



El oficio de recreador, la profesión de historiador y el aprendizaje social en el siglo XXI: una propuesta didáctica

O ofício de reencenador, a profissão de historiador e a aprendizagem social no século XXI: uma proposta didática

The reenactor's craft, the profession of historian, and social learning in the 21st century: a didactic proposal

Javier Alejandro García Moena¹

Recibido: 12 de mayo de 2025
Aprobado: 21 de septiembre de 2025

Resumen: El presente trabajo plantea el diseño de una herramienta epistemológica que muestra las ventajas e los inconvenientes del uso de la recreación histórica para el aprendizaje de la historia, dentro y fuera del aula. Tomando como base la teoría del aprendizaje social y su aplicación en actividades teatralizadas, ritualizadas y/o improvisadas, se expondrán sus características como un refuerzo positivo o negativo en la labor docente conducida al aprendizaje del estudiante. Además, se caracterizan las actividades de recreación histórica, en forma de talleres, que funcionarían como un punto de encuentro multidisciplinario con otras asignaturas.

Palabras-clave: recreación histórica; didáctica; aprendizaje social.

¹ Magíster en Historia por la Universidad de Concepción (Chile). Profesor de Historia en Enseñanza Media del Programa de Pedagogía en Enseñanza Media para Licenciados de la Universidad Andrés Bello (Chile). E-mail: garciaunab@hotmail.com. <https://orcid.org/0009-0000-4593-3144>

Resumo: Este artigo propõe o desenvolvimento de uma ferramenta epistemológica que mostre as vantagens e desvantagens do uso da recriação histórica para o aprendizado de História, dentro e fora da sala de aula. Com base na teoria da aprendizagem social e em sua aplicação em atividades dramatizadas, ritualizadas e/ou improvisadas, são apresentadas suas características como reforço positivo ou negativo no trabalho docente que leva à aprendizagem do aluno. Também se caracterizam atividades de recriação histórica, em formato de oficinas, que funcionariam como um ponto de encontro multidisciplinar com outras disciplinas.

Palavras-chave: recriação histórica; didática; aprendizagem social.

Abstract: The present work approaches the design of an epistemological tool that shows the advantages and disadvantages from the use of the historical reenactment for History learning, inside and outside the classroom. Taking as the basis the theory of social learning and its application in activities thermalized, ritualized, and/or improvised, its characteristics will be exposed as a positive or negative reinforcement in the teaching work and the student learning. Historical reenactment activities are also featured, in the form of workshops, that would function as a multidisciplinary meeting point with other disciplines.

Keywords: historical reenactment; didactics; social learning.

RECREACIÓN HISTÓRICA, INVESTIGACIÓN Y APRENDIZAJE

El *historical reenactment* o *recreación histórica* puede definirse como “la puesta en ‘escena’ de un acontecimiento histórico, con todo lo que eso conlleva; es una especie de obra de teatro, pero con marcadas diferencias” (Cabrera Asensio, 2013, p. 2). En ese sentido, se debe subrayar el grado de inmersión que demanda la recreación de sus participantes como testigos, además de hacerse más presente, según los casos, con elementos adicionales como la improvisación en un mayor o menor grado. Por eso, la *recreación histórica* también se puede definir como “una forma encarnada y performativa de memoria, formas firmemente conectadas de darle significado al pasado de un grupo” (Carretero et al., 2022, p. 6).

Desde los estudios de la cultura de masas, Inke Arns y Gabrielle Horn (2007) sostienen que la recreación histórica busca ser una representación históricamente correcta de un evento o acontecimiento socialmente relevante y, al existir las posibilidades, dichas representaciones se deben realizar en la ubicación y espacio geográfico donde el acontecimiento tuvo lugar. Igualmente, en el ámbito artístico, autores como Jonathan Cabrera Asensio (2013) describen la recreación histórica como una actividad donde sus participantes representan aspectos de un acontecimiento o una época histórica, sea un hecho, sea un conflicto específico, sea un contexto de mayor cobertura. Si bien considera que la recreación era algo que en cierta forma ya existía en representaciones realizadas en otras épocas sobre sus propios pasados, la idea de la persecución del interés histórico y pedagógico por medio de esa actividad de una forma científica o rigurosa puede considerarse algo más propio de la época contemporánea.

