SCIENTIA UNIVERSALIS JOURNAL Vol. 1. No. 2, 2024, Pages 231-235.
https://www.claustrogomez.org/scientiajournal

TEACHING STRATEGIES AND RESOURCES FOR TEACHING HISTORY © 2024 by Nuris Gisel Gantes Santamaría is licensed under CC BY-SA 4.0

ENSAYO ARGUMENTATIVO / ARGUMENTATIVE REHEARSAL

ESTRATEGIAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS PARA ENSEÑAR LA HISTORIA.

TEACHING STRATEGIES AND RESOURCES FOR TEACHING HISTORY.

Nuris Gisel Gantes Santamaría, Panamá.*

Centro de Investigación y Formación Continua del Claustro Gómez (CIFOC), Panamá

Article history:
Received November 01, 2024
Received in revised from November 01, 2024
Accepted November 30, 2024
Available online November 30, 2024

Corresponding author:
Diplomado en Didáctica General por Especialidad - Nuris Gisel Gantes Santamaría

Electronic mail address:
academica@claustrogomez.org
ORCID: https://orcid.org/0009-0001-1490-4073

Author history:
La autora es profesional de Educación quien estudió el Diplomado en Didáctica General por Especialidad en el Centro de Investigación y Formación Continua del Claustro Gómez (CIFOC).

R E S U M E N

La enseñanza de la historia va más allá de transmitir hechos y fechas; su objetivo es fomentar una comprensión profunda de los procesos históricos y su impacto. Estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de tecnología, la narrativa histórica y el análisis de fuentes primarias enriquecen el aprendizaje, haciendo que los estudiantes se conecten de manera significativa con los eventos históricos. El uso de recursos como materiales multimedia y juegos educativos también facilita la comprensión y motiva el aprendizaje. Estas estrategias ayudan a preparar a los estudiantes para ser pensadores críticos y ciudadanos informados.

Palabras clave: *Historia, Estrategias Didácticas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Tecnología Educativa, Fuentes Primarias.*

A B S T R A C T

Teaching history goes beyond transmitting facts and dates; its goal is to foster a deep understanding of historical processes and their impact. Strategies such as project-based learning, the use of technology, historical storytelling, and the analysis of primary sources enrich learning, allowing students to connect meaningfully with historical events. The use of resources like multimedia materials and educational games also facilitates comprehension and motivates learning. These strategies help prepare students to be critical thinkers and informed citizens.

Keywords: *History, Teaching Strategies, Project-Based Learning, Educational Technology, Primary Sources.*

INTRODUCCIÓN

Las Ciencias Sociales representan el contacto entre el mundo físico y la realidad humana. Le permite al hombre entender y comprender los tiempos y el espacio en donde vive. La historia representa ese conocimiento de los acontecimientos de la actividad humana, su impacto, sus consecuencias y aprendizajes.

Enseñar historia es un desafío apasionante que va más allá de transmitir datos y fechas.

El objetivo primordial es fomentar una comprensión profunda de los procesos históricos y su impacto en el pasado, presente y futuro.

¿Y cómo podemos enseñar la historia? Las estrategias y recursos didácticos juegan un papel crucial en este proceso, permitiendo que los estudiantes se conecten con los acontecimientos históricos de manera significativa. Este ensayo argumentativo explora diversas estrategias y recursos didácticos que pueden transformar el aprendizaje de la historia, destacando su importancia y eficacia.

Estrategias Didácticas para Enseñar Historia.

La enseñanza de la historia debe una iniciar con un docente enamorado del conocimiento histórico. Con una capacidad de transmitir el conocimiento e inspirar a los alumnos a la búsqueda de más allá de la información dada en el aula. La historia debe humanizarse. En tal sentido, según Meyer, E. (2000: 84), "[...] se persiguen nuevas alternativas frente a la historia tradicional, acercando los límites de la historia a los de las vidas de las personas, con el fin de que la historia se humanice y, por ende, resulte más próxima y comprensible. Se trata de extender el sustento de la historia, ampliar su ámbito de estudio, aprovechar nuevas materias primas y ofrecer nuevos mapas de conocimiento [...]".

Otra estrategia eficaz para enseñar historia es el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Este

enfoque permite a los estudiantes investigar y presentar temas históricos a través de proyectos colaborativos. Según Thomas (2000), el ABP no solo aumenta el compromiso de los estudiantes, sino que también fomenta habilidades críticas como la investigación, el análisis y la comunicación. Al trabajar en proyectos que tienen un impacto tangible, los estudiantes se sienten más conectados con el material histórico y entienden mejor su relevancia. Esto permitiría de la utilización únicamente de la memoria como herramienta de aprendizaje a pasar al análisis y comprensión de los eventos históricos como puntos de referencias.

Deseando más que nada el impacto de los mismos en el devenir humano.

Otra estrategia relevante es el uso de la tecnología en el aula. Herramientas como simulaciones históricas, mapas interactivos, realidad aumentada y recursos multimedia pueden transformar la enseñanza de la historia. Según Fischer y Anthony (2017), el uso de tecnologías educativas permite a los estudiantes explorar eventos históricos de manera inmersiva y participativa. Las simulaciones, por ejemplo, pueden situar a los estudiantes en eventos históricos clave, permitiéndoles experimentar las decisiones y consecuencias en un entorno controlado.

