

2

SEGUNDO PREMIOConcurso de Trabajos Pedagógico-Didácticos
de la revista QUEHACER EDUCATIVO, 2018

Nuevas miradas a la clase de Historia

Un lugar para la imagen, el humor y los sentimientos

Vicente David Foucault González | Maestro. Salto.

«Dime algo y lo olvidaré. Enséñame algo, y lo recordaré.
Hazme partícipe de algo y lo aprenderé.»

Proverbio chino

¿De qué partimos?

Elaborada la evaluación diagnóstica, en el aula se desprenden algunas concepciones que circulan en el imaginario de los alumnos: “la historia es aburrida”; “no me gusta”, “hay que leer mucho”, entre otras. En este sentido siempre me he cuestionado el abordaje que se hace de esta disciplina. Todos escuchamos alguna vez frases de algunos docentes, como “no te preocupes, los niños no van a entender, hacelo como cuentito...”; otros tienen la necesidad de respetar el orden cronológico de los hechos, sacrificando el manejo de atributos y conceptos, poniendo por encima un repertorio de acontecimientos y fechas. Volviendo al proverbio que encabeza este trabajo, ¿cómo entonces hacerles partícipes a nuestros alumnos a la hora de enseñar y aprender Historia? Es en esta disyuntiva, y a partir de la interrogante anterior, que surge la propuesta que se enmarca como “Proyecto curricular de ciclo en el Área del Conocimiento Social, disciplina Historia”, que se desarrolla en una escuela rural multigrado, en la clase de tercer a sexto grado, incorporando luego primer y segundo grado.

¿Por dónde comenzar?

El programa escolar vigente ha puesto énfasis en la selección conceptual como una forma de ordenar los

contenidos para el Área del Conocimiento Social. Es así que en la disciplina Historia encontramos los conceptos de Familia, Revolución, etcétera.

Pero ¿cómo diseñar un proyecto pensado para un aula multigrado y que, al mismo tiempo, nos permitiera abordar conceptos desde la enseñanza de sus atributos, y promover una mirada de la “clase de Historia”, diferente a la que tenían los alumnos inicialmente?

Para comenzar el recorrido fue fundamental pensar, en primera instancia, en el *enfoque* que se pretendía dar a la disciplina y, especialmente, en las dimensiones desde las cuales pensar las enseñanzas y los aprendizajes sobre el conocimiento de la Historia. En el *Documento Base de Análisis Curricular* (ANEP. CEIP, 2016), en el Área del Conocimiento Social se explicitan perfiles de egresos transversales para el área con relación a las siguientes dimensiones: comprensión y explicación, metodológica, conceptual, habilidades cognitivo-lingüísticas. Fue atendiendo a estas cuatro dimensiones, pero fundamentalmente a la de las habilidades cognitivo-lingüísticas, que se estructuró el proyecto. También fue primordial pensar en las habilidades que son propias de la disciplina: comprensión de la temporalidad e historicidad, comprensión de la dimensión espacial, búsqueda y organización de la información, uso pertinente de conceptos de las Ciencias Sociales, comprensión y empatía históricas, aceptación de la pluralidad, actitud de reflexionar de forma crítica y activa, desarrollo de habilidades comunicativas. De las habilidades se toman

como fundamentales **la comprensión y la empatía históricas**, ya que es por medio de estas que el niño logra implicarse en el aprendizaje de la Historia. El proyecto se fundamenta en el desarrollo y la construcción de la imaginación y la empatía histórica (pilares del proyecto). La empatía es una competencia propia de lo que se denomina “el aprendizaje del pensamiento histórico”. La empatía implica la participación afectiva de una persona en una realidad ajena a ella. Incluye aquellas respuestas que utilizan la experiencia personal (valores, deseos, expectativas) como criterio para comprender el pasado, no diferenciando entre las experiencias pasadas y las propias. Parece que el alumno identifica el pasado y establece relaciones entre pasado y presente, pero este vínculo se realiza a partir de la experiencia personal y de los propios valores. Es en este sentido que puedo afirmar que “enseñar y aprender historia implica también poner en juego los sentimientos propios” (implicación emocional).

Objetivos generales del proyecto

- Modificar la visión del alumno de aprender historia, motivándolo y cediéndole protagonismo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, donde los contenidos son la “excusa” para el desarrollo de habilidades.

