

MATERIALES DIDÁCTICOS ONLINE PARA ABORDAR TEMAS COMO EL BOMBARDEO DE GERNIKA, LA GUERRA CIVIL Y EL EXILIO.

Idoia Orbe Narbaiza.

Resumen:

Se presentan unos materiales didácticos creados por el Departamento educativo del Museo de la Paz de Gernika dirigidos al alumnado de secundaria y diseñados para ser realizados online. Estos recursos ofrecen materiales tanto para el alumnado y como para el profesorado en cuatro idiomas (euskara, castellano, inglés y francés) y abordan tres temáticas: el bombardeo de Gernika, la Guerra Civil y el exilio. El material recurre a una metodología de trabajo cooperativo para su resolución, proponiendo un papel muy participativo al alumnado a través de distintos roles. Ofrece, además, numerosos enlaces a audiovisuales y materiales gráficos.

Palabras clave: Exilio, bombardeo de Gernika, Guerra Civil, material didáctico, docentes.

Introducción

Al igual que otros muchos museos de la memoria, una de las funciones principales del Museo de la Paz de Gernika es la de preservar la memoria histórica reciente, en nuestro caso en concreto, el de la Guerra Civil y el trágico bombardeo de Gernika sucedido el 26 de abril de 1937. Como sucede a menudo, durante la dictadura de Franco se negó el derecho a la memoria del bombardeo. Desde el Museo se pretende reconocer a las víctimas y sobrevivientes, al honrar la memoria y darles visibilidad. Otro de los objetivos que articula el museo sería el deseo de prevenir la perpetuación de una historia violenta y traumática, intentando influir en el pensamiento de nuestra comunidad con mensajes dirigidos a la construcción de una sociedad justa y pacífica.

Para cumplir con estos objetivos, consideramos que la labor educativa con los jóvenes es fundamental y uno de los ejes del área educativa es el de crear materiales acordes a estas funciones. Llevábamos mucho tiempo intentando crear dicho material y durante la pandemia, llegó la oportunidad de dedicarle el tiempo necesario para llevarlo a cabo.

Primera experiencia

El primer tema abordado fue el bombardeo de Gernika. Para ello recurrimos a un material ya existente que empleamos como base para crear el primer prototipo. La idea radicaba en emplear una metodología participativa y cooperativa. “Los museos pueden crear experiencias colaborativas donde los visitantes trabajen con otros en una actividad común. Al ver cómo los demás exploran un espacio y participan en una actividad en equipo, se exponen a más puntos de vista, lo que aumenta las posibilidades de encontrar algo significativo para ellos. (...) Por otro lado, si la comunicación entre los visitantes es parte del desafío, la acción demandará que reflexionen sobre la situación y piensen mientras trabajan con los demás” (Grenier, 2010).

Al final seleccionamos la metodología conocida como Jigsaw II o Puzzle (Slavin). Este método permite que las contribuciones de todos los alumnos y alumnas, incluyendo a los alumnos con más necesidad de ayuda, sean igualmente valoradas porque son necesarias para conseguir los objetivos¹.

Por tanto, se requieren dos tipos de agrupamientos: el equipo base o habitual (heterogéneo) y el grupo de especialistas o expertos (homogéneo). Los pasos a seguir son los siguientes: primero dividimos la clase en equipos de 3 personas donde cada miembro del equipo elige un rol (familiar de un superviviente, periodista y dibujante). En segundo lugar, cada participante lleva a cabo su investigación siguiendo las pistas que se le ofrecen a ese rol. En tercer lugar, se reúnen las personas que tienen un mismo

¹ “Especialmente útil para las áreas de conocimiento en las que los contenidos son susceptibles de ser “fragmentados” en diferentes partes. Este método favorece la interdependencia de los alumnos, ya que la información se da a los alumnos distribuida en partes (tantas como componentes del equipo), como si fuesen las piezas de un rompecabezas. Cada alumno obtiene una parte de la información innecesaria para realizar la tarea, convirtiéndose en “experto” de su pieza del puzzle o parte de conocimiento. Los miembros del equipo son responsables de conocer a fondo la información que les corresponde, enseñarla y aprenderla y aprender la información presentada por los otros miembros del equipo.

