

Líneas del tiempo con

TIMELINE



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Febrero 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf5_2019_847-19-134-3

Líneas del tiempo con ReadWriteThink Timeline

por Juan José Nervión para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Juan José Nervión es profesor de Secundaria en la especialidad de Geografía e Historia. Licenciado en Historia por la Universidad de Valladolid y Máster en Métodos y Técnicas Avanzadas de Investigación Histórica, Artística y Geográfica (UNED), ha impartido docencia en todos los niveles de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, y ha participado en diversos proyectos. En la actualidad está destinado en el IES Antonio Machado de Soria.

 @juanjonerv



Introducción

El transcurso del tiempo va unido a la percepción humana del cambio, y es el indicador esencial del devenir histórico. La Historia debe captar el tiempo y mostrarlo como un encadenamiento temporal inteligible.

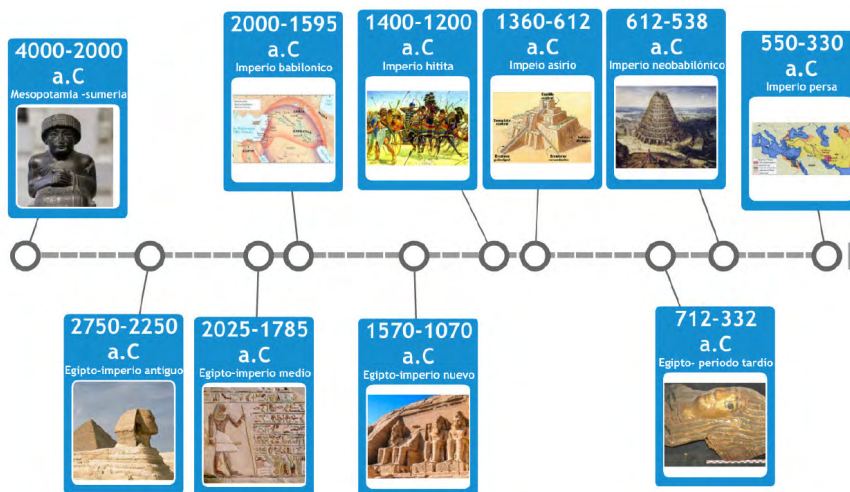
En la realidad educativa actual, el papel de las tecnologías de la información y la comunicación como motor del cambio metodológico es innegable. Sobre el desempeño de la competencia digital, el alumnado tendrá que ser capaz de emplear recursos tecnológicos, usar y procesar la información de manera crítica y sistemática y generar contenidos. Estas indicaciones nos hablan de la posibilidad de **estructurar los hechos sociales auxiliándonos de las TIC para favorecer la comprensión del tiempo**.

En este artículo presentamos **TimeLine**, una herramienta web para la creación de líneas del tiempo. TimeLine está producida por **ReadWriteThink**, en colaboración la International Reading Association y NCTE, con el apoyo de Thinkfinity, de la fundación Verizon. El objetivo que persigue ReadWriteThink es ofrecer recursos para el aula y transmitir buenas prácticas educativas, de forma libre y gratuita.



La Herramienta

Teniendo en cuenta que los **ejes cronológicos son un recurso muy útil** para la percepción del tiempo histórico, no es infrecuente que se incluyan en materiales didácticos, como pueden ser libros de texto o recursos para el aprendizaje basado en proyectos. Tradicionalmente, el profesorado de Ciencias Sociales se ha servido de estas imágenes previamente confeccionadas por equipos editoriales, o bien las ha adaptado para ajustarse a sus necesidades educativas.



Timeline diseñado por alumna de 1º de ESO en el marco del proyecto Civilizaciones perdidas.

Es probable que haya docentes que para realizar estas líneas del tiempo utilicen software de edición de texto o de presentaciones incluidos en el paquete ofimático Microsoft Office o en **LibreOffice**, e incluso otro tipo de programas, entre los que cabría mencionar Microsoft Paint, nativo en cualquier versión del sistema operativo Windows.

Este conjunto de herramientas, con un largo historial de uso en las aulas, son indispensables para la práctica totalidad del profesorado, con independencia de la materia que imparta. Sin embargo, no son idóneas para la elaboración de ejes cronológicos, ya que reflejar algunos de sus elementos constitutivos más importantes (escala, claridad visual) es más complejo, exigiendo un conocimiento avanzado del citado software.



