

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL USO DE LOS MUSEOS.

Autores:

Yanai López García, CUM Alquízar, yanailopez887@gmail.com Universidad de Artemisa "Julio Díaz González", Cuba.

Ing. Zayli Noda García, zayli.noda@gmail.com, CUM Alquízar, Universidad de Artemisa "Julio Díaz González", Cuba.

Mailys Noda Castillo, mailysnoda81@gmail.com, CUM Alquízar, Universidad de Artemisa "Julio Díaz González", Cuba.

Resumen

Los museos son espacios clave para el desarrollo de la creatividad, ofreciendo diversas actividades que estimulan la imaginación y la innovación en los visitantes. A través de talleres creativos, actividades interactivas, juegos de rol, así como exposiciones temporales temáticas y programas educativos, los museos pueden involucrar a diferentes públicos, desde niños hasta adultos. Estas iniciativas no solo fomentan la curiosidad y la exploración, sino que también promueven la colaboración y el aprendizaje en grupo, fortaleciendo los lazos familiares y comunitarios. En un mundo que valora la creatividad, estos espacios se convierten en aliados esenciales para inspirar y formar pensadores críticos y creativos dentro de las clases de historia. El presente trabajo investigativo busca proponer actividades que los docentes pueden implementar en las clases de Historia de Cuba en el noveno grado que conduzcan al desarrollo de la creatividad a partir del uso de los museos en las clases de Historia de Cuba en 9no grado de la ESBU "Antón Nilsson" del municipio Alquízar. Para el mismo fueron utilizados métodos de nivel teórico como la entrevista. Según diversas investigaciones, la creatividad no solo está relacionada con las artes, sino que también es vital en otros campos como la ciencia, la tecnología, de ahí que fomentar la creatividad desde edades tempranas puede llevar a un desarrollo integral de los individuos, ayudándoles a enfrentarse a situaciones determinadas de manera efectiva. Las instituciones museístas, desempeñan un papel fundamental en la educación, especialmente en el contexto de las clases de historia en Cuba, donde los estudiantes de 9º grado se encuentran en una etapa crucial de desarrollo cognitivo y emocional.

Summary

Museums are key spaces for the development of creativity, offering various activities that stimulate imagination and innovation in visitors. Through creative workshops, interactive activities, role-playing, as well as themed temporary exhibitions and educational programs, museums can engage different audiences, from children to adults. These initiatives not only encourage curiosity and exploration, but also promote collaboration and group learning, strengthening family and community bonds. In a world that values creativity, these spaces become essential allies to inspire and train critical and creative thinkers within history classes. This research work seeks to propose activities that teachers can implement in Cuban History classes in the ninth grade that lead to the development of creativity from the

use of museums in the Cuban History classes in 9th grade of the ESBU "Antón Nilsson" of the Alquízar municipality. For it, theoretical methods such as interviews were used. According to various researches, creativity is not only related to the arts, but is also vital in other fields such as science, technology, hence encouraging creativity from an early age can lead to an integral development of individuals, helping them to face certain situations effectively. Museum institutions play a critical role in education, especially in the context of history classes in Cuba, where 9th grade students are at a crucial stage of cognitive and emotional development.

Palabras claves: Museos. Creatividad. Actividades. Educación. Interacción

Keywords: Museums. Creativity. Activities. Education. Interaction

Introducción:

La creatividad es una habilidad fundamental en el mundo contemporáneo, esencial no solo para el desarrollo personal, sino también para la innovación y el progreso social. En este contexto, los museos emergen como espacios privilegiados para fomentar esta capacidad. A través de su rica diversidad de exposiciones y actividades interactivas, los museos no solo conservan el patrimonio cultural, sino que también ofrecen experiencias que estimulan la imaginación y el pensamiento crítico.

En la actualidad, comienza a reconocerse que ellos no solo deben ocuparse de conservar e investigar, sino también de educar, entendiéndose a estas instituciones como contextos promisorios para el aprendizaje y la creatividad.

Cuba, como nación que vela por la educación y superación de su pueblo no está ajena a estas influencias, es por ello que resulta prioridad del Ministerio de Educación intencional el vínculo escuela-museo con fines didácticos; fundamentalmente desde la enseñanza de la Historia y en especial la Historia de Cuba. De ahí que, si se concreta la interpretación de las piezas museables en interés del estudio de la Historia Nacional, como fuente de potenciación de valores en las nuevas generaciones, se daría respuesta a la necesaria integración de la identidad en la enseñanza de la Historia de Cuba (Díaz, 2002), y de esta forma se estaría asumiendo la relación dialéctica entre la identidad y la educación, imprescindible en el desarrollo de una axiología que concibe en primera instancia, al sujeto histórico-cultural como protagonista del proceso educativo.

El presente trabajo tiene la intención de explorar cómo el uso de los museos puede contribuir al desarrollo de la creatividad en las clases de Historia de Cuba de los educandos del noveno grado de la Secundaria Básica "Antón Nilsson" del municipio Alquízar, provincia Artemisa; pues a medida que la sociedad avanza hacia un futuro cada vez más complejo, entender el papel de los museos en la promoción de la creatividad se vuelve crucial para potenciar el aprendizaje en nuestras comunidades.

Desarrollo:

Las actuales posturas pedagógicas conceden singular importancia a las novedosas maneras de aprender que no solo se realizan en el contexto tradicional áulico; entre las alternativas de los escenarios de formación están los museos, que brindan un ámbito diferente de aprendizaje a los estudiantes, permitiéndoles un contacto directo con la historia y con una variedad de recursos que favorecen el aprendizaje significativo de los contenidos, al igual que una participación activa durante el proceso enseñanza-aprendizaje (Rabazas& Ramos, 2017 y Suárez, 2017). Por lo que, usar estos espacios culturales para brindar experiencias

instructivas y educativas, forma parte de las responsabilidades del docente, que debe actuar de acuerdo a la nueva ecología de aprendizaje, cuya teoría sostiene que "las escuelas han dejado de ser los únicos lugares donde se aprenden contenidos social y culturalmente relevantes. Cada vez más aprendemos en un amplio abanico de contextos de actividad y en interacción con una diversidad de actores y agentes educativos". (Ediciones-SM, 2017, p. 1)

Por tal motivo, se hace necesario que los educandos, sin negar el desarrollo de las tecnologías, atesoren de manera consciente los aprendizajes, vivencias, que refuerzan la preservación de la cultura y la historia de la nación, para ello desempeñan un rol importante los museos. Según los Estatutos del Consejo Internacional de Museo (International Council of Museums); por sus siglas ICOM; adoptados por la 26ª Asamblea General ICOM, celebrada en Praga, República Checa, en agosto de 2022:... "Un museo es una institución sin ánimo de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su entorno, con fines de educación, estudio y disfrute." (ICOM, 2022); convirtiéndose en espacios activos, motivadores y formadores de valores, de identidad y patriotismo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba en la Secundaria Básica, sin dejar de mencionar que son escenarios auténticos para la estimulación de la creatividad a través de la exploración y la conexión con el pasado.

El término de creatividad, es un concepto que no ha sido investigado hasta entrado el siglo XX. Guilford (1950) abrió el comienzo de reflexión y estudio sobre este concepto. El autor manifiesta la necesidad de incluir la creatividad como una categoría de la psicología. Es a partir de este momento, cuando las investigaciones y publicaciones científicas empiezan a aumentar en esta especialidad.

Según Belmonte (2013, p. 140) la creatividad tiene que ser definida como: ...más que un sustantivo es un adjetivo aplicable a cada una de las dimensiones (persona, producto, proceso, contexto), es decir, no existe la creatividad en sí misma, sino que existe una persona creativa, un producto creativo, un proceso creativo y un contexto que da significado a lo creativo. Collard y Looney (2014) señalan que la creatividad es un instrumento básico del individuo para su progreso como ser humano y para poderse adaptar a la sociedad.