Por su turno, también se emplea, a veces de manera intercambiable, desde ámbito externo o, con mayor precisión, desde ámbitos y actividades afines a los de la recreación histórica, el término *historia viviente* o *living history*, que se refiere no tanto a recrear un acontecimiento concreto y apegado a un guion cerrado, sino más a propiciar, en los participantes de la actividad (recreadores y espectadores), una inmersión en cierta época o contexto histórico, a través del uso de presentaciones interactivas con

vestuario, objetos diversos y posibles decorados. Tanto las recreaciones históricas como la historia viviente plantean “intentos de traer la historia a la vida, ya sea para disfrute una audiencia o para el de los participantes mismos. La principal diferencia entre una recreación y una actuación dramática del periodo es el grado de inmersión y el monto de la improvisación” (Wikipédia, 2025)². Ambas se emplean como medio educativo en museos, lugares históricos, en aulas o cualquier lugar donde una persona o un grupo de recreación histórica deseen desarrollar dicha actividad.

Siguiendo a otros autores, Darío Español-Solana *et al.* (2023, p. 9) indican que el *historical reenactment* tuvo su origen en el mundo anglosajón por medio del coleccionismo, la reconstrucción científica documentada y la práctica inmersiva y divulgativa de alta calidad, próxima a la arqueología experimental. En líneas generales, aunque en ambos casos parte de esos mismos ámbitos mencionados, se pueden establecer dos grandes líneas, corrientes o tradiciones, que corresponden, respectivamente, a la *recreación histórica* y la *historia viviente*. La primera (*reenactment*) está más ligada, generalmente, al ámbito de acontecimientos militares y a la disciplina especializada en esa área; y la segunda (*living history*), ligada en mayor medida a grupos interesados y el folklore y la cultura material de ciertas épocas y en ciertos ámbitos (musicología, formas de vida del mundo agrario y sus actividades, etc.). Pero eso no implica que exista un uso sistemático de los términos mencionados siempre en cada caso y, por lo demás, es *reenactment* o recreación histórica el que ha sido más difundido entre los que lo practican y el público en general.

Así, en Chile, entre 2005 y 2008, las actividades de recreación histórica tuvieron su inicio de forma similar, a través de actividades externas a las instituciones de la enseñanza media y superior e investigación de la Historia. El coleccionismo de objetos de época, la construcción de réplicas o maquetas, hasta la participación en actividades como competencias de *airsoft*, fueron los ámbitos donde surgieron grupos chilenos dedicados a esa actividad. En el año 2010, según plataformas digitales como Portal Historia Reenactment, se dio la conformación de comunidades como *Living History Chile*, cuyas actividades como grupo de recreación iniciaron en 2012. El año siguiente y en 2013–2014, el auge de ese tipo de actividades se manifestó en hechos como la incorporación de distintas unidades norteamericanas al repertorio de recreación, destacándose la época de la Segunda Guerra Mundial como periodo histórico al que dedicar sus actividades, lo que permitió su participación activa en museos, colegios e instituciones con propósitos pedagógicos, y en el año 2015 comenzaron eventos de carácter internacional como la Feria Internacional del Aire y del Espacio o D-Day Conneaut (*Living History Chile*, 2021).

Desde la investigación formal, la recreación histórica, como un medio de experimentación del pasado, no trataría solamente de contar un acontecimiento de una forma tanto o más creativa según los criterios y escrutinios de quién es partícipe de ese tipo de actividad. Según los ya mencionados Español-Solana *et al.* (2023), ella solo cuenta como tal mientras la práctica sea científica en cuanto su amparo en metodología histórica, como también solo se considera educativa en cuanto halla su fundamento en difundir conocimientos y solo cuenta como una investigación mientras la experimentación presentada en la actividad “presente una susceptibilidad de adquirir conocimientos nuevos sobre el pasado en cuanto procesos, tecnologías, artefactos, patologías entre otros fenómenos” (Español-Solana *et al.*, 2023, p. 53).

La recreación histórica como una práctica social emergente en el mundo académico, occidental y particularmente español comenzó a desarrollarse en la década de 1970,

² Ver también en inglés las voces *historical reenactment* y *living history* (Ventura Rojas, 2021, p. 163-164).

estableciéndose relaciones de proximidad y diferenciación entre *reenactment* con otros conceptos empezando con el de *living history*, aplicado principalmente a personas que animan o explican espacios patrimoniales con vestimenta, objetos y equipamiento de la época (Sospedra-Roca, 2023, p. 206). Otras propuestas afines, como la llamada “reconstrucción histórica”, se refieren a los procesos que se centran en construir imitando estructuras, objetos, materiales como los procesos productivos de una época con sus respectivas herramientas y tecnologías. Esa concepción estaba desarrollándose ya a principios del siglo XX y se fue sistematizando, también desde la década de 1970, por medio de la arqueología experimental, centrada en la reconstrucción con base en conocimientos establecidos, más que por la generación de conocimientos nuevos de una época³. Eso es similar al caso de la arqueología vivencial, que busca a través de la simulación e inmersión el desarrollo de una empatía por su aproximación didáctica (Sospedra-Roca, 2023, p. 208-209).