Objetivos específicos del proyecto

- Promover, a través de la historieta y las caricaturas, el desarrollo de la empatía e imaginación históricas, propiciando una actitud reflexiva, apelando al valor de la imagen, del humor y de los sentimientos de los personajes históricos y los propios.

¿Cómo? El camino es la imagen...

Para comenzar el proyecto se resolvió que el camino a seguir era el de la imagen, el del mundo de las caricaturas, de las historietas, de la fotografía histórica. Fue así que me dispuse a realizar un análisis del enfoque dado en los libros de texto de Ciencias Sociales, ya que es el elemento con el que las escuelas públicas del país cuentan como recurso. Todos sabemos que en este caso la bibliografía no es siempre nueva, y su renovación no se da con la continuidad que los docentes esperamos y deseamos. Muchos de los libros de Ciencias Sociales anteriores a 2012 no hacen un uso reflexivo de la imagen y, si la emplean, lo hacen para complementar información leída, pero no con propuestas que impliquen el uso del recurso en sí mismo (hegemonía del texto escrito). No obstante, en la bibliografía más actualizada de libros de quinto y sexto grado de Editorial Santillana, año 2013, se pudieron apreciar varias propuestas con caricaturas,

historietas e imágenes, pero usadas solamente como elementos de cierre de un tema o de una evaluación. Por lo tanto, la selección debía encararse desde Internet. Según lo señala Soletic (2015), las imágenes permiten acceder a formas de representación alternativas a las que nos ofrecen los textos escritos que siguen siendo hegemónicos en la escuela. El uso de imágenes ofrece una opción diferente de conocer y comprender otras formas de vida en el tiempo y en el espacio.

Para entender este enfoque dado a la clase de Historia debemos definir qué entendemos por cómic, historietas y caricaturas. La caricatura utiliza la exageración o la deformación de algún personaje público o de un hecho, con el propósito de ridiculizarlo, criticarlo, censurarlo o enaltecerlo. Generalmente es el reflejo de lo que ocurre en la sociedad. Es un género periodístico que se caracteriza por su fuerte contenido de opinión. Expresa situaciones políticas, económicas o sociales. Critica o censura algún hecho o acontecimiento. Llama la atención sobre cierto tema de interés. Da a conocer la opinión editorial del autor sobre un acontecimiento o personaje (de ahí su valor en la clase de Historia). La historieta es un medio visual de narración verbo-icónica que comunica historias de uno o varios personajes. Se trata de una «*narración secuencial mediante imágenes fijas*» (Castillo Vidal, 2004:248), es decir, una sucesión de imágenes (compuestas por caricaturas dibujadas) que se complementan con textos.

Instancias del proyecto

Para ir abriendo caminos en la incorporación del cómic, las caricaturas y las historietas así como de los demás recursos a la clase de Historia, es importante la selección previa que realiza el docente, pensando en los conceptos y sus atributos. En este proceso de selección pude apreciar la inmensidad de recursos que podemos encontrar en páginas y sitios de Internet. Basta con escribir “caricaturas de...” en el buscador y el tema de Historia a trabajar, y se despliegan variados recursos. ¿Qué quiero decir con esto? Quiero decir que el recurso está, pero lamentablemente para muchos docentes no está visible (cf. Burke, 2005); tal vez porque lo textual, lo escrito, ocupa un lugar preponderante a la hora de abordar la Historia (inclusive en libros de texto oficiales, empleados en la escuela).

Momento de humor y crítica.

De la risa a la reflexión

Construir la idea de que en la clase de Historia también hay un lugar **para la risa, el absurdo y el disparate**. Selección de caricaturas diversas con distintas temáticas y que inviten a la reflexión desde el humor. En esta instancia del proyecto se indaga y se problematiza a partir de las caricaturas e historietas: “**descubrir una realidad que está oculta detrás del humor**”.

Momento de crear diálogos imaginarios

Imagina que eres un personaje de época y te encuentras con...
Inventa el diálogo que podrías tener (dibuja el escenario si fuera necesario).

- ▶ Niños de una “escuela de antes” comentan sobre cómo se sienten y qué piensan del maestro (Primer y segundo grado: El transcurrir del tiempo en las instituciones).
- ▶ Adolf Hitler y Benito Mussolini toman un café mientras cuentan sus planes para Italia y Alemania.
- ▶ Cristóbal Colón se encuentra frente a los reyes de España y los trata de convencer para realizar su viaje (Tercer grado: Los viajes de exploración).
- ▶ Un inca, un maya y un azteca intercambian opiniones sobre cuál es la mejor forma de cultivar (Cuarto grado: Diversidad cultural antes de la conquista).