En este sentido, Wyse y Ferrari (2015) en su estudio comparativo sobre creatividad y educación, definen la creatividad como un componente del ser humano donde su estimulación y evolución depende de otros componentes, como, por ejemplo, la educación y el entorno. Aglutinando las definiciones, se puede definir la creatividad como un constructo que ayuda al individuo a ser competente en la sociedad. Ser capaz de enfrentarse a la vida valorando de forma autónoma sus oportunidades y limitaciones.

Respecto la creatividad dentro del contexto educativo Navarro (2008) en su tesis doctoral cita a Sequera quien menciona que todos los niños son creativos por naturaleza, y más que enseñar creatividad se debería estimular; y en esa estimulación juegan un papel muy importante las instituciones museistas dentro del aprendizaje de la Historia lo cual no pasa desapercibido dentro del III Perfeccionamiento Educacional del Sistema de Enseñanza Cubano, que propone la transformación de los métodos y estilos de trabajo incentivando el uso de los museos en el aprendizaje de la historia de la nación, quedando reflejado en aspectos claves como:

- ✓ Integración Curricular: Se busca integrar el uso de los museos en el currículo escolar, fomentando visitas y actividades que complementen el aprendizaje en el aula.
- ✓ Aprendizaje Experiencial: Los museos ofrecen una oportunidad para el aprendizaje práctico, donde los estudiantes pueden interactuar con objetos históricos, lo que facilita una comprensión más profunda de los eventos y contextos históricos.

- ✓ Desarrollo de Habilidades Críticas: Se enfatiza el desarrollo de habilidades de análisis crítico y reflexión a través de la observación y el estudio de las exposiciones museísticas.
- ✓ Proyectos Interdisciplinarios: Se promueven proyectos que vinculan la historia con otras disciplinas, utilizando recursos museísticos para abordar temas desde múltiples perspectivas.
- ✓ Formación de Educadores: Se capacita a los docentes en el uso de los museos como herramientas educativas, proporcionándoles estrategias para planificar y ejecutar visitas efectivas.
- ✓ Colaboración con Museos: Se fomenta la colaboración entre escuelas y museos para crear programas educativos que sean relevantes y atractivos para los estudiantes.

. El uso de los museos dentro de la enseñanza de la Historia ha sido un tema que denota tratamiento en el ámbito internacional, por figuras como: (González, 2010), (Martínez, 2015), (Rodríguez, 2018), (Pérez, 2019) y en el contexto nacional en el último lustro por autores como: como (Fernández, 2019), (Hernández, 2020), Batista & Aguilar (2021), (González, 2022) y (Martínez, 2023); sin embargo la revisión bibliográfica realizada por la autora de la presente investigación arroja que aún falta profundización en temas investigativos sobre el desarrollo de la creatividad a través del uso de los museos en las clases de Historia de Cuba en la Secundaria Básica, apreciándose desconocimiento por los docentes sobre el tema, lo cual se pudo constatar mediante encuesta realizada a los docentes (Anexo 1) que imparten la disciplina en el municipio de Alquizar y en particular en la ESBU "Antón Nilsson", arrojando las siguientes dificultades:

1. Insuficiente dominio del uso de los museos como variable metodológica para el desarrollo de la creatividad en educandos.
2. Pobre conocimiento por los docentes de documentos relacionados con el uso de los museos para el desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba en la Secundaria Básica.
3. Pobre proyección y empleo de tareas docentes, extra docentes y uso de métodos productivos que incentiven el uso de los museos para el desarrollo de la creatividad dentro de la clase de Historia de Cuba en la Secundaria Básica.
4. Pobre aprovechamiento del espacio cultural que ofrecen los museos con fines educativos que pueden incidir en el desarrollo de la creatividad en educandos dentro de la clase de Historia de Cuba.
5. No son aprovechadas las potencialidades que brinda el modelo de Secundaria Básica para fortalecer el uso de los museos en función del desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la Historia de Cuba.

