

Aprender historia es divertido

recurso

Por Vanesa Cevallos
(cevallosv@rumipamba.edu.ec)



Cada estudiante utilizó su creatividad para realizar los objetos, los cuales sirvieron como guía para la explicación de los hechos de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico.

Se dice que el conocimiento debe ser práctico para que sea significativo. Mi meta ha sido que la materia de Historia también lo sea. ¿Cómo motivar el aprendizaje de la historia en una generación que poco interés tiene en evaluar los entramados patrones del pasado?

¿Cómo utilizar la historia para desarrollar las habilidades necesarias para el siglo XXI? ¿Cómo no regresar a las clases tradicionales de antes de la pandemia? Son preguntas cuyas respuestas encontré en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en el arte y en las herramientas tecnológicas.

He diseñado diferentes proyectos para Historia de 2º y 3º del Bachi-

llarato Internacional, programa que por su flexibilidad me ha permitido incorporar el ABP y personalizar las clases, considerando las potencialidades individuales de mis estudiantes. Todos estos proyectos tuvieron algunas características en común:

- Llevaron un nombre original y una temática única.

Como si fueran súper héroes de la historia, los estudiantes recibieron un sobre de manila con siete misiones para ejecutar y aprender sobre los Estados autoritarios de Irak, Pakistán, URSS y Argentina.

- Iniciaron con un video diseñado en Canva, que contenía una narrativa inmersiva que se proyectó al empezar cada proyecto. Todos estos videos tenían los nombres de los estudiantes con su misión, tarea, rol o temática asignada. Esto les generó emoción y el compromiso de cumplir las actividades propuestas con altos estándares.
- Tuvieron especificaciones como el cronograma, las actividades, los recursos y los criterios de evaluación, descritas en un documento llamativo, digital o impreso.
- Fueron grupales y se formaron intencionalmente, siguiendo

