

## Reseña de “Cuadernos de Heródoto” (V. Gómez Muñiz)

Review of “Cuadernos de Heródoto” (V. Gómez Muñiz)

Silvia Arribas Alonso \*

---

**Autor:** Víctor Gómez Muñiz

**Título:** Cuadernos de Heródoto

<https://cuadernosdeherodoto.com/>

---

*Cuadernos de Heródoto* es un conjunto de espacios on line dedicados a la didáctica y difusión de la Historia, la Geografía y la Historia del Arte, disciplinas que constituyen el campo de acción docente del profesorado de Ciencias Sociales en la enseñanza secundaria. Está compuesto de una web ([cuadernosdeherodoto.com](https://cuadernosdeherodoto.com)), un canal de Youtube (Cuadernos de Heródoto) y perfiles en Facebook (Cuadernos de Heródoto), Twitter ( @CdeHerodoto), Instagram ( @cuadernos.de.herodoto) y Tiktok (@cuadernosdeherodoto), aunque esta última cuenta no aparece vinculada desde la web y parece tener carácter más personal. El motivo de reseñarlo de forma conjunta es su carácter complementario para la docencia, al facilitar tanto herramientas y recursos de apoyo a la docencia como con distintas actividades a realizar con y por el alumnado.

Se centraliza en una página web cuya parte principal se articula a modo de blog. La web cuenta con otros seis apartados, además de la pertinente herramienta de búsqueda. Aunque esta reseña se va a centrar en los contenidos, desde el punto técnico, la interfaz es intuitiva, la página es funcional y tiene un grado alto de usabilidad. Como punto positivo, cabe añadir que los comentarios están activados, lo que facilita la comunicación con el autor en el caso de querer realizar alguna pregunta o necesitar ampliar información, cuenta también con un formulario de contacto, sin olvidar que las redes están activas, por lo que la comunicación es fluida. Para conocer un poco más al autor se puede bucear en los apartados *sobre mí* y *formación y publicaciones* o seguir el enlace a su LinkedIn.

(\*) Universidad Isabel I, GIR-03 Humanidades y Ciencias Sociales en la era digital y tecnológica. Línea de investigación: 'Patrimonio: análisis, difusión y didáctica de la Historia del Arte'. [silvia.arribas@ui1.es](mailto:silvia.arribas@ui1.es), ORCID: 0000-0001-8475-2258

En la parte de inicio se almacenan todas las entradas realizadas, se ordenan cronológicamente de acuerdo a la fecha de publicación siguiendo la estructura común de un blog. Debido a la variedad de aspectos tratados, lo más adecuado es hacer una búsqueda con la palabra clave sobre la que se esté trabajando. Aunque en el pie de página sí que aparece un apartado llamado *¿Qué te gusta?*, con algunas etiquetas que evidencian los temas más comentados, tales como, Antiguo Egipto, Arte, Cultura Clásica, fútbol, Geografía, Historia, manualidades, Merge Cube, realidad aumentada, RPG Playground, videojuego, vídeos y Youtube. Bien es cierto que aunque sí que hay categorías establecidas cuando se entra en las diferentes páginas, se echa en falta algún tipo de menú más completo que agrupase las entradas por etapas, cursos, asignaturas, temáticas y metodologías.

La gamificación tiene un gran protagonismo tanto desde la utilización de las TIC y las TAC como desde un enfoque clásico. Se muestran diferentes experiencias y herramientas para introducir el juego y el videojuego en el aula, destacando RPG Playground, una herramienta para poder crear un videojuego educativo y Supremacy 1914, un videojuego para trabajar la Primera Guerra Mundial.

Con respecto a la gamificación en el aula sin TIC, se presentan diferentes experiencias en las que tiene una especial presencia la interdisciplinariedad, destacando proyectos con los departamentos de Lengua y Plástica. Otros, aunque no son propiamente proyectos interdisciplinares, sí trabajan competencias estrechamente ligadas a dichas disciplinas, teniendo una preocupación manifiesta por el desarrollo de la creatividad. Asimismo, hay referencias al juego de mesa Catedral 1221 que tiene por objetivo conocer la Edad Media a través de la construcción de la catedral de Burgos y el discurrir por el Camino de Santiago.

