

Relato breve de experiencia

El uso de las PDI en la enseñanza de la Historia: creando competencias históricas en los alumnos

por *María Luz Brizuela*

Universidad Nacional de Catamarca, Argentina.

marialuzbrizuela@gmail.com

Recibido: 08|12|2014 · Aceptado: 01|04|2015

Resumen

En la capital de Catamarca, en el colegio Padre Ramón de la Quintana, durante el período 2013–2014, se colocaron en cada una de sus aulas Pantallas Interactivas Digitales (PDI). Ante este desafío, el papel de los docentes fue crear nuevos recursos para reformar las clases en cada espacio curricular.

Desde el espacio de Historia, planteamos cómo crear competencias históricas y digitales en nuestros alumnos, teniendo en cuenta los nuevos recursos tecnológicos, para colaborar en la formación de la conciencia histórica.

La propuesta busca dar a conocer las distintas actividades realizadas en este período, por parte de la docente —que se desempeña en la institución— y comentar los resultados, dificultades y logros.

Palabras clave

PDI, competencias digitales, competencias históricas, conciencia histórica



The use of the DPI in the teaching of history: creating historical powers in the students

Abstract

In the capital of Catamarca, in the college Father Ramon de la Quintana, during the period 2013–2014 placed in each of their classrooms Digital Interactive screens (IDPS). Before this challenge was the role of teachers create new resources for the reform of the classes in each curriculum area.

Since the space of history, we suggest how to create digital historical competences and in our students, taking into account the new technological resources; to collaborate in the formation of historical consciousness.

The proposal seeks to raise awareness of the different activities carried out in this period, on behalf of the teacher —that plays in the institution— commenting on the results, challenges and achievements.

Keywords

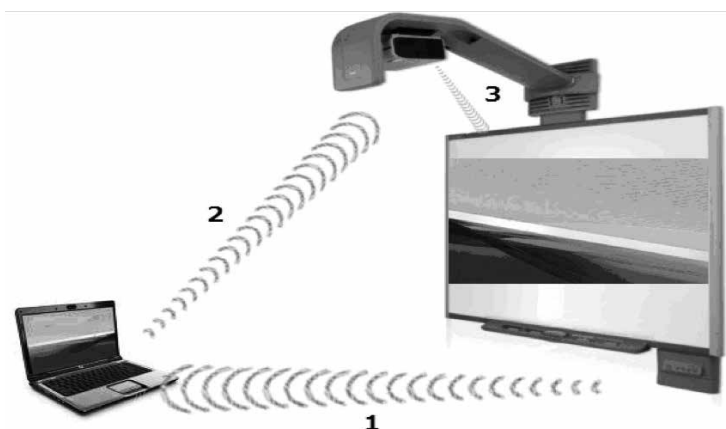
IDPS, digital competences, historical competences, historical consciousness



En el Colegio Padre Ramón de la Quintana, en la ciudad de San Fernando del Valle de Catamarca, desde el año 2013 hasta la actualidad cuentan en sus aulas con Pantallas Digitales Interactivas (PDI). Esta invención tecnológica representa un avance en los recursos tecnológicos con los cuales pueden contar tantos docentes como alumnos.

Las PDI son dispositivos tecnológicos que poseen una pantalla de tamaño similar a un pizarrón que tiene entre sus características un proyector conectado a la pantalla y que permite proyectar las imágenes sobre ella. Otra característica es que este recurso es táctil. Esto significa que reacciona con el contacto del dedo o de un lápiz óptico que permite controlar los mandos como un mouse tradicional de computadora de escritorio.

Figura 1. Referencias: 1) Señal que transmite de la Pantalla a la Notebook.
2) Notebook transmite la orden al proyector que, una vez calibrado, publica la imagen en la pantalla.¹



En esta circunstancia, los docentes, en primer lugar, tuvieron que replantear las clases tradicionales para adoptarlas con los nuevos dispositivos tecnológicos.

Por ello, la propuesta busca en principio problematizar las clases cotidianas de Historia. Plantea: ¿Cómo se enseñan las competencias digitales y competencias históricas en los alumnos teniendo en cuenta el recurso de las PDI? ¿Puede la Historia lograr cambios en los modos de pensar de nuestros alumnos?