Momento de simulación histórica.

Me convierto en...

- ▶ Soy esposa, esposo, viuda, huérfano, huérfana, hermano, hermana, hijo, hija, y realizo un relato bajo el título “La guerra cambió mi vida” (tomado del libro *Ciencias Sociales 6*).
- ▶ Soy un soldado oculto en una trinchera escribiendo una carta a un familiar querido.

Es importante aclarar que en esta instancia se puede recurrir al uso de fotografías con contenido histórico, o bien de reproducciones de obras artísticas famosas. De esta manera brindamos el escenario, y lo que hace el niño es imaginarse en ese lugar y poner en juego sus sentimientos y los del personaje en el que juega a convertirse por unas horas, implicándose personal, emocional y sentimentalmente a la hora de escribir. El niño escribe desde sus experiencias propias, desde lo que el tema le moviliza. En este sentido, en mi opinión es una instancia donde el presente (el del niño) se mezcla con el pasado (el cual recreamos en nuestra mente), y de esa conjunción surgen trabajos originales, creativos, con significado para el alumno y donde se aprecia dominio de los atributos del concepto y un verdadero aprendizaje.

Momento de producir.

De la imagen a la historieta

En otras instancias del proyecto, la historieta o el cómic llegan para elaborar una síntesis de lo aprendido. La historieta se convierte en una herramienta fundamental para poder evaluar los recorridos realizados sobre cierta temática y sobre determinado concepto. Es momento para que el niño ponga en juego los atributos del concepto. En este sentido podemos traer como ejemplo la elaboración de una historieta en quinto grado a partir de imágenes de capturas de pantalla de escenas de la película *María Antonieta* (2006), dirigida por Sofia Coppola.

Momento de socializar y compartir lo aprendido

Se realiza una recopilación de las historietas elaboradas por los niños, con el fin de armar un librito en el cual, año a año, se adjuntan las creaciones y se las agrupa según las temáticas. El librito tiene el propósito de ir a los hogares para socializar y compartir el trabajo con la familia. Esta instancia es fundamental, ya que permite dar a conocer lo que se hace en el aula y asimismo contribuye al objetivo fundamental que es modificar la mirada que se tiene de la historia.

Incorporación de TIC

«La narración digital es una técnica educativa que permite a los estudiantes aprender mediante la creación de historias apoyadas en el uso de las TIC.»

“Los relatos digitales son el arte de contar historias con la ayuda de herramientas digitales como el video, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC. (...)” (EducaconTIC, 2015)

Mediante el empleo de diversos recursos y herramientas digitales como Prezi, Animoto, entre otros programas, los alumnos tienen la posibilidad de crear historietas en formato digital y de incorporar audios (voz en off, canciones, etc.), videos, música de fondo... En esta instancia, los niños crean con ayuda del docente y se realizan historietas colectivas en grupos para facilitar el trabajo.

Otras posibilidades

Cuando se trata de construir habilidades (empatía e imaginación históricas), estas siguen los mismos principios del aprendizaje que es sistemático, a largo plazo, progresivo, en diferentes entornos, intencionado (cf. Henríquez Orrego, 2012). En el recorrido realizado en el proyecto se han ido incorporando nuevas posibilidades de abordaje de la historia, que complementan el trabajo realizado a partir de las historietas y caricaturas.

Creamos una nueva realidad de la cual formaremos parte: fotomontaje en Etoys

Nos “introducimos” en:

- ▶ la serie de pinturas del gaucho del pintor uruguayo Juan Manuel Blanes;
- ▶ las fotos de José Batlle y Ordoñez y dialogamos con él;
- ▶ en imágenes de la migración de los primeros pobladores a través del estrecho de Bering y dialogamos con los protagonistas.

Jugamos a entrevistar a protagonistas de acontecimientos históricos estudiados

A partir de la realización de un programa televisivo titulado “Desayunando con Rebeca”, se realizan entrevistas imaginarias a Cristóbal Colón, José Batlle y Ordoñez, María Antonieta, José Gervasio Artigas, etcétera. Esta actividad permite realizar un trabajo previo donde se proponen las preguntas de acuerdo a lo estudiado, y además se piensan las respuestas (poner en juego lo aprendido).