Pantalla principal de la herramienta

Como ya hemos avanzado, **TimeLine** permite generar **líneas del tiempo** por medio de una **aplicación web** alojada en la página de ReadWriteThink. La vocación formativa del sitio implica que TimeLine está pensada para el **ámbito educativo**, algo que se manifiesta tanto en su intuitivo interfaz como en el carácter gratuito de la herramienta.

Una línea del tiempo es una **representación gráfica de hitos, eventos o personajes** secuenciados en orden cronológico y dispuestos a lo largo de una línea recta. TimeLine ofrece la posibilidad de ordenar los ítems por fecha, hora o evento. El usuario podrá acceder a ejemplos de cada tipo de organización, para determinar qué tipo de línea se adecúa más a sus necesidades.

Versatilidad

Las distintas formas de **organizar la línea, por fecha, hora o evento**, hacen de TimeLine una aplicación útil en múltiples materias, no solo en Ciencias Sociales.

Herramienta sencilla e intuitiva

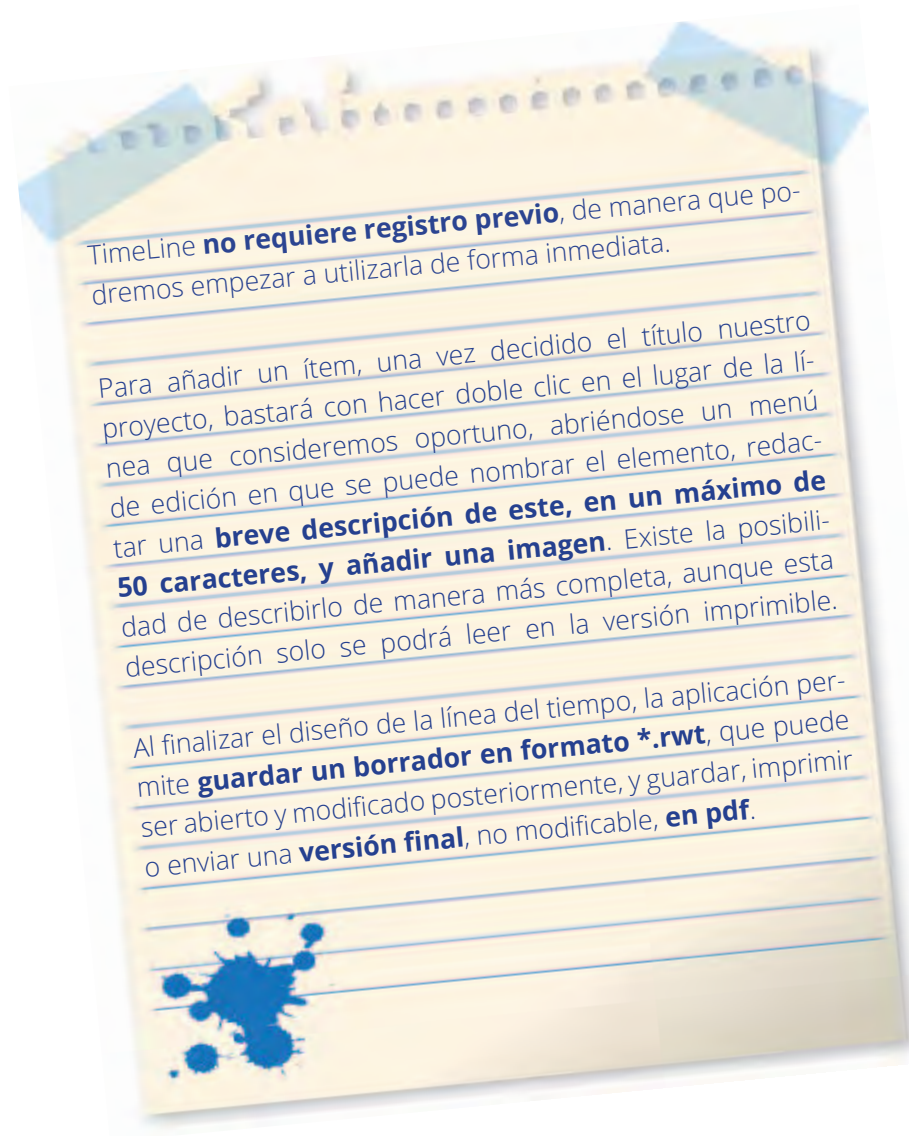
En la pantalla de inicio de TimeLine, introduciremos nuestro **nombre**, asignaremos un **título al proyecto** y podremos comenzar pulsando el botón **start**. Se mostrará un sencillo entorno gráfico en cuya parte central aparece una línea con 45 divisiones para empezar a diseñar nuestro eje cronológico.