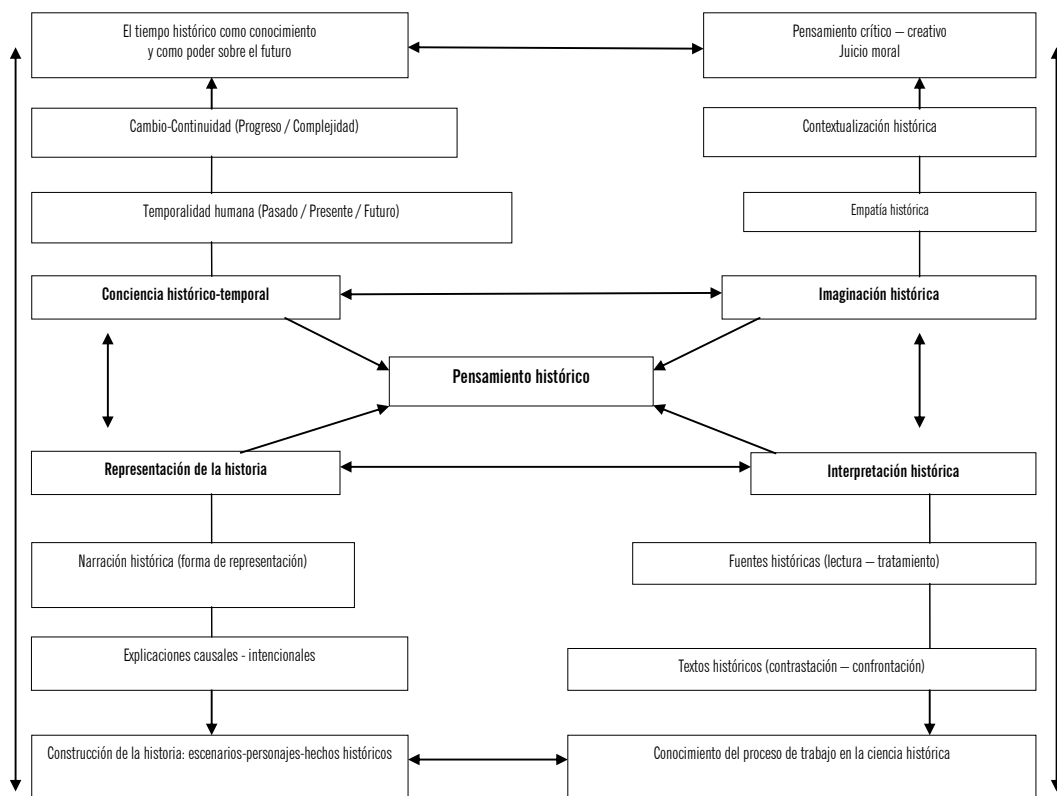
Para dar cuenta de esta problemática necesitamos definir qué son las competencias digitales y las históricas. Consideramos que el término competencia significa un proceso del saber que el alumno va a ir adquiriendo. Por ello es una habilidad para poder producir algo, desde el currículum se considera que son actitudes, respuestas, procesos de acciones para lograr construir valores, trabajos, etcétera.

Específicamente, el concepto de las competencias digitales lo recuperamos del autor Jordi Adell, quien define diversos tipos de competencias que deben aplicarse en las aulas del siglo XXI. Entre ellas, podemos nombrar a la competencia informacional (crear información, tener destreza para difundirla o modificar la nueva información); la alfabetización múltiple, se relaciona con los múltiples lenguajes como el comic, fotografías, videos, lecturas, etc. Otra competencia es el Análisis crítico donde el alumno debe ser capaz de criticar todo aquello que hace. Por último, la competencia cognitiva genérica: esto es aprender a ser selectivos en imágenes, textos, resolver problemas, construir nuevos conocimientos, o convertir en nuevos conocimientos.

Es decir, que ante los avances de la tecnología, según Jordi Adell, nuestros alumnos están constantemente en contacto con ella. Desde dispositivos móviles como celulares–tablets–computadoras–etc. Por ello es importante incorporarlos a las clases en el aula ya que colabora a encontrar mayor empatía y entusiasmo con nuestros alumnos. Además de ser recursos que usados correctamente puede producir competencias digitales que sirven al alumno para el mundo de hoy.

En el caso de las competencias históricas tomamos al autor Santisteban Fernández (2010), quien realiza su contribución teniendo en cuenta la formación del pensamiento histórico en los alumnos. Recuperamos el esquema que él produce:

Figura 2. Propuesta de estructura conceptual para la formación del pensamiento histórico (Santisteban, 2010:39).



Es decir que estas competencias históricas son esencialmente 4: la Interpretación Histórica (lectura de las fuentes históricas y contrastación); la Representación de la Historia (uso de narraciones históricas a fines de dar mejores explicaciones); la Imaginación Histórica (busca lograr la empatía histórica) y la Conciencia Histórica (da cuenta de las relaciones entre el pasado y el presente, teniendo en cuenta la continuidad y los cambios).

De esta manera, en las propuestas que se presentan a continuación buscamos de modo práctico poner en juego tanto competencias históricas como competencias digitales. Teniendo en cuenta metodológicamente diversos métodos de acuerdo con las actividades y motivos de las clases. Podemos nombrar como métodos utilizados la Inducción–deducción–comparación– Interpretación crítica, etc. También entre las estrategias didácticas que se han implementado podemos recuperar el diálogo fluido, las explicaciones buscando relación con el mundo cognitivo del alumno, las continuas relaciones entre el pasado y el presente, entre otras.

Cabe aclarar que estas propuestas pueden utilizarse no solamente en contextos con PDI, como es este el caso, sino que se pueden adaptar a las realidades de las escuelas (con o sin net-books del plan Conectar Igualdad, con proyector único para la escuela, etc.) considerando las condiciones tecnológicas. Lo importante es saber qué competencias se procura promover en los alumnos, sea el recurso que sea.

1. Actividades propuestas desde el Área Historia en Secundaria

1.1. Curso: 2º año Secundaria Básica: actividades

1) Observación de Imágenes del feudalismo —hombres trabajando en el campo— e imágenes de la modernidad —pinturas de reyes—, etc. Describir cada una de las imágenes, elaborar un diálogo imaginario entre los hombres y mujeres de las imágenes (competencias: imaginación histórica y alfabetización múltiple con imágenes). La evaluación consiste en dar la libertad para que los alumnos expresen y escriban lo que ven, sienten pero ubicándose en el tiempo que se está trabajando. No permitir que se descontextualice la actividad, vale decir no darle actualidad al diálogo.

2) Presentación de Power Point en grupos. Consiste en seleccionar imágenes o pinturas de los monarcas, y explicar el porqué de su elección. No contiene letras o textos en las diapositivas. La evaluación consiste en promover la creatividad en grupos pequeños, para que elaboren un discurso oral donde justifiquen la selección de las imágenes y su descripción (competencia representación de la Historia y manejo de software específico, alfabetización múltiple).

3) La docente, a su vez, realiza presentaciones digitales en un software Prezi que es un programa que busca ser más dinámico en la presentación de imágenes, o videos. El o los temas, suelen tener unas pocas imágenes significativas, y poco texto para que los alumnos logren retener lo más importante en un primer lugar para poder realizar después las actividades centrales de la clase.

1.2. Curso 3º año Secundaria Básica: actividad

Realizar un video utilizando el celular de 5 minutos como máximo donde expliques algún aspecto de los períodos de gobierno de Mitre, Sarmiento, Avellaneda o Roca. El video debe tener dibujos, o gráficos con letras que vayan explicando a modo de mapa conceptual el tema a trabajar. Se permite la libertad de la creatividad para elegir tema, modo de presentación, guion, dibujos, soporte, etc. Esta actividad también fue propuesta en alumnos de 2º año de Secundaria con buenos resultados. La evaluación consiste en la creatividad, expresión y selección de tema y recursos para realizar el video (competencia Representación Historica–Manejo específico de dispositivos digital, Competencia informacional–cognitiva generica).