Fundamentación

«La enseñanza de las Ciencias Sociales en el ámbito escolar debe trascender lo ya conocido, aportando a los alumnos un conocimiento nuevo (...). Como docentes debemos evitar una canalización del conocimiento, trascendiendo las ideas o conocimientos cotidianos y/o conocidos por el alumno, atendiendo a un conocimiento riguroso, buscando así la introducción paulatina en conceptos fundamentales del área de Ciencias Sociales en la etapa escolar...» (Rodríguez, 2008:60)

Algunos cuadros del siglo XX transmiten, con gran fuerza, las características de buena parte de la historia de ese siglo. En este sentido se puede recurrir al *Guernica* de Pablo Picasso para ejemplificar y pensar en el valor que las fuentes iconográficas poseen para favorecer una aproximación reflexiva y crítica a la realidad social. Algunas de las ventajas que el uso de la imagen tiene para la enseñanza son que permite una captación profunda e instantánea mediante su apelación a los sentidos; no se apoya exclusivamente en lo razonado; posibilita acceder a formas de representación alternativas a las que nos brindan los textos escritos; permite explorar las emociones (el deslumbramiento o el horror visual aumentan nuestra capacidad de comprender o reflexionar acerca de los sentimientos de cercanía o de distancia); ofrece una puerta de entrada novedosa al tema. Por todos estos motivos se decide incluir la historieta y la caricatura (ya sea como producto o como partida) en el aula de Historia. En las escuelas de Latinoamérica ha habido una “escolarización” de la imagen, principalmente de las obras de arte, vinculada a la construcción de una identidad nacional. Sin embargo, con las historietas buscamos generar una mirada crítica del pasado. Burke (2005:12) hace referencia a la subestimación del testimonio de las imágenes por parte de los historiadores y a un estudio sobre la «invisibilidad de lo visual».

«Según dice un especialista en historia del arte, “los historiadores... prefieren ocuparse de textos y de hechos políticos o económicos, y no de los niveles más profundos de la experiencia que las imágenes se encargan de sondear”; otro, en cambio, habla de la “actitud de superioridad para con las imágenes” que esto presupone.

Son relativamente pocos los historiadores que consultan los archivos fotográficos, comparados con los que trabajan en los depósitos de documentos manuscritos o impresos. Son relativamente pocas las revistas de historia que contienen ilustraciones, y cuando las tienen, son relativamente pocos los autores que aprovechan la oportunidad que se les brinda. Cuando utilizan imágenes, los historiadores suelen tratarlas como simples ilustraciones, reproduciéndolas en sus libros sin el menor comentario. En los casos en los que las imágenes se analizan en el texto, su testimonio suele utilizarse para ilustrar las conclusiones a las que el autor ya ha llegado por otros medios, y no para dar nuevas respuestas o plantear nuevas cuestiones.» (ibid.)

El presente trabajo parte de la consideración de la historieta, del cómic y de las caricaturas como un material de enormes posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje de Historia en las aulas. Utilizar las historietas para enseñar Historia nos posibilita acercar al alumno al género narrativo desde una mirada novedosa que además permite comprender tanto el lenguaje escrito como el icónico, y mejorar el entendimiento del pasado. Es fundamental resaltar que el trabajo desarrollado con historietas, cómics, fotografías con contenido histórico, no anula el abordaje a partir de conceptos y atributos, ni deshabilita el conocimiento de la Historia a partir de las demás fuentes de información, y tampoco la lectura para aprender Ciencias Sociales, sino que los complementa. El proyecto ofrece posibles intervenciones que pueden aparecer en distintos momentos de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En este sentido es importante aclarar que la historieta y el cómic no aparecen de forma mágica en el aula y, según mi experiencia llevando adelante el proyecto, no esperemos justamente buenos “resultados” si no hubo previamente una aproximación al concepto desde las otras fuentes de información. Es decir, no podemos esperar que el niño realice una buena historieta de síntesis de lo aprendido de cierta temática, si no hubo una secuencia y un abordaje desde los atributos del concepto.