Compatibilidad

Al tratarse de una herramienta online, **se accede a través del navegador** (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge...). Es necesario haber instalado Adobe Flash y permitir su ejecución. En principio, no es posible utilizarlo en dispositivos móviles Android, pues la vulnerabilidad de Flash Player impulsó a Google a eliminar la posibilidad de reproducir contenido flash desde la versión 4.0 Ice Cream Sandwich.



Explicación del uso en el ámbito educativo



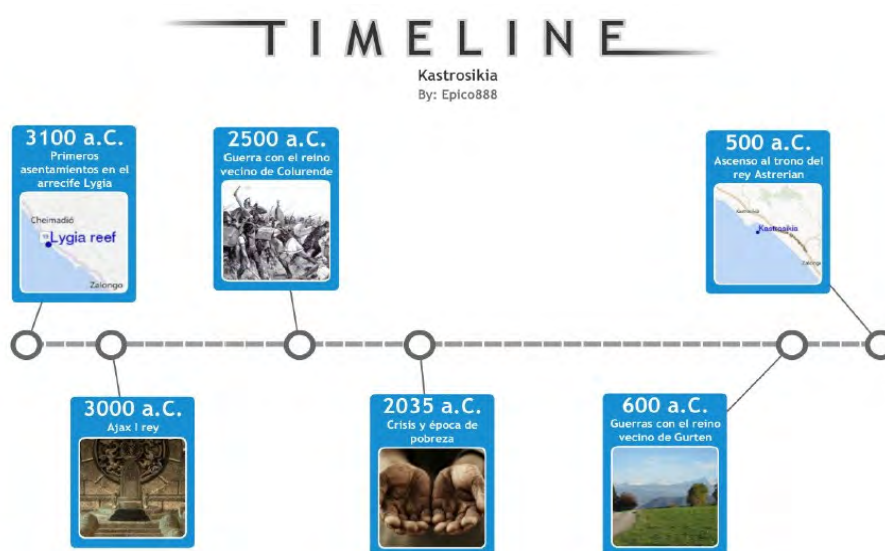
El entorno gráfico de ReadWriteThink TimeLine es ideal para el desarrollo de actividades de enseñanza – aprendizaje, logrando un equilibrio de **simplicidad y atractivo visual**. Al tratarse de una herramienta específica para la creación de líneas del tiempo, propicia una mayor efectividad en la realización de la tarea en el contexto del aula.

Ya se ha señalado que TimeLine cuenta con una mecánica de funcionamiento muy sencilla, de modo que el docente no tendrá que dedicar demasiado tiempo en aprender a manejarla, y el alumnado se verá inmediatamente dueño de su propio aprendizaje, tomando la iniciativa. La autonomía del discente hace de esta **herramienta un instrumento ideal para el aprendizaje basado en proyectos** (ABP). Por otro lado, se rompe una barrera entre docente y alumnado, de manera que la denominada brecha digital se difumina o desaparece.

Ciñéndonos a mi experiencia personal, he empleado esta herramienta tanto en niveles de enseñanza obligatoria, desde 1º a 4º de ESO, como en el Bachillerato.

En una de las tareas del proyecto para 1º de ESO **Civilizaciones perdidas del CEDEC-EDIA**, el alumnado debía **ordenar cronológicamente** los acontecimientos y fases más importantes de las primeras civilizaciones históricas. Esta tarea, además de establecer un marco temporal de referencia, debía servir de aprendizaje para la construcción de un **producto final**, crear **su propia «civilización perdida»**.

