

Experiencia de competencias digitales y uso del patrimonio en la didáctica de las Ciencias Sociales

Autor: Corrales Serrano, Mario (Licenciado en Filosofía, Grado en Humanidades y Máster en investigación didáctica de las Ciencias Sociales, Profesor de Filosofía, Geografía e Historia e historia del Arte en Educación Secundaria).

Público: Profesores de Humanidades y Ciencias Sociales. **Materia:** Historia. **Idioma:** Español.

Título: Experiencia de competencias digitales y uso del patrimonio en la didáctica de las Ciencias Sociales.

Resumen

Una de las tendencias más seguidas en la Didáctica de las Ciencias Sociales en la actualidad es la incorporación progresiva de tecnologías y recursos digitales al proceso de enseñanza-aprendizaje. El uso de estos recursos tiene una alta carga motivacional en el alumnado y contribuye a completar las aportaciones de otros recursos utilizados de manera tradicional en esta área de conocimiento, como es el uso del patrimonio histórico y cultural. Este trabajo es una combinación de ambos tipos de recursos, aplicado al aprendizaje de los contenidos relacionados con el sistema feudal, en la asignatura de Historia en 2º de ESO.

Palabras clave: Didáctica de las Ciencias Sociales, Competencia digital, motivación, Historia, Feudalismo.

Title: Experience of digital competences and use of heritage in the Social Sciences didactics.

Abstract

One of the most followed trends in the Social Sciences Didactics at present is the progressive incorporation of digital technologies and resources to the teaching-learning process. The use of these resources has a high motivational load on the students and contributes to completing the contributions of other resources used in a traditional way in this area of knowledge, such as the use of historical and cultural heritage. This experience is a combination of both types of resources, applied to the learning of the contents related to the feudal system, in the subject of History in 2nd of ESO.

Keywords: Didactics of the Social Sciences, Digital competence, motivation, History, Feudalism.

Recibido 2018-11-29; Aceptado 2018-12-07; Publicado 2018-12-25; Código PD: 102159

INTRODUCCIÓN

Uno de los periodos más importantes de los que se estudian en la asignatura de Geografía e Historia en el curso de 2º de la ESO es el periodo medieval, en sus diferentes etapas y con sus características concretas. Para el alumnado de esta etapa, este periodo es, al mismo tiempo, lejano y cercano. Es cercano porque en la geografía de nuestras ciudades y de nuestras provincias tienen la oportunidad de visitar lugares, vivir acontecimientos y conocer experiencias y tradiciones relacionadas directamente con este periodo. Pero al mismo tiempo, es un periodo lejano en cuanto al estilo de vida, las costumbres y los elementos que componen la vida cotidiana del alumnado (Benejam, Comes y Pagès, 2002; Henríquez y Pagés, 2004).

La finalidad de este proyecto de aplicación de competencias digitales al ámbito de la didáctica de las Ciencias Sociales es conseguir llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos referidos al periodo de la Alta edad Media, aplicando metodologías activas, utilizando recursos digitales que están a nuestra disposición, y contando con los elementos del entorno patrimonial, social y cultural que puedan favorecer este proceso.

La idea de fondo del desarrollo del proyecto es la de lograr que el alumnado no aborde el aprendizaje de este periodo de modo pasivo, sino que se sienta protagonista de la historia que están conociendo, y que pueda familiarizarse con los elementos típicos del periodo estudiado.

Para lograr esta finalidad, se pondrán en marcha diferentes etapas en el proyecto, aplicando una combinación de algunas de las metodologías pedagógicas de tipo activo, que tienen en cuenta el uso de objetos y elementos del patrimonio, así como recursos digitales complementarios.

Una vez llevado a cabo el proyecto, se han analizado algunos parámetros de aprendizaje para conocer en qué medida la aplicación de estas pedagogías y estrategias metodológicas han mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje del

alumnado en referencia a los objetivos planteados y a los contenidos del currículo de la asignatura referidos al periodo de la Alta edad Media.

MARCO TEÓRICO

En la literatura científica referente a la didáctica de las Ciencias Sociales aparece abundantemente la importancia del uso de objetos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Arias et al. 2016). Por otra parte, una de las grandes tendencias, como venimos diciendo, en este campo didáctico, es el desarrollo de la competencia digital en relación con las Ciencias Sociales (Hita, 2017; Sebastián-Alcaraz, 2012; González-Blanco García, 2016).

La experiencia que se expone en este trabajo está basada en la combinación de ambas tendencias, desde la idea de que la combinación de estrategias didácticas incide en la motivación del alumnado, de manera especial, en la etapa de educación Secundaria (Corrales, Sánchez, Moreno, 2016).