En tal sentido, el presente trabajo propone actividades que pueden ser utilizadas por los docentes dentro de las clases de Historia de Cuba en el noveno grado que conduzcan al desarrollo de la creatividad a partir del uso de los museos.

Actividad 1.

Esta actividad puede ser utilizada dentro del estudio de la UNIDAD #1 de Historia de Cuba en 9no grado titulada: "Cuba: los antecedentes de la nacionalidad y la nación cubana". Será utilizada como actividad extra-clase y puede ser programada después de la clase 1.2 de la unidad.

Actividad: "Explorando Nuestras Raíces: La Cultura Aborígen en mi localidad, Alquizar."

Objetivos:

1. Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.

2. Conocer y valorar la cultura aborigen presente en la localidad.
3. Desarrollar habilidades de investigación y presentación.

Descripción de la Actividad:

1. Visita al Museo "Álvaro Reynoso Valdés" de la localidad Alquizareña
 - ✓ Organiza una visita al museo de historia local "Álvaro Reynoso Valdés" específicamente a la sala 1 de exposición permanente, Titulada: cuyo tema central es la exposición de objetos relacionados sobre la cultura aborigen en nuestra localidad, Alquizar.
 - ✓ Antes de la visita, proporciona a los estudiantes información básica sobre los grupos aborígenes en Cuba, pre-agrolafareros y agroalfareros.(clase 1.2 de la unidad)
2. Investigación
 - ✓ Divide a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo investigará un aspecto específico de la cultura aborigen (arte, costumbres, alimentación, mitología, etc.).
 - ✓ Proporciona recursos como libros, artículos y acceso a internet para su investigación.
3. Creación de una Exposición
 - ✓ Después de la visita al museo y la investigación, cada grupo creará una pequeña exposición sobre su tema. Esto puede incluir:
 - ✓ Carteles informativos.
 - ✓ Réplicas de instrumentos (pueden ser hechos con materiales reciclados).
 - ✓ Presentaciones orales o digitales.
4. Presentación de la Exposición
 - ✓ Organiza un día de exposición en el aula donde cada grupo presente su trabajo al resto de la clase.
 - ✓ Fomenta la interacción, permitiendo que los demás estudiantes hagan preguntas y den retroalimentación.
5. Reflexión Creativa
 - ✓ Al final la actividad, pide a los estudiantes que escriban un breve ensayo donde ellos sean los protagonistas de ese periodo histórico, para reflejar lo aprendido.
 - ✓ También pueden crear una obra de arte inspirada en lo que descubrieron sobre la cultura aborigen.

Evaluación:

Evalúa a los estudiantes en base a su participación en la visita, la calidad de la investigación, la creatividad de la exposición y la claridad de la presentación.

Recursos Necesarios:

- ✓ Materiales para la exposición (cartulinas, marcadores, materiales reciclables).
- ✓ Acceso a internet y bibliografía sobre la cultura aborigen en Cuba.
- ✓ Información que aporta el museo y su colección.

Conclusión:

Esta actividad no solo permite a los estudiantes aprender sobre la presencia aborigen en Cuba, sino que también estimula su creatividad y habilidades de trabajo en equipo. Además, al vincular el aprendizaje con una experiencia práctica en un museo, se hace más significativo y memorable.

Consultar otras actividades (Anexos 2 y 3).

Conclusiones:

Los museos resultan ser instituciones que bien utilizadas estimulan el desarrollo de la creatividad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba, pues... "un buen museo atrae, entretiene, despierta curiosidad, conduce al cuestionamiento y, por ende, estimula el aprendizaje. (Cotton, J citado por Díaz, H 2005)

Desde el punto de vista teórico podemos concluir que a pesar de que existen estudios relacionados con el desarrollo de la creativa a través del uso de los museos, aun resultan insuficientes las propuestas que enriquezcan a los docentes en este sentido, enfatizando en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba en la Secundaria Básica.