Son parte fundamental de *Cuadernos de Heródoto* las metodologías activas de aprendizaje destacando el aprendizaje basado en proyectos o ABP y la *flipped classroom* o aula invertida. A esta última se dedica un apartado específico en la web recogiendo numerosos vídeos utilizados en Ciencias Sociales de 1º ESO.

Otro de los apartados es #ArteEnIG donde se enlazan *stories* creadas para trabajar la Historia del Arte de 2º de Bachillerato a través de Instagram, sobre esta red social y esta iniciativa concreta se hará después una referencia más amplia.

El canal de Youtube tiene 6.010 suscriptores y es el espacio en el que se alojan los vídeos que se explican en las entradas de la página web. Como listas de reproducción aparecen agrupados los vídeos relativos a reportajes y entrevistas, RPG educativo, *flipped classroom*, actividades, tutoriales, Cultura Clásica y fútbol y, finalmente, Merge Cube. Tomando como referencia el número de reproducciones, los tutoriales son los vídeos con más éxito, los cuales explican brevemente algunas herramientas, destacando aquellos que presentan extensiones y recursos de Google Suite.

En Twitter le siguen 5.921 perfiles. De nuevo el hilo conductor es el mismo que se mencionaba *ut supra* para la difusión de las Ciencias Sociales, en este caso hay más curiosidades, anécdotas y recomendaciones del autor, por ejemplo, en relación a viajes o a lecturas. Esta misma línea sigue el perfil de Facebook (401 seguidores) aunque con menos actividad.

Instagram es sobre todo utilizado como un recurso didáctico para el alumnado, además de incluir publicaciones sobre los intereses del autor. Cabe subrayar las carpetas de stacadas, algunas con un carácter menos académico y otras de gran utilidad para el aula. Se organizan en los siguientes campos: libros, impresión 3D, viajes (varios), Victorias y Derrotas (un proyecto previo del autor sobre Historia Contemporánea y fútbol), materiales, ideas, Catedral 1221, Supremacy 1914, Merge Cube, Grepolis, Radio, Guernica 2022, montaña, *stop motion*, tutoriales, juegos de mesa, RPG, directos IG, *flipped classroom*, vidrieras 2021 y las relativas a #ArteEnIG. De esta última se dividen en: conceptos básicos, arte Grecia, arte Roma, arte paleocristiano, arte bizantino, arte prerrománico y arte románico. ¿Qué se puede encontrar en #ArteEnIG? En primer lugar, un modo diferente para el discente de acercarse a la Historia del Arte, aunque luego trabajado de forma tradicional, a través de esquemas, imágenes, diagramas, mapas, reproducciones 3D y comentarios de obras de arte. Se fomenta la participación del alumnado y la gamificación a través de juegos de preguntas abiertas que permiten hacer una evaluación del aprendizaje.

En definitiva, se trata de una página web que, desde un enfoque eminentemente práctico, presenta numerosas herramientas, recursos y experiencias para el profesorado y el alumnado de las Ciencias Sociales en ESO, Bachillerato y FP Básica, que se nutre, complementa y retroalimenta con el canal de Youtube y las redes sociales.

### Espacios de “Cuadernos de Heródoto”

<https://cuadernosdeherodoto.com/>

<https://www.youtube.com/channel/UCUrVOzkPe0vYPUhAVfdXZjw>

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100083565542970>

<https://www.instagram.com/cuadernos.de.herodoto/?hl=es>

<https://www.tiktok.com/@cuadernosdeherodoto>

<https://twitter.com/cdeherodoto>

Publicado bajo licencia internacional Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike4.0(CC-BY-NC-SA 4.0). Se permite copiar, usar, distribuir, transmitir y exhibir públicamente, siempre que: i) se reconozca la autoría y la fuente original de publicación (revista, editorial y URL del trabajo); ii) no se utilice con fines comerciales; iii) se mencione la existencia y especificaciones de esta licencia.