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo principal

Para responder a las cuestiones planteadas en la justificación de este trabajo se plantea el siguiente

objetivo general:

Llevar a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje innovador, en el que se apliquen metodologías y estrategias pedagógicas que desarrollen las competencias digitales del alumnado en la asignatura de Geografía e Historia. Concretamente, el proyecto se centra en el periodo de la Alta Edad Media y en el sistema feudal, y tiene como elemento material de referencia la figura de los castillos.

Objetivos secundarios

En coherencia con lo planteado en el proyecto, se derivan los siguientes objetivos complementarios a este objetivo general:

- Transmitir al alumnado las competencias y estándares de aprendizaje evaluables del currículo de la asignatura de Geografía e Historia de 2º de ESO correspondientes a la Alta edad media y el Sistema feudal.
- Desarrollar en el alumnado la capacidad de empatía con los elementos fundamentales de la vida del sistema feudal, de manera que no sólo puedan conocer de modo teórico los contenidos, sino que se generen en ellos las emociones necesarias para un aprendizaje adecuado.
- Aplicar materiales digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de desarrollar en el alumnado la competencia digital aplicada al aprendizaje de las Ciencias Sociales.
- Conocer algunas de las huellas patrimoniales que existen en el territorio de nuestra provincia y nuestra ciudad, especialmente algunos de los castillos más conocidos en el entorno de nuestra ciudad.
- Desarrollar el rol activo y protagonista del alumnado en el proceso de aprendizaje, mediante la aplicación de metodologías de carácter activo.
- Abordar el conocimiento de los contenidos desde diferentes planteamientos didácticos, de tipo teórico, práctico, objetual, dinámico, emprendedor, real y virtual.

Estos objetivos se desarrollarán de modo armónico en las diversas etapas de las que consta el proyecto, y con la aplicación de diversas metodologías combinadas, de manera que sea posible un aprendizaje integral de los contenidos planteados.

ESTÁNDARES EVALUABLES

En relación con la programación de la asignatura, estos son los contenidos y estándares evaluables relacionados con el tema que se quiere trabajar en el proyecto:

Tabla 1: estándares de aprendizaje evaluables sobre la Alta edad Media en 1º ESO. Fuente:

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	CC
- El feudalismo en Europa. - Cronología. - Origen y extensión.	1. Explicar el origen del feudalismo, y conocer su extensión y forma de gobierno.	1.1. Identifica causas y alcance del feudalismo.	CSYC
- La economía feudal. El señorío. - Organización. - Trabajos.	2. Conocer el feudo, diferenciar sus partes, y explicar su autosuficiencia económica.	2.1. Define los componentes del feudo. 2.2. Explica la autosuficiencia económica del feudo.	CL
- La sociedad feudal y las relaciones de dependencia. - La división en estamentos. - Las relaciones de dependencia.	3. Reconocer la sociedad feudal y las relaciones de dependencia existentes.	3.1. Elabora una pirámide estamental medieval.	CAA
- El estamento nobiliario: ¿cómo vivía la nobleza?	4. Comprender el modo de vida de la nobleza.	4.1. Detalla las diferencias entre alta y baja nobleza.	CL
- El estamento eclesiástico: ¿cómo vivía el clero?	5. Comprender las actividades de la iglesia y el modo de vida del clero.	5.1. Realiza un esquema con las actividades de la Iglesia. 5.2. Clasifica a los miembros del clero.	CL CAA
- El estamento de los trabajadores: ¿cómo vivía el campesinado?	6. Conocer la forma de vida del campesinado, y la aldea campesina y sus viviendas.	6.1. Analiza la vida campesina. 6.2. Describe una aldea y sus viviendas.	CSYC CAA
- El arte románico. - La arquitectura.	7. Conocer los caracteres básicos de la arquitectura románica.	7.1. Explica las características de la arquitectura románica.	CEC
- El arte románico. - La escultura. - La pintura.	8. Reconocer obras de escultura y pintura románicas.	8.1. Analiza una escultura y una pintura románicas.	CCL CEC
- Analizar obras de	9. Analizar	9.1. Analiza la	CAA

arte. La arquitectura.	correctamente obras de arte arquitectónicas.	arquitectura románica.	SIEP
- Comprobar la progresión en algunas competencias básicas.	10. Desarrollar competencias básicas.	10.1. Desarrolla competencias básicas.	CL CAA CMCT CD CSYC

MUESTRA EN LA QUE SE APLICA EL PROYECTO

El proyecto se ha realizado con una muestra de alumnado que tiene las siguientes características:

La experiencia se ha llevado a cabo con un grupo de 60 estudiantes de 2º de ESO, divididos en dos grupos de 30. El alumnado de la muestra presenta las siguientes características:

- La distribución de la muestra por géneros es de 44% de chicos y 56% de chicas.
- En relación con las calificaciones medias en la asignatura de la muestra, el alumnado se distribuye en un 27% de sobresalientes, un 33% de notables, un 21% de suficientes y un 19% de suspensos en convocatoria ordinaria.
- En lo que se refiere al apartado de conocimientos previos de los contenidos, el feudalismo ha sido trabajado en 5º de Primaria, en un nivel de profundidad bastante inferior al que se trabaja en este curso.
- Entre ambos grupos hay 4 alumnos con necesidades educativas especiales, que se han integrado en el desarrollo de la experiencia.
- La localización en la que se ha trabajado es la ciudad de Badajoz, teniendo en cuenta los elementos patrimoniales del entorno propio y de la provincia relacionados con la temática trabajada.

Tanto el alumnado como la familia han sido informados de que, en el desarrollo de los contenidos de este tema, se va a llevar a cabo la aplicación de este proyecto de competencias digitales.

TEMPORALIZACIÓN

Está planificado llevar a cabo el proyecto, como más adelante se explicará, durante el mes de noviembre, en tres fases diferenciadas:

- La primera fase de acercamiento a los contenidos correspondientes al tema se desarrollará en las sesiones que tienen lugar entre los días 2 y 10 de noviembre.
- La segunda fase, en la que se programa visitas reales y virtuales a lugares relacionados con el periodo estudiado, se llevará a cabo en las sesiones de aula entre los días 11 y 20 de noviembre.
- La tercera fase, en la que trabajará con objetos relacionados con el periodo medieval se desarrollará en las sesiones de los días 21-30 de noviembre.
- En esta temporalización se tiene en cuenta el tiempo de trabajo en el aula, el tiempo de trabajo personal del alumnado fuera del aula, así como el trabajo por grupos dentro y fuera del aula, y también las salidas y excursiones planteadas como parte del desarrollo de los contenidos.

Tabla 2: Temporalización de la experiencia de aula

Fase de acercamiento a contenidos	Fase de visitas	Fase de elaboración de materiales
1-10 nov	11-20 nov	21-30 nov

DESARROLLO DEL PROYECTO EN EL AULA

Como se ha expuesto en la temporalización del apartado anterior, el proyecto se va a aplicar en el aula siguiendo tres fases, de manera que se dé un acercamiento progresivo del alumnado al contenido, y sea posible pasar de un acercamiento excesivamente teórico y pasivo a un aprendizaje activo y protagonista para el alumnado.

En cada una de las etapas se trabajará del siguiente modo:

1. En la primera etapa plantearemos un acercamiento a los contenidos teóricos del currículo relacionados con la temática del sistema feudal y la estructura de los castillos, como estructura arquitectónica principal. Para llevar a cabo esta fase, para comenzar, se planteará al alumnado el reto de conocer cuántos castillos medievales hay en el entorno de nuestra ciudad, diseñando un proyecto de investigación sobre cuatro castillos cercanos. Para que el alumnado conozca los contenidos propios, relacionados con el tema, se les requerirá como primer paso del proyecto de investigación, ver tres vídeos cortos de “La cuna de Halicarnaso” en los que se les explica paso a paso el sistema feudal, la sociedad, la economía y la vida en el castillo. Todo este trabajo se desarrollará en grupos, aplicando una metodología de trabajo colaborativo.
2. En la segunda fase, el objetivo es que el alumnado entre en contacto de la manera más realista y motivadora posible con la realidad del sistema feudal y medieval. Para conseguirlo, en primer lugar, el alumnado realizará una visita virtual a un castillo, utilizando un vídeo de realidad 3D, en el que se enseñan las partes del castillo correspondientes a lo que han podido ver en los contenidos de los vídeos previos. Posteriormente, hay dos salidas programadas a dos castillos cercanos, en Olivenza y Alburquerque, donde, además, hay un museo medieval.
3. En la tercera fase se pretende generar materiales relacionados con los contenidos estudiados. Para ello, a la mitad de los grupos del aula se les proporciona material para que elaboren infografías digitales sobre los diferentes contenidos, y la otra mitad elaborarán maquetas de las diferentes partes de un castillo, que serán expuestas en el aula y en el recibidor del centro.