La sugerencia del propio proyecto es recurrir a la herramienta web Dipity (que actualmente no se encuentra disponible), pero decidí orientar a los alumnos y alumnas a que realizaran la línea del tiempo con TimeLine, a mi juicio más adecuada para el alumnado de este curso que, convenientemente guiado, pudo superar la tarea con resultados muy positivos. También se estimulaba su creatividad con el diseño de un eje cronológico que reflejase grandes acontecimientos de su ficticia civilización antigua.



Línea del tiempo del proyecto Civilizaciones perdidas. Cada grupo debía crear una línea del tiempo en que apareciesen grandes acontecimientos de una civilización perdida

Somos la revolución, también del Proyecto EDIA, propone la tarea de situar en el tiempo los principales acontecimientos de la era de las revoluciones. En este caso, el alumnado de 4º de ESO completó la actividad con TimeLine y reflejó en su diario de aprendizaje que la herramienta le había resultado atractiva y práctica.



Metodología y Didáctica Aplicada

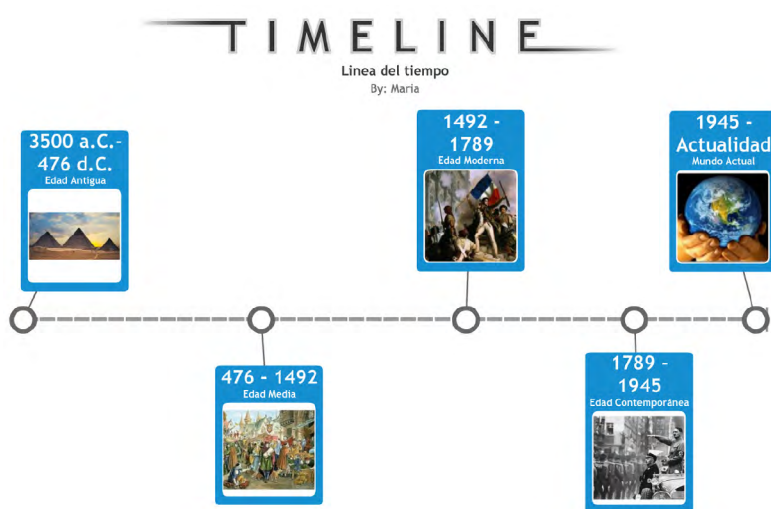
El tiempo es un concepto fundamental para el aprendizaje, pero es, de igual modo, una categoría compleja. Las instrucciones curriculares en Geografía e Historia nos hablan de la necesidad de comprender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo (diacronía) y a la vez en el tiempo (sincronía).

Así que, además de comprenderlos, nuestro alumnado tiene que sentir que está haciendo algo útil para la materia, y para ello hay que estipular la finalidad de la línea del tiempo una vez confeccionada, e incluso transmitir por qué esta es una vía adecuada para alcanzar su aprendizaje.

Un medio para despertar la **motivación** es lanzar **preguntas** relativas a la cronología del período a estudiar durante la sesión introductoria, e ir formando una **representación gráfica** con los preconceptos que aporte el alumnado. Una vez se haya plasmado ese boceto (en la PDI o la pizarra tradicional), es el momento de proponer la elaboración de una línea con un diseño más atractivo, que constituirá un auxiliar útil para el estudio de la asignatura, y que será evaluada. Además, el uso de un espacio diferente al aula del grupo, como el aula de informática, es otro elemento motivador y beneficioso.

- ▶ **Antes de comenzar:** es pertinente la explicación **conceptos significativos**, como las **divisiones temporales** (antes y después de Cristo, o de nuestra era, antes del presente, etc.), los sistemas cronológicos (calendarios, dataciones) o los **principios de causalidad, continuidad y cambio**.
- ▶ **Organización grupal:** para abordar la actividad, a mi juicio, la organización más adecuada es el **trabajo individual**. Aunque se esté trabajando en un proyecto grupal, como en los ejemplos aportados en el epígrafe anterior, esta es una tarea pensada especialmente para favorecer la reflexión personal.
- ▶ **Materiales y recursos:** si optamos por el trabajo individual, esta organización exigirá disponer de un **ordenador por cada estudiante**.
- ▶ **Atención a la diversidad:** al tratarse de una actividad esencialmente procedimental, es también **adecuada para el alumnado ACNEE**, salvo que se trate de discapacidad visual. Para este alumnado aconsejamos simplificar la explicación de los aspectos teóricos y efectuar preguntas, promoviendo su participación.
- ▶ **Planificación del contenido:** debemos determinar cuántos **hitos o personajes deseamos abarcar**, aunque sea de una manera aproximada, ya que no es lo mismo plantear una línea del tiempo con cuatro grandes períodos (por ejemplo, Edad Antigua, Medieval, Moderna y Contemporánea) que otra con trece o catorce acontecimientos.