Las actividades presentadas constituyen propuestas acorde a las exigencias actuales de una educación desarrolladora pues están concebidas para fomentar en los educandos, la reflexión, la independencia el pensamiento crítico y sobre todo el desarrollo de la creatividad a partir del uso de espacios educativos más allá de las aulas; los museos.

Referencias

Belmonte, V. M. (2013). Inteligencia Emocional y creatividad: factores predictores del rendimiento académico (tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia, España.

Collard, P. y Looney, J. (2014). Nurturing Creativity in Education. *European Journal of Education*, 49 (3) , 348– 364.

Díaz, H. (2002) Apuntes sobre los medios de enseñanza. En: Seminario nacional. La Habana: Pueblo y Educación.

Díaz, H. (200) El museo, vía para el aprendizaje de la Historia. La Habana: Pueblo y Educación.

Ediciones-SM. (2017). *La nueva ecología del aprendizaje plantea grandes desafíos a la escuela*. Recuperado de <http://ediciones-sm.com.mx/?q=blog-la-nueva-ecologia-del-aprendizaje-plantea-grandes-desafios-a-la-escuela> [Links]

Guilford, J.P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5 , 444-454. 19

International Council of Museums. (2022). *Museum definition*. Recuperado de <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Navarro, J. (2008). Mejora de la creatividad en el aula de primaria (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia, España. 23

Rabazas Romero, T., & Ramos Zamora, S. (2017). Los museos pedagógicos universitarios como espacios de memoria y educación. *História da Educação*, 21(53), 100-119. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321652605009> [Links]

Suárez, M. Á. S. (2017). Enseñar y aprender historia con el patrimonio: evaluación cualitativa en museos de Asturias (Doctoral dissertation, Universidad de Oviedo).

Wyse, D. y Ferrari, A. (2015). Creativity and education: comparing the national curricula of the states of the European Union and the United Kingdom. *British Educational Research Journal*, 41(1), 30–47.

ANEXOS

Anexos 1: encuesta realizada a los docentes para comprobar el dominio que poseen los mismos en relación al desarrollo de la creativa a través del uso de los museos en las clases de Historia de Cuba en 9no grado de la Secundaria Básica.

Por favor, marque la opción que mejor refleje su opinión o complete la información solicitada.

Datos Generales

1. Nombre (opcional):

2. Años de experiencia enseñando historia:

- ☐ Menos de 1 año - ☐ 1-5 años - ☐ 6-10 años
- ☐ Más de 10 años

3. ¿Utiliza museos como recurso educativo en sus clases?

- ☐ Sí - ☐ No

4. Si respondió "Sí", ¿con qué frecuencia visita museos con sus estudiantes?

- ☐ Mensualmente - ☐ Cada trimestre - ☐ Una vez al año
- ☐ Ocasionalmente

5. ¿Qué tipo de actividades realiza en los museos? (Puede seleccionar más de una opción)

- ☐ Visitas guiadas - ☐ Talleres
- ☐ Proyectos de investigación
- ☐ Otras (especifique): _____

6. ¿Considera que el uso de museos fomenta la creatividad en los estudiantes?

- ☐ Muy de acuerdo - ☐ De acuerdo - ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo - ☐ Muy en desacuerdo

7. ¿Cómo evalúa la participación de los estudiantes en estas actividades?

- ☐ Observación directa - ☐ Trabajos escritos
- ☐ Presentaciones orales - ☐ Otras (especifique): _____

8. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al usar museos para el desarrollo de la creatividad en sus clases? (Puede seleccionar más de una opción)

- ☐ Falta de recursos
- ☐ Dificultades logísticas
- ☐ Falta de interés de los estudiantes
- ☐ Falta de preparación docente.