Egan (2008) propone cómo integrar la capacidad humana de imaginar y razonar, en la planificación y el desarrollo del currículo de la educación infantil y primaria. El autor nos recuerda la gran habilidad de niños y niñas para utilizar la fantasía y los cuentos como herramientas de aprendizaje, y nos anima a no cerrar la puerta a las fuentes de energía intelectual y emotiva más ricas del aula: la imaginación del niño y la del profesorado. En su libro, el autor

revisa con lucidez las formas infantiles de aprender, y abre perspectivas muy valiosas para proponer tareas escolares más relevantes y significativas en las distintas áreas de conocimiento y experiencia del currículo.

A modo de reflexión

Para llevar adelante el proyecto, las caricaturas, las historietas y los cómics sirvieron, en algunos casos, de puntapié inicial para indagar o comenzar a abordar un concepto y sus notas; pero, en otros, el recurso fue empleado como una herramienta para problematizar y realizar hipótesis, así como para mostrarnos una realidad oculta tras una mirada humorística y crítica.

Como se puede apreciar en los trabajos de los alumnos, ningún diálogo, historieta o caricatura llegó a la clase en forma aislada, sino que se introdujo en el momento oportuno en diversas secuencias. Detrás de cada producto hay lectura de textos, de testimonios, trabajo con mapas históricos, con obras de arte, con objetos y otras fuentes históricas de información. En definitiva, el proyecto “no escapa” al manejo de diversas fuentes, ni tampoco se dejan de lado las diversas estrategias para aprender Ciencias Sociales y, en especial, Historia: la narración, la imaginación y la capacidad metafórica; la dramatización; el juego de roles, juegos de simulación, lectura de registros, imágenes, etcétera.

El proyecto surgió en gran medida por una inquietud personal que me permitió repensar la manera como estaba “haciendo y enseñando” Historia, y además le dio

un distintivo a la disciplina dentro del aula alfabetizada de Ciencias Sociales de la cual soy referente en la escuela. Gracias a los distintos abordajes del proyecto podemos decir que el acercamiento al conocimiento de la Historia pasa, ahora, por lo lúdico. También constaté que lo más rico y significativo para el alumno es el momento de creación de sus propias historietas y caricaturas. En esta instancia, la historieta fue la herramienta ideal para poner en juego lo aprendido y realizar ese proceso de síntesis y de metacognición, tan difícil para los alumnos.

Con todas las creaciones de los alumnos y su recopilación en formato papel, a modo de un libro del aula de Historia que circula dentro de la clase, pero que además pasa por niveles inferiores, se les pudo acercar a esos niños una historia fuera de los libros y las narraciones tediosas, o de textos que a veces no entendemos demasiado.

En síntesis, y desde lo personal, creo que el valor del proyecto radica en haber podido sistematizar un trabajo a largo plazo, dándole identidad a la clase de Historia, y un distintivo en el ámbito escolar; un espacio donde el alumno sabe que se podrá encontrar con la risa, el humor, la imaginación, los sentimientos. Tal vez todos hemos usado una caricatura o un cómic alguna vez, no solo para enseñar y aprender Historia, sino en otras áreas. Sin embargo, lo novedoso tanto para el alumno como para el maestro fue considerar la imagen (caricaturas y cómics) como hilo conductor y motor, para enseñar y aprender Historia. 

Referencias bibliográficas

ANEP. CEIP. República Oriental del Uruguay (2016): *Documento Base de Análisis Curricular*. Tercera Edición. En línea: http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/DocumentoFinalAnalisisCurricular_diciembre2016.pdf

ANEP. CEP. República Oriental del Uruguay (2009): *Programa de Educación Inicial y Primaria. Año 2008*. En línea (Tercera edición, año 2013): http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscarlar_14-6.pdf

ARTAGAVEYTIA, Lucila; BARBERO, Cristina; SANTOS, Limber (2012): *Ciencias Sociales 6*. Montevideo: Ed. Santillana.

BURKE, Peter (2005): *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Ed. Crítica.

CASTILLO VIDAL, Jesús (2004): “Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic” en *El profesional de la información*, Vol. 13, Nº 4, pp. 248-271. En línea: <http://www.elprofesionaldeinformacion.com/contenidos/2004/julio/1.pdf>

EDUCACONTIC (2015): “Narrativa digital”. En línea: <http://procomun.educalab.es/es/articulos/narrativa-digital>

EGAN, Kieran (2008): *Fantasia e imaginación: su poder en la enseñanza*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia/Ediciones Morata.

GOJMAN, Silvia; SEGAL, Analía (1999): “Selección de contenidos y estrategias didácticas en ciencias sociales: la ‘trastienda’ de una propuesta” (Cap. 3) en B. Aisenberg, S. Alderoqui (comps.): *Didáctica de las ciencias sociales II. Teorías con prácticas*. Buenos Aires: Ed. Paidós Educador.

GONZÁLEZ MONFORT, Neus; HENRÍQUEZ VÁSQUEZ, Rodrigo; PACHÉS BLANCH, Joan; SANTISTEBAN FERNÁNDEZ, Antoni (2009): “El aprendizaje de la empatía histórica en educación secundaria. Análisis y proyecciones de una investigación sobre la enseñanza y el aprendizaje del conflicto y la convivencia en la Edad Media” en *La educación de la ciudadanía europea y la formación del profesorado. Un proyecto educativo para la “Estrategia de Lisboa”*. Actas del XX Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales. En línea: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3096387>

HENRÍQUEZ ORREGO, Ana (2012): “Las habilidades cognitivas en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia y las Ciencias Sociales” en *Historia1Imagen*. En línea: <https://historia1imagen.cl/didactica-historia/>

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis (1991): *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

RODRÍGUEZ MORENA, Soledad (2008): “La enseñanza de las Ciencias Sociales en el tercer nivel escolar. Reflexiones, desasosiegos y propuestas” en *QUEHACER EDUCATIVO*, Nº 88 (Abril), pp. 60-66. Montevideo: FUM-TEP.

ROSTAN, Elina (coord.); ABREU, Cristina; GONNET, Marion; GUTIÉRREZ, Osvaldo; ROSTAN, Elina (2010): *Enseñanza de las Ciencias Sociales: propuestas para la Escuela*. Montevideo: Camus Ediciones.

SIEDE, Isabelino A. (coord.) (2012): *Ciencias Sociales en la escuela. Criterios y propuestas para la enseñanza*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

SOLETIC, Ángeles (2015): “Las fuentes de información como recurso para analizar la realidad social” (Clase 12) en *Diploma Superior en Enseñanza de las Ciencias Sociales y de la Historia*. FLACSO, Cohorte 5.

A modo de esquema: posibles abordajes



Los filósofos opinan: Tema difícil y denso para los alumnos: las Nuevas Ideas. Sin embargo, presentado desde el juego, desde el imaginar, se toma divertido. El niño pasa por la lectura y búsqueda previa de información en libros de texto pero, en vez de agotarse en hacer un esquema, surge un producto original y significativo como el ejemplo.

Título: **Los filósofos toman un café y piensan nuevas ideas.**



Entrevistas imaginarias

Esta idea surge como una nueva posibilidad dentro del proyecto, permite realizar una síntesis de lo aprendido y transitar un verdadero camino de metacognición; el niño vuelve a lo trabajado, hace uso del cuaderno, de los papelografos, piensa las respuestas. Las mismas le dan insumos al docente para evaluar el dominio de la temática que demuestran sus alumnos.



Fotomontaje: Se aprovecha la celebración del 19 de junio para jugar a crear nuevas realidades donde somos protagonistas. Niños de todos los niveles graban un audio, narrando las peripecias de un niño del siglo XXI que sin querer viaja al pasado justo el día del nacimiento de Artigas, y para tener evidencias de lo ocurrido se saca selfies con los personajes que va encontrando.

El trabajo se inicia con una narrativa: fragmento de la novela "Mi amigo José Gervasio".

Fotomontaje: Las primeras migraciones. El Beringia. Introducir el celular al aula. Previamente jugamos realizando poses y tomamos fotos, para crear una situación montada a una imagen dada. Con anterioridad a esta instancia se gestionó información sobre las teorías del poblamiento de América y luego se trabajó con mapas identificando las rutas migratorias. Actividad en ETOYS.



Del humor, pasando por la crítica y a la reflexión

En la clase de Historia también hay un lugar para la risa, el absurdo y el disparate. Indagar y problematizar a partir de las caricaturas, "descubrir una realidad oculta detrás del humor".



Segundo y sexto grado: Producir a partir del escenario dado por una obra artística

Es muy interesante trabajar a partir de obras conocidas y con contenido histórico. En este caso se hace un trabajo previo desde el lenguaje audiovisual, desde el contexto histórico, para luego culminar con elaboración de historietas y diálogos. Se toma la obra de Rafael Barradas y Juan Manuel Blanes.