Otra de las cuestiones para la reflexión en el planteamiento de la actividad es si se proporciona el texto a introducir, el que aparece en la segunda página de la versión imprimible de la línea del tiempo, o si la redacción del contenido recae sobre el alumnado, que tendrá que recurrir a la web o a referencias biblio-



Trabajo de alumna de 2º ESO mostrando las etapas históricas, realizado en la sesión introductoria de la materia

- **Representación de los conceptos temporales:** la línea del tiempo tiene, necesariamente, que respetar la escala. En un apartado anterior apuntábamos que TimeLine dispone una línea con 45 posibles posiciones en que situar los ítems. La duración se representa gráficamente en estos ejes con la distancia, así que hay que decidir la unidad de medida más conveniente. Por ejemplo, cada punto – guion puede ser un año, una década o un siglo.

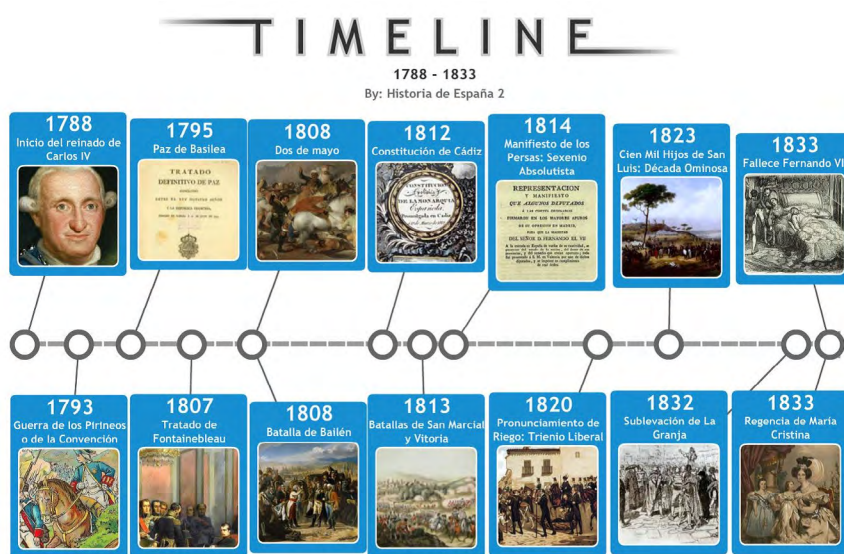
Una vez decidida ha de respetarse siempre, estableciendo una equivalencia entre espacio y tiempo transcurrido. La correcta colocación de los ítems en la línea juega un papel relevante, traduciendo visualmente la secuencia o simultaneidad temporal de la etapa representada. El texto, el contenido, es también clave, en tanto que base y apoyo de la representación gráfica que nos facilita la aplicación.

- **Análisis de la línea del tiempo:** por último, es deseable que nuestros alumnos y alumnas analicen la línea realizada, respondiendo a la pregunta de por qué se comienza y finaliza en unas fechas determinadas, y estableciendo una jerarquización de los hitos representados. Este ejercicio de autoevaluación complementa la calificación que otorgue el docente tras la entrega del documento.



Valoración Personal

ReadWriteThink TimeLine es una herramienta de gran utilidad desde primer curso de Educación Secundaria Obligatoria, para ayudar a la **comprensión de las categorías temporales en Historia**, hasta segundo curso de Bachillerato, en el que el alumnado encontrará en la aplicación apoyo para la preparación de la asignatura y la prueba de acceso a la Universidad.



Línea del tiempo para el estudio de un bloque de contenido de Historia de España de 2º de Bachillerato.

La generación de materiales es un elemento clave en el proceso de autoaprendizaje y, en el caso de una herramienta digital como TimeLine, lleva unido el necesario desarrollo de la competencia digital.