- [] Falta de conocimientos para lograr la preparación de la actividad.
- [] Desconocimiento de la información que aportan los museos de mi localidad.

12. **¿Hay algo más que le gustaría añadir sobre el uso de museos en la enseñanza de la historia?**

Gracias por participar en esta encuesta. Su opinión es muy valiosa para mejorar la enseñanza de la historia.

Anexo 2:

Actividades para el desarrollo de la creativa a través del uso de los museos en las clases de Historia de Cuba en 9no grado de la Secundaria Básica. .

Actividad 2

Esta actividad puede ser utilizada dentro del estudio de la UNIDAD #3 de Historia de Cuba en 9no grado titulado: UNIDAD #3. "La República Neocolonial". Sera utilizada como actividad extra-clase y puede ser programada después de la clase 3.11 de la unidad.

Actividad: "Rubén Martínez Villena: Revolución y Legado"

Objetivo: Explorar la obra y el pensamiento de Rubén Martínez Villena, contextualizando su impacto en la revolución y su relación con la localidad.

Pasos de la Actividad:

1. Introducción a Rubén Martínez Villena: en la clase 3.1.1 El movimiento revolucionario contra Machado. La huelga da marzo de 1930. Rubén Martínez Villena (1899 – 1934).se introduce al estudiante sobre su vida, destacando su papel revolucionario. Y en una visita programada al museo Casa Natal Rubén Martínez Villena como actividad extra-clase el estudiante apreciará otros elementos no abordados en clase como: al poeta y al hombre en toda su dimensión.(hijo, hermano, al esposo, al padre)
2. Visita a la Casa Natal
 - Organizar una visita a la casa natal de Martínez Villena. Durante la visita, se pueden señalar elementos históricos y culturales relevantes de su vida. Dentro de la propuesta se pide a los especialistas profundizar en poeta y al hombre en toda su dimensión. (Hijo, hermano, al esposo, al padre), elementos estos que no son abordados desde el programa de historia de Cuba en Secundaria básica, pues solo se fundamente al hombre revolucionario, y de esta forma se está incentivando a la cultura general integral de los educandos y a su formación de valores.

Énfasis en la sala 1. Villena visto desde sus contemporáneos y Sala 3. La familia Villena.

3. Guía de observación.
 - Dividir a los participantes en grupos y asignar diferentes actividades para su desarrollo y análisis.
 - Cuál es el primer cuento escrito por Villena a la edad de 6 años, que valores se encuentran reflejados en el mismo.
 - Ya en su juventud cuáles fueron sus amigos más cercanos, investiga sobre anécdotas relacionadas con el que te hayan llamado tu atención durante la vista realizada.

- Imagina que formas parte de la emblemática Protesta de los Trece, protagonizada por Villena en el año 1923, desde tu perspectiva como te imaginas ese momento y cómo describirías la actitud del joven.
 - En la visita a la sala 3. La familia Villena que llamo más tu atención, explica porque e investiga sobre ellos para que expongas un informe mas completo a tus compañeros.
 - Que sugerencias como partícipe de los programas educativos que se imparten hoy en nuestro país, fundamentalmente en los de Historia de Cuba en la Secundaria básica te gustaría agregar para que fueron tomadas en cuenta cuando te trabaja la figura de Rubén Martínez Villena como parte de los protagonistas de nuestra historia.
4. Debate:
- Realizar un debate en el aula sobre los temas anteriores.
5. Actividad Creativa:
- Invitar a los participantes a crear una obra inspirada en Martínez Villena (poema, relato corto, cartel).
 - Se puede organizar una pequeña exposición al final de la actividad.
6. Cierre:
- Reunir a todos para compartir las creaciones y reflexionar sobre lo aprendido. Se pueden recoger impresiones sobre el impacto de la obra de Martínez Villena en su vida y en la sociedad.