<https://grupsderecerca.uab.cat/grai/es/content/m%C3%A9todos-de-aprendizaje-cooperativo>

rol, donde comparten el resultado de sus investigaciones, llegando a ser “expertos” en ese tema. En cuarto lugar, retornan a los equipos originales o de base, responsabilizándose de explicar al resto de su equipo su tema. En esta misma etapa, deben interiorizar también lo que sus compañeros y compañeras compartan sobre lo aprendido gracias a su rol. En quinto lugar, realizan las tareas o ejercicios que se les propone, cuyo objetivo final es la creación de una revista con tres apartados: dibujar la portada de la revista con estética de la época, redactar un artículo periodístico en torno al tratamiento del bombardeo de Gernika por parte de la prensa y un artículo donde se relata la vivencia de un descendiente de un/a superviviente del bombardeo de Gernika. Para finalizar, exponen la revista y explican lo realizado ante los demás compañeros y compañeras de la clase. Estos conceptos, rol, experimentación y colaboración, proporcionan puntos de partida útiles para desarrollar mecanismos de una experiencia significativa de gamificación, aunque el material en sí no cumpla todos los requisitos de un juego.

La evaluación que se propone se divide en dos áreas: la coevaluación y la autoevaluación, para lo que se proporciona una rúbrica. En la autoevaluación, cada estudiante valora su propia labor; en la coevaluación, por el contrario, se trata de evaluar la cohesión y el trabajo grupal. Una tercera opción complementaria sería la evaluación realizada por el docente. Mediante este método, pretendemos que los alumnos y las alumnas sean conscientes de su aprendizaje, de su grado de conocimientos, de su labor en equipo y de su implicación y empeño en las tareas realizadas.

Creemos que lo más enriquecedor que aporta esta dinámica es la diversidad de maneras de entender el mundo y la realidad social y la interpretación de la memoria como una pieza más de ese puzle que es la historia, contribuyendo al fomento del pensamiento crítico.

Los recursos que componen este material son los siguientes: Investigación sobre “El bombardeo de Gernika”², la guía para docentes³, revista “El bombardeo de Gernika”

² <https://view.genial.ly/6041ea94bfab4f44fdb6142d/game-breakout-elbombardeo-de-gernika-investigacion-breakout>

³ <https://view.genial.ly/5fc7488f2bc71a0d1932c655/guide-el-bombardeo-degernika-guia-docente>

para el profesorado⁴ y la revista “El bombardeo de Gernika” simplificado para el alumnado⁵. Todo el material está abierto y accesible desde los enlaces y desde nuestra web⁶.

Todos estos materiales ofrecen una amplia gama de enlaces, textos y materiales que sirven de apoyo en la tarea de investigación que deben llevar a cabo los usuarios. Cabe destacar que la revista “El bombardeo de Gernika” es un documento independiente, aunque está también incrustado en el documento de investigación para facilitar las pesquisas del alumnado. Lo interesante de este documento es que podemos completarlo y ampliarlo en cualquier momento.



Foto 1: Recursos sobre el Bombardeo de Gernika ©Museo de la Paz de Gernika

Cabe destacar las innumerables posibilidades que ofrece la herramienta *Genially*⁷, que es la que hemos empleado para crear todos estos recursos. Con Genially se pueden crear contenidos interactivos y animados de forma muy fácil (presentaciones, infografías, gamificaciones, etc.). Debido a la proyección tan internacional de nuestro museo, donde más del 50% de nuestros visitantes son extranjero y muchos de ellos público cautivo que proviene de centros escolares, decidimos replicar el material en cuatro idiomas

⁴ <https://view.genial.ly/5fc9ecbd059fe40d02c9d94d/dossier-el-bombardeode-gernika-revista-profes>

⁵ <https://view.genial.ly/604a1effc783070d7ac5a1a6/dossier-elbombardeo-de-gernika-revista-alumnos>

⁶ <https://www.museodelapaz.org/desarrollo.php?tipo=acti&id=569>

⁷ <https://genial.ly/es/>

(euskara⁸, castellano⁹, inglés¹⁰ y francés¹¹). La opción del multilingüismo, además de una visión internacional, también ofrece la oportunidad de materializar un trabajo interdisciplinar en el área de las lenguas.

Otros materiales

Tras esta primera experiencia, nos propusimos seguir creando recursos y se materializó en la elaboración de dos nuevos productos, por un lado, el que trata la Guerra Civil¹² y, por otro lado, “Huellas y recuerdos del exilio”¹³.

