

HISTORYPIN: UNA APP PARA EL TRABAJO DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO EN DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

Juan Carlos Colomer Rubio

(Universidad de Valencia)

Introducción

En los últimos años estamos asistiendo a una irrupción en cantidad y calidad de aplicaciones digitales que pueden permitir una mejor comprensión de los conceptos y procedimientos de las disciplinas educativas. Los nuevos entornos basados en las tecnologías 2.0 nos permiten además ampliar el espacio donde se producen múltiples y diversas interacciones que nos acercan e incluso nos alejan de nuestro objeto de conocimiento. Desde este planteamiento resulta necesaria una gestión estratégica que, sea con foros, chats o blogs, con wikis, redes sociales o podcast, o con cualquiera de los nuevos modos de generar microcontenidos, nos ayude a delimitar el lugar y magnitudes concretas de ese espacio, y nos acerque a los objetivos educativos planteados en cada momento (Álvarez y Payá, 2013). Estas App capacitadoras (Gardner y Davis, 2014) permiten, además, mediante una estructura simple de manejo, aproximar a los discentes a un aprendizaje autónomo algo que resulta necesario en un ambiente donde el alumnado está cada vez más próximo a la tecnología digital como amplio contenedor de saberes.

En el caso de la didáctica de las Ciencias Sociales, muchos han sido los usos y utilidades que aplicaciones simples como *Panoramio* (Mur y Rivero, 2015) han tenido en las aulas educativas. Estas aplicaciones, muchas de ellas gratuitas, permiten al profesorado trabajar contenidos que antes estaban reservados al libro de texto y/o a los materiales tradicionales derivados del código disciplinar. Además, estos nuevos recursos movilizan al estudiante hacia la construcción de su propio aprendizaje con la utilización de la tecnología próxima con la que cuenta. En el caso de la enseñanza de la historia, si utilizamos estas aplicaciones con un sentido claro, podremos despertar destrezas de pensamiento histórico en

Ciencias Sociales que no son otras que aprender a representar y significar el pasado, a construir conocimientos históricos propios y utilizarlos para pensar y comprender la realidad social. Esa capacidad no es ni intuitiva ni natural sino que requiere de un proceso formativo gradual de instrucción (Lévesque, 2008 y 2011).

Siguiendo esa línea pretendemos reflejar el uso que ha tenido en las aulas educativas universitarias la utilización de *Historypin* (www.historypin.com), una aplicación web consistente en la elaboración de un mapa colaborativo por los internautas que incluye fotografías y patrimonio material (Sánchez, 2010). Esta aplicación creada en 2010 por una entidad sin ánimo de lucro, recoge en la actualidad infinidad de materiales históricos que, insertos en un mapa Google, permiten contextualizar y poner en valor el pasado compartido. Como puede verse en la figura 1, la propia aplicación permite comparar el pasado y el presente de espacios urbanos, hábitos sociales o culturales y realizar preguntas relevantes para el trabajo del pasado en el aula.

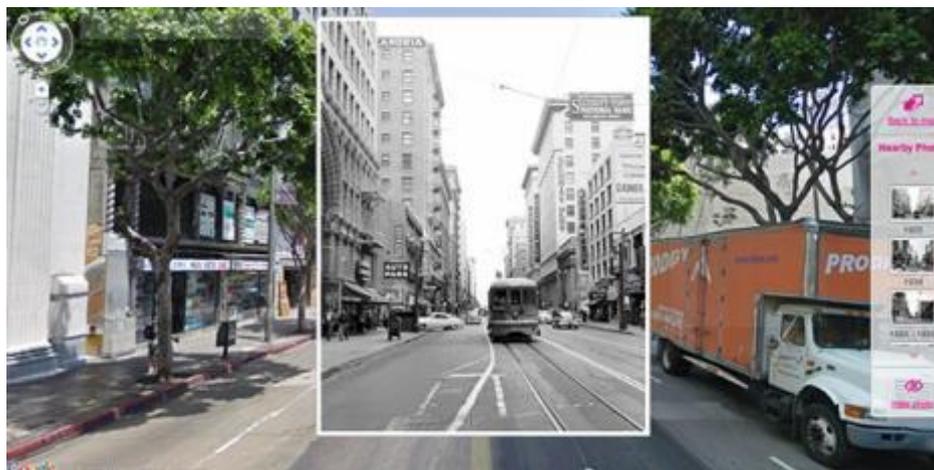


Figura 1. Imagen de la Aplicación Web Historypin

Desarrollo de la intervención

La intervención que aquí describimos se llevó a cabo en la materia “Tic como recurso didáctico en Artes y Humanidades”, asignatura del grado de magisterio en Educación Primaria de la Universitat de València. En este caso, se trazó una intervención de dos semanas de duración donde el alumnado seguía un proceso lógico articulado en una serie de fases diferenciadas:

1º Fase: El docente explicaba el origen y fundamento de *Historypin* y lo relacionaba con la importancia que las aplicaciones gratuitas y de acceso en la web tienen para el trabajo en Ciencias Sociales. Tras ello los discentes manipulaban la aplicación y buscaban los puntos positivos de la misma.

2º Fase: El alumnado localizaba en Internet o seleccionaba entre el patrimonio familiar una fotografía que se vinculase con el entorno urbano de nacimiento. Así aparecieron multitud de fotografías y documentos de todo tipo circunscritos en su mayoría a Valencia y su área metropolitana. Muchas de estas fotografías consistían en elementos del espacio urbano ya desaparecidos lo que obligaba a un ejercicio mayor de investigación y comparación de fuentes por parte del alumnado.

3º Fase: Tras la inserción de la fotografía o el documento en el mapa, el alumnado debía escribir un pequeño texto que contextualizase el documento insertado en el mapa y una posible y fiable datación. Durante todo el proceso, el docente actuaba como guía y posterior a la elaboración de la actividad, realizaba una supervisión de los elementos insertos en el mapa y las descripciones realizadas.

4º Fase: Finalmente el alumnado describía lo realizado al resto de compañeros y difundía los resultados en su blog de la materia o asignatura en cuestión. Tras ello, el alumno era capaz de analizar, describir y evaluar su resultado situándose en niveles de complejidad cognitiva elevada y despertando en ellos la destreza de pensamiento histórico pretendida.

Resultados

Gran parte del proceso descrito anteriormente puede verse en la propia aplicación *Historypin* si el usuario navega y se sitúa en la ciudad de Valencia. La mayoría de fotografías y documentos insertados corresponden al trabajo realizado por los discentes en la materia en cuestión (Figura 2.)



Figura 2. Resultados Historypin referidos a la ciudad de Valencia

Discusión y conclusiones

Aplicaciones como *Historypin*, aparte de capacitar al alumnado a desarrollar su propio conocimiento mediante una aplicación colaborativa, permiten poner en valor herramientas que se vinculan claramente con aspectos de pensamiento histórico como la causalidad, la temporalidad, la utilización y contrastación de fuentes o la inferencia. Todas estas capacidades, como ya hemos señalado anteriormente (Sáiz y Colomer, 2014) resultan fundamentales si deseamos que nuestro alumnado se forme de manera crítica en un contexto donde la historia y las aplicaciones digitales puedan ayudarnos en su comprensión.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, P., & Payá, A. (2013). Patrimonio educativo 2.0: hacia una didáctica histórico-educativa más participativa y la investigación en red. *Cuestiones pedagógicas*, (22), 119-141.
- Gardner, H., & Davis, K. (2014). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Lévesque, S. (2008). *Thinking Historically. Educating Students for the 21th Century*. Toronto: University of Toronto Press.

- Lévesque, S. (2011). What does it Means to Think Historically?. En Clark, P. (Ed.). *New Possibilities for the Past: Shaping History Education in Canada*, (115-135). Vancouver: UBC Press.
- Mur, L & Rivero, P. (2015). Aprender ciencias sociales en la web 2.0. *Íber*, (80), 30-37.
- Sáiz, J. S., & Colomer, J.C. (2014). ¿Se enseña pensamiento histórico en libros de texto de Educación Primaria? Análisis de actividades de historia para alumnos de 10-12 años de edad. *Clío: History and History Teaching*, (40), 26-19.
- Sánchez Pita, F. (2010). Una ventana al pasado: historypin permite conocer el mundo tal y como era en el s. XIX. *Archivamos: Boletín ACAL*, (77), 15-17.