1.3. Curso 4º año Secundaria Orientada: actividades

1) Elaborar un Power Point con imágenes de la Argentina de 1880¹ utilizando fotografías para conocer la problemática de la inmigración europea. Se elimina todo tipo de texto, y la evaluación consiste en presentar el Programa y explicando de manera oral la selección de las fotografías, como de la justificación al problema (competencia de representación de la Historia y manejo de software específico, alfabetización múltiple).

2) Observar imágenes realizadas en Infografías que tratan sobre la Historia Argentina por cada década.

3) Para realizar análisis de las imágenes y significados ocultos de estas presentaciones. Relacionar con los textos trabajados/leídos, para poner en práctica la observación y la relación con el dibujo digital. Se evalúa el modo de escribir y describir las imágenes, y cómo el alumno logra conocer y reconocer las relaciones de lo leído en textos con la imagen representada (Competencia Alfabetización múltiple, Representación de Historia).

4) Analizar letras de canciones como el tango para la década del '30 en Argentina y el rock entre los '60 y '70 teniendo en cuenta el análisis de la poesía representantes, y papel que significaba esta música en ese momento. Se evalúa como logran descifrar esos mensajes los alumnos, relacionando con lo estudiado, para dar cuenta de las relaciones también con el presente. ¿Qué papel cumple el rock y la música en general en la actualidad? (competencia alfabetización múltiple, representación de la Historia).

5) Elaborar de infografías propias de los alumnos, de un período determinado de la historia Argentina. Por ejemplo, el Peronismo. Utilizando un programa especial para ello, como el easel.ly. Se evaluó la creatividad, la selección de imágenes, escritos, tema a desarrollar, la síntesis de la infografía (competencia de representación de la Historia, interpretación de la Historia, manejo software específico, alfabetización múltiple).

2. Conclusiones

De esta manera, hemos intentado explicar algunas propuestas considerando los dispositivos tecnológicos con los que contamos de manera cotidiana, para explorar en nuevas competencias digitales como históricas. La presencia del docente es fundamental para motivar y entusiasmar a los alumnos en las tareas propuestas como también el docente es quien incentiva el conocimiento significativo. Las estrategias de relacionar constantemente el pasado con el presente, es fundamental para relacionar y elaborar la conciencia histórica.

Entre los resultados obtenidos hasta el momento podemos decir que las dificultades radican en resistencias por parte de alumnos en los primeros momentos de presentada la actividad; como también quienes directamente no hacen la propuesta. Los logros son más significativos, porque recuerdan el momento que se enseñó, relacionando con las imágenes, como con fragmentos de videos, o fotografías. En definitiva, el conocimiento se acerca a su realidad cotidiana y logra tener cuerpo más significativo, con mayor interés por la materia y diálogos más fluidos con relación directa a la actualidad, permitiendo que se comprometan con su presente, viendo el reflejo de lo que las sociedades del pasado han hecho por nuestra Historia.

El aporte de la tecnología representa un recurso más en las prácticas cotidianas, no exclusivo, que debe ser conocido en primer lugar por el docente, para explorar las capacidades que el o los programas pueden darnos. No obstante, la lectura y el análisis de textos es otro momento importante para profundizar el conocimiento histórico.

Debemos eliminar el estigma que la tecnología es de uso exclusivo del docente de TICs, para empezar a implementarla de modo consciente en nuestras clases. Pero tampoco abusar de ella, solamente utilizando como recurso la observación de videos y toma de apuntes, queremos que los alumnos se hagan partícipes de las nuevas tecnologías, y que las sepan utilizar, para poder comunicar, compartir y elaborar nuevos conocimientos, con criterio, justificación y conociendo los alcances de estas presentaciones en la web.

Notas

¹ Recuperado de <http://pasaportelee.blogspot.com.ar/2011/04/que-es-una-pizarra-digital-interactiva.html>

² Cátedra Salomone disponible en <http://bicentenario.catedrasalomone.com/1810.html> visitado el 8/12/14

Bibliografía

Adell, J. (2014). Competencias Digitales. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tjC1LOCO0r1g> visitado 8/12/14

Santisteban, A. (2010). La formación en competencias de pensamiento histórico. *Clío & Asociados. La historia enseñada*, 14, 34–56.

Software utilizado: Prezi (www.easel.ly); Power Point de Windows.