El enfoque de la historia como una narrativa también es una estrategia efectiva. Las narrativas históricas, cuando se presentan de manera atractiva, ayudan a los estudiantes a comprender el contexto y la importancia de los eventos históricos. Wineburg (2001) sostiene

que la historia contada como una historia, con personajes y tramas, hace que el aprendizaje sea más accesible y memorable para los estudiantes.

Recursos Didácticos para Enseñar Historia

El uso de fuentes primarias es un recurso invaluable para la enseñanza de la historia. Las fuentes primarias, como documentos originales, cartas y fotografías, permiten a los estudiantes interactuar directamente con el pasado. Según Seixas (1998), el análisis de fuentes primarias ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y les proporciona una visión más rica y matizada de los eventos históricos.

Materiales multimedia también juegan un papel importante en la enseñanza de la historia. Documentales, películas históricas y podcasts pueden ofrecer representaciones visuales y auditivas de eventos históricos, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y accesible. Según Green (2009), los materiales multimedia pueden facilitar la comprensión de eventos complejos al presentar información de manera visual y auditiva.

El uso de juegos educativos o gamificación dentro del aula es otro recurso eficaz. Los juegos de mesa, juegos de rol y videojuegos históricos pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. De acuerdo con Gee (2003), los juegos educativos pueden motivar a los estudiantes a explorar y entender eventos históricos mientras se divierten. Según Koster (2004) la diversión es el elemento clave que determinará el éxito de un juego y se produce cuando el cerebro humano reconoce patrones, lo cual provocará la liberación de dopamina, sustancia encargada de fijar las adaptaciones producidas que tienen éxito, lo que, a su vez, va a generar sensaciones positivas en el individuo, a las cuales denominamos diversión

Uno de los aspectos que me ha logrado funcionar personalmente es el desarrollo de rallys históricos con los jóvenes mediante la búsqueda de pistas e información y la superación de retos y desafíos. Esto ha permitido la incorporación de nuevo conocimiento de manera individual y colectivo, tras el análisis de los hallazgos.

Conclusión

Las estrategias y recursos didácticos para enseñar historia son fundamentales para crear un ambiente de aprendizaje estimulante y eficaz. El docente enamorado del procesos histórico, estimulante e influenciador, junto al aprendizaje basado en proyectos, el uso de tecnología, la narrativa histórica y el análisis de fuentes primarias enriquecen la experiencia educativa y facilitan una comprensión más profunda del pasado. Al incorporar materiales multimedia y juegos educativos, los docentes pueden captar el interés de los estudiantes y hacer que la historia sea relevante y accesible. Que la vivan no solo que le memoricen.

La implementación efectiva de estas estrategias y recursos no solo mejora la calidad de la enseñanza, sino que también prepara a los estudiantes para ser pensadores críticos y ciudadanos informados en un mundo en constante cambio. Y que le permita aplicar y no cometer los mismos errores.

Este enfoque multifacético en la enseñanza de la historia asegura que los estudiantes no solo memoricen datos, sino que desarrollen una apreciación por el contexto histórico y su impacto en el presente y el futuro. La historia, contada y enseñada de manera dinámica y participativa, puede inspirar una comprensión más profunda y duradera, promoviendo una educación que trasciende el aula y resuena en la vida cotidiana de los estudiantes.

Citas y Referencias

– Fischer, G., & Anthony, J. (2017). Tecnología Educativa en las Aulas de

Historia. Academic Press.

- Gee, J. P. (2003). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Computadoras en las escuelas, 20(3-4), 123-130.

- Green, M. (2009). Uso de la multimedia en el aula de historia. Educational Media International, 46(1), 15-30.

- Koster, R. (2004). Una teoría de la diversión para el diseño de juegos. Prensa Paraglifo.

- Meyer, E. 2000 Transmisión de la conciencia histórica: memoria y conciencia histórica. Revista Historia, Antropología y Fuentes orales (24): 77-94.

- Nosei, M. C. 2007 La enseñanza de la Historia en la escuela: una historia de malentendidos. Revista Praxis Educativa, 1: (74-83).

- Seixas, P. (1998). Más allá del libro de texto: la enseñanza de la historia en la era de Internet. El Profesor de Historia, 31(2), 215-233.

- Thomas, J. W. (2000). Una revisión de la investigación sobre el aprendizaje basado en proyectos. Fundación Autodesk.

- Wineburg, S. (2001). Pensamiento histórico y otros actos antinaturales: trazando el futuro de la enseñanza del pasado. Prensa de la Universidad de Temple.

CIFOC
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y FORMACIÓN CONTINUA DEL CLAUSTRO GÓMEZ

At the Center for Research and Continuing Education of Claustro Gómez, our commitment is to keep professionals and students in training updated in this constantly evolving field.

If you are interested in becoming part of our community and accessing exclusive benefits, the first step is to obtain your membership. Join us and stay up to date with the latest advances in health education.

SCAN ME