METODOLOGÍAS EMPLEADAS

Las metodologías principales que se han utilizado para llevar a cabo esta experiencia son las siguientes:

- En la primera fase del proyecto se ha llevado a cabo como una actividad de aprendizaje basado en retos, similar al ABP. Esta metodología es altamente motivadora para el alumnado, ya que suscita curiosidad y facilita el paso de la teoría a la práctica. El reto de investigación planteado al alumnado se ha abordado mediante trabajo colaborativo de grupos (Soler et al. 2009), para incentivar la motivación mutua entre el grupo de alumnos, y repartiendo el rol desempeñado por cada alumno para que el grupo funcione adecuadamente. En el desarrollo de los contenidos se pone en marcha una metodología Flipped Classroom, o “aula invertida” (Tourón, Santiago y Díez, 2014). Esta metodología permite transferir parte del desarrollo de los contenidos a actividades que el alumnado desarrolla fuera del aula, de manera que el tiempo de trabajo en el aula puede ser empleado para llevar a cabo actividades de tipo práctico, resolver dificultades de forma directa y favorecer una mayor interacción del profesor y el alumnado, así como del alumnado entre sí.
- En la segunda fase se han utilizado materiales de realidad 3D y realidad aumentada. Para generar en el alumnado emociones acordes con el conocimiento de la realidad histórica que están estudiando, y también se ha planificado el aprendizaje mediante el patrimonio cultural y mediante objetos para fomentar la interacción entre alumnado y objetos y espacios relacionados con el contenido estudiado (Mestre y Molina, 2012; Arias et al., 2016).
- En la tercera fase, para posibilitar la puesta en acción y el emprendimiento como elemento fundamental para el aprendizaje, se han diseñado una actividad para elaborar materiales como la plataforma Gennially, para la elaboración de infografías digitales, y se ha colaborado con la asignatura de tecnología, para desarrollar las maquetas de partes del castillo de modo práctico y manipulativo.

CONCLUSIONES

De la experiencia que ya hemos realizado podemos extraer dos conclusiones principales:

- Por un lado, la metodología de Flipped Classroom propicia un encuentro adecuado del alumnado con los contenidos de la materia. el seguimiento de los vídeos por parte del alumnado ha sido muy elevado, y los contenidos han sido asimilados con éxito.
- El conocimiento de las huellas medievales en nuestro entorno ha sido muy satisfactorio, y ha posibilitado que el alumnado investigue y profundice en realidades cercanas y, sin embargo, un tanto desconocidas.

La réplica de la aplicación del proyecto en sucesivas ocasiones posibilitará extraer resultados más concluyentes y universalizables en el futuro.

Bibliografía

- Arias, L et al. 2016. "Aprendiendo a Tocar La Historia. Las Fuentes Objetuales Como Recurso de Aprendizaje En Educación Infantil y Primaria." *Ciencias sociales, educación y futuro: Investigaciones en didáctica de las ciencias sociales*: 136–48.
- Benejam, Pilar, Pilar Comes, and Joan Pagès. 2002. *6 Enseñar y Aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia En La Educación Secundaria*. HORSORI EDITORIAL, SL.
- Corrales, M; Sánchez, J; Moreno, J. 2016. "The Motivation in the Teaching of Social Sciences at the High School." *NOVA, Journal of education Research* Vol: 10/2.
- González-Blanco García, Elena. 2016. "Un Nuevo Camino Hacia Las Humanidades Digitales: El Laboratorio de Innovación En Humanidades Digitales de La UNED (LINHD)." *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 25: 79–93.
- Henríquez, Rodrigo, and Joan Pagés. 2004. "La Investigación En Didáctica de La Historia." *Educación XX1* 7(1).
- Hita, María Martínez. 2017. "La Historia En El Aula. Innovación Docente y Enseñanza de La Historia En La Educación Secundaria, Por Porfirio Sanz, Jesús M. Molero y David Rodríguez (Eds.). Lleida, Milenio. 2017." *Historia y Memoria de la Educación* (6): 553–55.
- Mestre, Joan Santacana, and Nayra Llonch Molina. 2012. *Manual de Didáctica Del Objeto En El Museo*. Ediciones Trea.
- Sebastiá-Alcaraz, Rafael. 2012. *Investigación e Innovación En Didáctica de Las Ciencias Sociales: Historia*. Ramón Torres Gosálvez.
- Soler, Carmen Echazarreta, Ferran Prados, Jordi Poch García, and Josep Soler. 2009. "La Competencia" El Trabajo Colaborativo": Una Oportunidad Para Incorporar Las TIC En La Didáctica Universitaria. Descripción de La Experiencia Con La Plataforma ACME (UdG)." *UOC Papers: Revista sobre la sociedad del conocimiento* (8): 3.
- Tourón, Javier, Raúl Santiago, and Alicia Díez. 2014. *The Flipped Classroom: Cómo Convertir La Escuela En Un Espacio de Aprendizaje*. Grupo Océano.