Todas esas aproximaciones a la reconstrucción o imitación del pasado, entre sus sesgos y modalidades, tienen en común el haberse desarrollado en torno a un patrimonio local con el propósito de su preservación y divulgación. Eso llevó la actividad de recreación, a través del siglo XX, al desarrollo de museos al aire libre, parques arqueológicos, multiplicando la presencia de recreadores hasta que, para el caso de países como España, se incorporara la actividad como estrategia didáctica tanto en los cursos de primaria como secundaria; llevándolo también a la formación universitaria respecto a los entornos patrimoniales. Eso como parte de las posibilidades de interacción con distintas lógicas de su desarrollo y potenciación, a pesar de las limitaciones más evidentes de una recreación como la sola disposición de los materiales, vestimenta y/o equipamiento de la época a representar. La recreación sería una suerte de aproximación experimental, en terreno, a las percepciones y vivencias de otros tiempos, haciendo posibles percepciones más empáticas en torno al poder imaginar, intuir e intentar un entendimiento de lo que los sujetos históricos representados vivieron en su respectiva época.

Las posibilidades de aprendizaje de recreadores y espectadores, a través de ese tipo de herramienta con potencial pedagógico, consisten en el que los testigos y participantes pueden acercarse a la tensión, impacto o carga emocional y, por extensión, promover el desarrollo de un sentimiento de empatía al intentar ponerse en la piel de aquellos que vivieron el acontecimiento representado. Los que participan en una actividad de recreación desarrollan ésta en conformidad con los límites de la representación y dramatización, estableciéndose nexos multidisciplinarios entre la historia y el teatro.

LA RECREACIÓN HISTÓRICA Y LAS FORMAS DE APRENDER

El concepto de *aprendizaje social* se puede definir por medio del trabajo de autores como Albert Bandura (1977), quien estableció que las personas aprenden por observación y/o imitación de modelos de conducta. Bajo influencia de teorías previas como el conductismo, el aprendizaje social toma una aproximación bidireccional sobre la relación del individuo y el entorno, como la elección que el primero adopta como modelo de influencia, siendo resultado de una forma de determinismo recíproco. Puede darse el aprendizaje de algo aun si el observador no imita aquello de lo que es testigo.

³ Una obra clásica sobre arqueología experimental es la de John Coles (2015, p. 13-18), aparecida por primera vez en 1973 y que establece principios generales para la construcción de réplicas arqueológicas y las condiciones de desarrollo de experimentos de ese tipo. Ver estudio de la aplicación de dichos métodos en *living history* y documentales en Ventura Rojas (2023c).

En el contexto escolar, desde el punto de vista del teatro como disciplina subordinada a la formación pedagógica o profesional de patrimonio, la investigación realizada por Rafael Sospedra-Roca (2023), entre otros autores, de la Universidad de Barcelona, describe la necesidad de distinguir las distintas facetas de recreación histórica ante sus posibles audiencias, por su naturaleza polisémica y fronteriza entre conceptos como *reconstrucción histórica*, *arqueología experimental*, *teatralización* y *living history*. Es así que se argumentan al respecto:

De manera genérica podríamos establecer que la recreación histórica es una actuación en la cual personas del presente intentan aproximar, reproducir, representar o emular de manera rigurosa y realista una apariencia, situación o acción del pasado. A tal fin utilizan indumentarias, objetos, equipos, tecnologías, movimientos, etc. similares, o supuestamente parecidos a los del momento que se quiere representar. Obviamente la recreación histórica implica estudiar, conocer, y documentarse acerca del periodo que “recrear” [...], y en este sentido es una opción plenamente didáctica (Español-Solana et al., 2023, p. 207).