La Guerra Civil lo trabajamos a través de las viñetas gráficas provenientes de la exposición “Viñetas para el recuerdo”¹⁴, que surge de un profundo trabajo de investigación de los historiadores Txema Uriarte y Aline Soberón en torno a las viñetas aparecidas en la prensa bilbaína durante los 11 meses que dura la guerra en suelo vasco (1936-37). “Se ve la necesidad de abordar este tema en el aula de historia tanto de Secundaria como en Bachillerato con el objetivo de que los y las jóvenes comprendan los sucesos que dividieron a la sociedad española durante ese periodo. [...] Es imprescindible antes de implementar el uso del cómic en el aula de historia trabajar los contenidos conceptuales que el alumnado debe conocer.”¹⁵ Los contenidos que se tratan son los siguientes: la Guerra Civil en Euskadi, el arte en la primera mitad del siglo XX y comprender el humor como estrategia política y de opinión. La duración estimada del

⁸ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/hezkuntza_arloa_bonbardaketa

⁹ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/dpto_educativo_bombardeo

¹⁰ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/educational_dept_bombing

¹¹ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/dpt_ducatif_bombardement

¹² https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/hezkuntza_arloa_binetak_eusk-es-engl

¹³ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/hezkuntza_arloa_4_hizkuntza

¹⁴ <https://www.museodelapaz.org/desarrollo.php?tipo=expo&id=80>

¹⁵ Iker Saitua: “Tristísima ceniza: una propuesta de intervención para enseñar la Guerra Civil en el País Vasco con la novela gráfica”, CLIO. History and History Teaching (2018), 44, pag. 183-193

taller es de unas dos horas y se propone realizar la evaluación empleando la rúbrica creada para ello.

Los recursos de este tema componen una unidad didáctica¹⁶ con diversas secciones y contenidos. La introducción del taller y del periodo histórico se realiza a través de un video, periódicos de la época y viñetas extraídas de esos periódicos para reflexionar sobre su importancia durante la guerra. Tratamos el ámbito artístico reconociendo los diferentes estilos pictóricos de vanguardia e identificándolos en los viñetistas a través de un juego interactivo¹⁷. A continuación, se aborda el reconocimiento de los personajes principales de la guerra en Euskadi que aparecen en las viñetas con otro juego interactivo¹⁸, así como la reflexión de varios temas recurrentes en las viñetas. Para finalizar, se propone la realización de una viñeta que sirva para criticar una situación actual y así, proporcionar un baño de realidad.

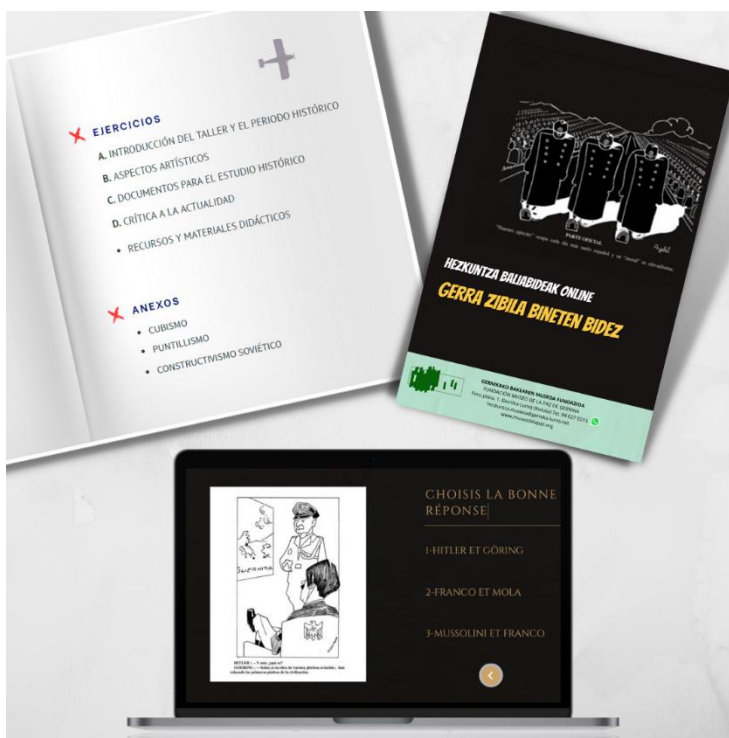


Foto 2: Recursos sobre la Guerra Civil a través de las viñetas ©Museo de la Paz de Gernika