Con todo, la herramienta no está exenta de **limitaciones**. La secuencia **no debe superar el número de catorce ítems** si quiere respetarse la secuencia y mantener la claridad visual. Si hubiera más elementos, será necesario realizar más de una, lo cual nos lleva al problema de decidir qué hito es el más adecuado para dividir la línea. Por otra parte, **no se puede modificar el diseño** (colores, fuente, tamaño...), así que, si se insiste demasiado en su uso, puede perder su atractivo para el alumnado.



Recomendación final

Es aconsejable diseñar una rúbrica ad hoc para la evaluación de la actividad. Ya que TimeLine determina el diseño, habrá que otorgar un porcentaje alto de la calificación final al contenido, por encima de los aspectos formales.

Los navegadores suelen plantear problemas con Adobe Flash Player, bien por no estar instalado de manera predeterminada, bien por tener que permitir su ejecución. En equipos antiguos, la pantalla puede aparecer en negro, lo que desconcierta al alumnado.

Estamos ante usuarios, nuestros alumnos y alumnas, **cada vez menos habituados al uso del PC/Mac y más a los dispositivos móviles**. En TimeLine no se puede copiar y pegar, ni arrastrar imagen al cuadro de diálogo del ítem, acciones típicas de estos dispositivos. La imagen elegida debe descargarse a una carpeta local y localizarse con el explorador. Puede ocurrir también que **la imagen seleccionada no sea suficientemente representativa**, así que la pertinencia de la ilustración es otro consejo que dar al alumnado en las orientaciones previas a la realización de la actividad.

En buena parte de centros educativos los ordenadores están congelados. Para evitar la pérdida del archivo, o bien se advierte a nuestros alumnos y alumnas para que acudan al aula con un dispositivo de memoria extraíble, o bien se facilita el guardado en la nube.

Comparativa de herramientas

- **TimeLineJS:** une la interactividad de Dipity a un mayor atractivo visual y compatibilidad con Google Drive.
- **TikiToki:** es 3D, altamente personalizable, y tiene una versión básica no de pago.
- **Remembre:** útil si estamos interesados en potenciar el aprendizaje cooperativo y servirnos de las ventajas que puede ofrecer en los procesos de enseñanza, aunque tiene más de once años de recorrido, por lo que ha sido superada por otras herramientas más actuales.
- **HSTRY.co:** puede trabajar líneas verticales, pero tiene como inconveniente la solicitud de registro previo, algo que podría entorpecer el desarrollo de la actividad tal y como la hemos planteado para ReadWriteThink TimeLine.
- **TimeLine Maker:** herramienta muy intuitiva, y permite el desarrollo de líneas interactivas, como otras ya citadas, a las que podemos sumar Timeglider y Capzles.
- **Office Timeline:** generador de líneas del tiempo offline, cuyo punto a favor es que se trata de una aplicación integrable en MS PowerPoint.



Documentación oficial de Timeline

- ▶ Web Timeline: http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/timeline_2/

Referencias Web

- ▶ Proyecto EDIA-CEDEC Civilizaciones perdidas:
<http://descargas.pntic.mec.es/cedec/proyectoedia/reasociales/contenidos/civilizaciones/index.html>
- ▶ Proyecto EDIA-CEDEC Somos la revolución:
http://descargas.pntic.mec.es/cedec/proyectoedia/reasociales/contenidos/somos_la_revolucion/index.html
- ▶ Blog educ@conTIC: Líneas del tiempo sí, pero...¿cuál elegir?:
<http://www.educacontic.es/blog/lineas-del-tiempo-si-pero-cual-elegir>
- ▶ Herramientas de creación de líneas del tiempo:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-crear-lineas-tiempo/36276.html>
- ▶ Indicaciones para generar líneas del tiempo en Ciencias Sociales:
<https://www.slideshare.net/fase2historiasociales/lineas-del-tiempo4>

Referencias Bibliográficas

- ▶ HERNÁNDEZ CARDONA, F. X.: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Graó, Barcelona, 2002.
- ▶ TREPAT, C-A. y RIVERO, P.: Didáctica de la historia y multimedia expositiva. Graó, Barcelona, 2010.

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

