significativos que pudieran enlazar afectivamente su cuento o narración con un aprendizaje significativo por parte de sus futuros alumnos.

6. PREVISIÓN DE CONTINUIDAD

La previsión de los autores de esta Red de Innovación docente, ya han manifestado su intención de dar continuidad a las investigaciones que en esta edición se han llevado a cabo. Esta edición ha sido la segunda ocasión en la que hemos tenido la oportunidad de participar dentro de la investigación docente en cuanto a los contenidos de la asignatura de Historia, siempre teniendo en cuenta la innovación metodológica como motor del cambio en la didáctica de una materia, que aún hoy conserva un modelo

de enseñanza basado en la clase magistral, y que poco a poco debe ir cambiando y dirigiéndose hacia un trabajo investigativo y colaborativo que parta del propio alumnado, para que así la creación del contenido histórico sea realmente significativo para los discentes.

Para futuras ediciones de estas redes de investigación e innovación docente se hará especial hincapié en el desarrollo de la tecnología para promover la investigación educativa en el ámbito de la historia, así como el uso del pensamiento visible, la creatividad y el trabajo cooperativo a la hora de aplicar un modelo renovado en la didáctica de la historia.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Egan, K. (1991). *La comprensión de la realidad en la educación infantil*. Madrid: Morata.
- Egan, K. (1994). *Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza*. Madrid: Morata
- Eisner, E. (2002). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2006). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa
- Miralles Martínez, P. & Rivero Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Reifop*, 15 (1), 81-90.
- Orlich, D. C., Harder, R. J., Callahan, R.C. & Gibson, H. W. (1994). *Técnicas de enseñanza. Modernización en el aprendizaje*. México: Limusa Wiley
- Prats, J. & Santacana, J. (2001). *Enseñar historia: notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología
- Ritchart, R. & Perkins, D. (2008) Making Thinking Visible. *Teaching Students to Think*, 65 (5), 57-61.