¹⁶ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/hezkuntza_arloa_binetak_eusk-es-engl

¹⁷ <https://view.genial.ly/601cf1572c49930d3852ff7d>

¹⁸ <https://view.genial.ly/604f32c4d1a43d0d17b38362>

Para el tercer recurso, se replicó la fórmula empleada en la primera experiencia, utilizando la misma metodología educativa, el Jigsaw II o Puzzle, así como la herramienta Genially. “Huellas y recuerdos del exilio”¹⁹ es un material que trata una de las muchas consecuencias humanas de la Guerra Civil española, que fue la migración forzada y el exilio en busca de supervivencia. En este caso, se toma como base la exposición “Boleto de ida”²⁰ de Cecilia Zabaleta, que refleja el viaje de uno de los refugiados españoles que descendieron del Winnipeg y se forjó una vida nueva en Chile. Este recurso, como ya se ha indicado, propone el mismo recorrido que el del bombardeo de Gernika, con 4 roles, una investigación que llevar a cabo, finalizando con una actividad conjunta.

Los tres recursos están dirigidos a los alumnos/as de 4º de la ESO y bachillerato, que son los cursos donde por currículo deben estudiarse estos temas, aunque puede adaptarse a otros niveles. Pueden ser trabajados en diferentes áreas al mismo tiempo (Tecnologías de la Información y la comunicación, Ética, Geografía e Historia, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Lenguas...) de forma que se cree un proyecto interdisciplinar.

El papel que se propone al profesorado es el de actuar acompañando al alumnado, ayudándole a aclarar dudas y apoyándole en su investigación y ejercicio final. Así, este modelo de aprendizaje fomenta en el alumnado el pensamiento crítico, la persistencia y el trabajo cooperativo. Este material propone profundizar en la enseñanza de la Guerra Civil desde 3 perspectivas completamente diferentes pero complementarias y educar desde la didáctica crítica en la memoria histórica, el respeto a los Derechos Humanos y la educación para la paz

CONCLUSIONES

Entre las conclusiones, cabe señalar que, el hecho de replicar la misma metodología en 2 de los temas, en nuestra opinión, facilita la tarea y lo agiliza, puesto que los usuarios ya están familiarizados con la dinámica.

Además, el uso de los materiales propuestos les posibilita adquirir toda una serie de competencias, desarrollando las relacionadas con la memoria democrática, la empatía,

¹⁹ https://issuu.com/museodelapazdegernika/docs/hezkuntza_arloa_4_hizkuntza

²⁰ <https://www.museodelapaz.org/desarrollo.php?tipo=expo&id=464>

la resiliencia, la educación para la paz, la resolución de conflictos, la educación emocional, el respeto por la diferencia, etc., así como, la comprensión del pasado, el presente y el futuro, en actividades que proponen reflexionar en cada ejercicio y crean lazos con una sociedad como la actual.

Han pasado ya 80 años de la Guerra Civil y todavía vemos que hay muchas heridas por sanar, tanto a nivel político como social. Hemos comprobado que en la educación formal la guerra que sufrieron los bisabuelos y bisabuelas de estos estudiantes sigue siendo bastante desconocida o sesgada y una historia que no se conoce, nos aboca a repetirla.

En este sentido, las actividades didácticas a partir de fuentes históricas primarias digitalizadas aproximan al alumnado a una época que les parece muy lejana, lo que supone adquirir también destrezas en la búsqueda de materiales de archivo. También permite al alumnado reflexionar y debatir sobre las consecuencias que la violencia del contexto bélico, desplegó sobre la población civil.

Somos conscientes de que estos recursos requieren de muchas horas para su realización por parte de los usuarios, lo que puede desmotivar al profesorado, puesto que la falta de tiempo para tratar todo el temario es un tema recurrente.

Aunque todavía no hemos tenido la oportunidad de testarlo con jóvenes, la primera impresión mostrada por profesores y usuarios del museo ha sido positiva. Un punto que vamos a subsanar durante este curso escolar es trabajarlo en las aulas para sacar conclusiones fruto de la experiencia real.

Sitzia argumenta que “la narrativa” puede entenderse como “la herramienta de mediación” de los museos para comunicar el contenido a los visitantes. En este caso, proponemos a los jóvenes crear su propia narrativa desde una perspectiva joven y dinámica.