Materiales Necesarios:

- ✓ Textos de Rubén Martínez Villena.
- ✓ Materiales para la actividad creativa (papel, colores, etc.).
- ✓ Proyector (opcional, para presentaciones).

Evaluación:

- ✓ Reflexión escrita sobre lo aprendido.
- ✓ Participación en el debate y en la actividad creativa.

Esta actividad permitirá a los participantes conectar con la obra de Rubén Martínez Villena y comprender su relevancia histórica y cultural.

Actividad 3.

Esta actividad puede ser utilizada dentro del estudio de la UNIDAD #4 de Historia de Cuba en 9no grado titulada: "UNIDAD #4. "La República que soñó Martí". Sera utilizada como actividad extra-clase y puede ser programada después de la clase 4.26 de la unidad.

Actividad: "Recuperando la Memoria: La Participación de la Localidad en los Sucesos de Girón"

Objetivos:

1. Fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.
2. Investigar y valorar la historia local relacionada con los sucesos de Girón.
3. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y presentación.

Descripción de la Actividad:

1. Investigación Previa

- ✓ Comienza la actividad con una breve introducción sobre los sucesos de Girón y su importancia en la historia de Cuba. (4.2.6 Invasión mercenaria por Playa Girón. Importancia de la derrota yanqui en Girón.)
 - ✓ Se divide el aula en equipos y a cada uno se le asigna un aspecto específico de la participación de tu localidad en estos eventos (por ejemplo, testimonios de participantes, impacto en la comunidad, actividades de resistencia, etc.).
2. Visita a Archivos o Museos Locales**:
- ✓ Después de impartida la clase 4.2.6 Invasión mercenaria por Playa Girón. Importancia de la derrota yanqui en Girón. Se planifica la siguiente actividad independiente: Realiza una visita a archivos históricos que se atesoran en el museo de Historia municipal "Álvaro Reynoso Valdés" de tu localidad, Alquizar para investigar sobre documentación que contenga información sobre los sucesos de Girón y la participación de su localidad.
 - ✓ Esta actividad será coordinada previamente con el museo y de ser posible, invita a un historiador o un veterano que haya participado en los eventos para que comparta su experiencia.
3. Creación de un Proyecto Multimedia
- ✓ Cada grupo desarrollará un proyecto multimedia que represente su investigación. Esto puede incluir:
 - Un video documental corto.
 - Presentaciones en PowerPoint o posters informativos.
 - Entrevistas simuladas con personajes históricos.
 - Obras de teatro breves que representen escenas significativas.
4. Presentación del Proyecto
- ✓ Organiza un día de presentación en el aula donde cada grupo muestre su proyecto al resto de la clase.
 - ✓ Fomenta la participación activa, permitiendo preguntas y comentarios de los demás estudiantes.
5. Reflexión y Debate
- ✓ Al finalizar las presentaciones, organiza un debate sobre la importancia de recordar y valorar los eventos históricos, así como el papel de la comunidad en la construcción de la historia.
 - ✓ Pide a los estudiantes que escriban una reflexión personal sobre lo que aprendieron y cómo ven la historia de su localidad.

Evaluación:

Evalúa a los estudiantes en base a su participación en la investigación, la creatividad y calidad del proyecto multimedia, y la claridad de la presentación.

Recursos Necesarios:

- ✓ Acceso a archivos históricos, museos o centros de documentación.
- ✓ Materiales para la creación del proyecto (cámaras, computadoras, cartulinas, etc.).
- ✓ Información sobre los sucesos de Girón y su impacto en la localidad.

Conclusión:

Esta actividad no solo permite a los estudiantes conocer la historia de su localidad en relación con los sucesos de Girón, sino que también estimula su creatividad y habilidades de

trabajo en equipo. Al vincular el aprendizaje con una experiencia práctica, se hace más significativo y relevante para ellos.