

Experiencias de innovación en la enseñanza de la historia a través de la cultura visual y audiovisual



Introducción y Contexto

El proyecto pretende **augmentar la comprensión y el interés del alumnado** de asignaturas de contenido histórico. En concreto, en las siguientes: *Historia de España* (Grado en Periodismo), *Historia contemporánea de España* (Grado en Humanidades), *Historia de la España del siglo XX* (Grado en Comunicación Audiovisual) y en *Historia del mundo actual* (Grado en Historia y Políticas).

Se pretende **solucionar** el desinterés de parte del alumnado ante asignaturas de historia causada por la opinión de que se imparten contenidos meramente teóricos y que, además, resultarán inútiles en su futuro laboral. Por ello, se refuerza tanto la experiencia de “vivencia” de la historia, como la elaboración, por ellos mismos, de materiales audiovisuales relacionados con sus futuras profesiones (como documentales y cortometrajes).

Los **objetivos** han sido:

- 1) **Presentación de materiales educativos** centrados en la imagen, permitiendo a la mente del estudiante una experiencia inmersiva en los acontecimientos históricos, proporcionando con ello una simulación cercana a una vivencia personal.
- 2) **Creación, por parte de los propios alumnos, de materiales audiovisuales** de contenido histórico que estén relacionados con sus áreas de estudio. Es concebido como una forma para dar los primeros pasos en el tipo de actividad profesional que éstos desarrollarán cuando finalicen sus estudios universitarios. Ejemplos de los mismos podrán ser: documentales, reportajes, cortometrajes, etc.

Desarrollo del Proyecto

- El proyecto se ha desarrollado en tres actividades correspondientes a tres fases diferentes:

1. Docencia

En las clases magistrales se ha hecho un uso recurrente tanto de **fuentes visuales** (fotografías, ilustraciones...) como **audiovisuales** (fragmentos de: imágenes de TV, de documentales, de películas, etc.).

Con ello se pretendía dar al alumno una **experiencia más inmersiva** en cada tema, así como una **comprensión intuitiva** e inmediata de estos acontecimientos históricos.

2. Trabajo práctico en clase

Se otorga protagonismo al alumno en el proceso de aprendizaje mediante el **trabajo con fuentes audiovisuales** y la elaboración de una “biblia audiovisual histórica” que requiera recabar información de fuentes primarias y secundarias.

Se buscaba una **profundización en el pensamiento crítico** y una **aplicación de habilidades históricas** a la comprensión de los relatos y representaciones.



3. Proyecto final

Es la **culminación** del proceso de aprendizaje, en donde el alumno debía combinar lo aprendido en las clases magistrales y en las prácticas mediante un **proyecto final creativo**.

Se exigía a los estudiantes la elaboración, de forma grupal, de un documento audiovisual sobre un tema previamente escogido. En función de la asignatura el proyecto grupal consistiría en un documental o en un cortometraje centrado en un periodo o hecho histórico concreto.

Se pretende la **aplicación práctica de todos los conocimientos adquiridos**, así como una **mostrar a los estudiantes la relación del conocimiento de la historia con su futura actividad profesional**.

Resultados

Ejemplos de materiales realizados por los alumnos (tocar icono)  

Los **resultados han sido satisfactorios** dado que la mayor parte del alumnado ha seguido la evaluación continua y ha obtenido unas buenas clasificaciones en las dos actividades de tipo práctico.

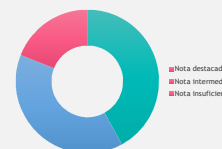
Porcentaje de alumnos que ha realizado la evaluación continua:



Pueden citarse como **indicadores de mejora del aprendizaje**:

- 1-El alto número de alumnos que ha superado las asignaturas.
- 2-Los comentarios positivos realizados por los estudiantes en las encuestas de evaluación de docencia.

Nota ponderada en las dos partes prácticas de la asignatura:



Aplicación

Los resultados del proyecto pueden **ayudar a mejorar la práctica docente** de asignaturas de historia:

Los estudiantes **entienden mejor la historia** cuando se utilizan medios audiovisuales, dado que:

1. El acceso de la información visual es inmediato.
2. Provoca una experiencia de simulación mental de “vivencia” en otro tiempo histórico, incrementando con ello la sensación de cercanía personal a esos acontecimientos

Los alumnos **umentan el interés** por la historia.

1. Cuando son ellos mismos quienes tienen que crear materiales audiovisuales basados en otros periodos históricos
2. Cuando ven relación entre el contenido de la asignatura histórica y su futuro profesional

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

Línea 3: Nuevas formas de evaluar

Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión