



PROYECTO FAD 13/2019 “EL DEBATE Y EL JUEGO DE ROLES COMO METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. UNA EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR”.

INTRODUCCIÓN

En la formación de profesores de Historia se ha venido gestando durante la última década una clase de la especialidad que combina la lección magistral y sus evaluaciones, basadas en la memorización de fechas, personajes y acontecimientos, con una serie de estrategias didácticas y evaluativas más modernas, centradas en el desarrollo del pensamiento histórico y de habilidades blandas por parte del alumnado. La adopción de dicho enfoque es un importante avance en el campo de la docencia universitaria, pero no es una propuesta definida y sólida para promover una clase de Historia innovadora y coherente con las nuevas necesidades formativas que requieren las futuras generaciones de estudiantes para que puedan convertirse en ciudadanos responsables y críticos capaces de solucionar los conflictos en forma pacífica.

En este escenario, la mayor implementación de estrategias encaminadas al fomento de aprendizajes significativos resulta fundamental para que los docentes en formación inicial puedan potenciar su desempeño académico de forma integral, cuya condición es vital para que, al graduarse, estén altamente calificados para formar a los ciudadanos y ciudadanas del tercer milenio. Dentro de las metodologías más significativas e innovadoras, destaca el juego de roles y el debate porque fomenta el trabajo colaborativo, la confianza de los estudiantes y un nivel más profundo en las habilidades de comunicación oral, beneficios que avalan de manera consistente el uso de estrategias en donde el alumno adquiera un mayor protagonismo con su aprendizaje y tenga más interacción con sus compañeros de clase.

METODOLOGÍA

Es una investigación-acción participativa que busca mejorar los aprendizajes de 115 estudiantes de cursos de Pedagogía relacionados con la historia y su respectiva enseñabilidad. Esta muestra, de carácter intencional, está compuesta por futuros docentes que proceden de sectores socioeconómicos diversos, y presentan un rendimiento académico regular y una asistencia promedio que bordea el 70%.

Este estudio tiene un diseño no experimental transeccional debido a que los datos fueron recolectados en el transcurso del 2019.

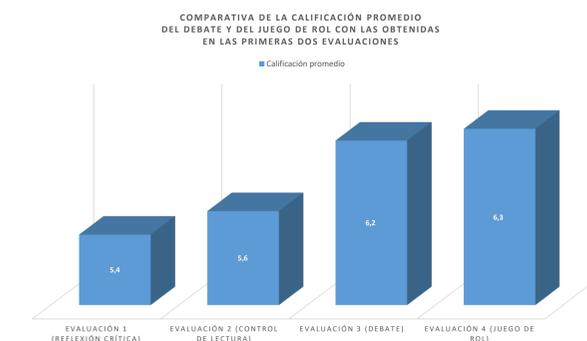
Para desarrollar esta investigación-acción, se llevaron a cabo las siguientes fases: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. La finalidad de esta secuencia didáctica, es facilitar la sistematización de la información desde un paradigma interpretativo, y asumir una mirada sociocrítica de la realidad educativa.

OBJETIVO

El proyecto tuvo como propósito desarrollar una investigación-acción participativa para evaluar una experiencia de innovación basada en un juego de roles y en un debate, ambos implementados durante el año 2019 en una muestra de 115 futuros docentes. Esta investigación-acción se realiza bajo la convicción de que puede lograr que los profesores en formación desarrollen competencias históricas y mejoren sus habilidades blandas.

RESULTADOS

En comparación a las dos primeras evaluaciones (reflexión crítica y control de lectura), se observó un incremento generalizado en las calificaciones que obtuvieron los estudiantes en el juego de roles y en el debate.



Asimismo, gracias a la experiencia, los futuros docentes comprendieron la mayor parte de los aprendizajes de segundo orden del pensamiento histórico (relevancia histórica, evidencia histórica, interpretaciones historiográficas y dimensión ética de la historia) y mejoraron sus habilidades blandas (liderazgo, creatividad, trabajo colaborativo, etc.). También fueron capaces de practicar, de forma eficaz, el procedimiento de las cuatro heurísticas que conlleva un laboratorio histórico dentro de las estrategias implementadas.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran que el juego de roles y el debate no son simplemente estrategias con fines lúdicos y motivacionales, sino que también sirven para evaluar y promover el desarrollo de aprendizajes significativos en los futuros docentes.

Para el profesorado en formación, esta propuesta fue un espacio valioso para relacionar la teoría con la praxis, situación que, según los propios alumnos, debería replicarse en las demás asignaturas de su carrera. Para el docente, esta experiencia permitió reflexionar sobre la propia práctica pedagógica, ya que la investigación-acción realizada contribuyó a la mejora de los aprendizajes de los participantes y a la comprensión de las especificidades evaluativas y didácticas de la disciplina histórica.

El análisis de esta experiencia se presenta como un sustento teórico y empírico sólido para continuar desarrollando nuevas investigaciones y propuestas pedagógicas relacionadas con la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, H. (2020). El uso del debate en la Educación en Derechos Humanos. Problemas, desafíos y potencialidades. *Revista Mendeive*, 18(2), 219-234.
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(Número especial 2), 442-459.
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97-121.