Entre las principales críticas que se pueden desprender de la recreación histórica como una herramienta pedagógica, se puede observar el trabajo de Prats (2001), quien además de presentar la necesidad de identificar la materialidad de la fuente, desde el objeto o el documento histórico con actitud y sensibilidad correspondientes, lleva ese tipo de actividad y sus ramificaciones como un instrumento para el docente de aproximación a la materialidad de dichas fuentes, en calidad de un *museo vivo*. Es basándose en eso que el autor argumenta:

Hay quien afirma que la Historia debería “pisarse”, en el sentido que cuando hablamos, por ejemplo, de la Edad Moderna deberíamos pisar alguna ciudad colonial del siglo XVIII; para comprender la revolución industrial deberíamos poder visitar una fábrica o un barrio burgués, entrar en sus casas y compararlo con los suburbios obreros del mismo momento, ¿Podemos comprender la aventura americana sin haber subido nunca en buque de vela? ¿Es posible imaginar lo que fue la Segunda Guerra Mundial sin haber sentido de alguna forma la angustia de un bombardeo aéreo? Naturalmente, una fábrica puede ser una magnífica fuente para la Historia del siglo XIX, como lo es una catedral, una ciudad colonial, un yacimiento arqueológico o un periódico antiguo, etc. (Prats, 2001, p. 26).

Ante lo expuesto, la investigación no descarta instancias donde la recreación como actividad diste del rigor esperado por parte de las disciplinas históricas o museológicas, en cuanto la materialidad y precisión con la época y diseño de las réplicas o artículos originales expuestos; dándose incluso instancias en eventos o ferias donde la actividad termina más asemejándose al *cosplaying* que a una presentación exacta de la figura histórica que a través de la vestimenta o equipamiento se busca representar.

Teniendo en cuenta los problemas expuestos, esa actividad fue incorporada en algunos países como estrategia didáctica en las aulas, como son el caso de Norteamérica y España, tanto para cursos de niveles primario y secundario como también para ver qué elementos faltan, entre lo expuesto en los códigos de conducta, los actos de compañerismo, disciplina y/o honor entre los bandos representados en una recreación histórica de un contexto bélico específico, los actos, modas o fiestas tradicionales de una época con sus respectivas formalidades, entre otros elementos que pueden manifestarse en una actividad en torno a una unidad. Ejemplo de eso sería que, a modo de una feria escolar, una unidad específica de contenidos de un curso sobre el siglo XX, sea Primera,

sea Segunda Guerra Mundial, se le asigne exponer distintos temas asignados a nivel grupal o individual, mientras en su materialidad son presentados en ese formato de feria donde a su vez los expositores podrían mostrarse ante el público con vestimentas de la época o faceta específica de la época que estén tratando, sea en lo civil, sea lo militar; con el respaldo de la figura del docente como recreador principal o con las invitación y preparación previas de un grupo de recreación histórica vestidos según el enfoque civil o militar que busque el docente dar a la unidad, como por ejemplo los uniformes de cada facción enfrentada durante uno de los conflictos del siglo XX, como los partisanos o civiles que atestiguaron esos conflictos entre alternativas.

Se puede desprender de ese tipo de actividad y su preparación por parte de los recreadores la influencia del condicionamiento clásico y operante perteneciente al modelo conductista de aprendizaje de métodos, pautas y protocolos de comportamiento de la época representada, a la vez de presentarse en el proceso un determinismo recíproco, consistiendo en que uno actúa en razón que el entorno influencia sobre él, en ese caso el escenario representado en la actividad de recreación. Es en ese contexto que se puede tratar de un reforzamiento vicario, surgido mediante la observación de conducta externa como una representación mental de entorno, comportamientos y estímulos que, en teoría, llevan al aprendizaje por imitación. Es por medio de la retroalimentación de los testigos a base de comportamientos de época representada en la actividad de recreación histórica que se pueden también hablar de situaciones de aprendizaje observacional a través de los gestos y emociones manifestadas en dichos actos. Es así que, entre la ejecución de logros, un aprendizaje vicario, la persuasión verbal y estado fisiológico, el segundo y el cuarto terminarían imponiéndose como bases de aprendizaje en un entorno de recreación.

Entre las debilidades que se pueden manifestar de ese tipo de herramienta, está cómo el éxito de un aprendizaje suele ser variable según la exposición a una experiencia vicaria exitosa. Un ejemplo potencial es una recreación que muestre un nivel alto de rigor en cuanto apego histórico respecto de la materialidad de los objetos y representaciones expuestas. En ese sentido, el aprendizaje vicario tal vez no será homogéneo en todo el grupo de espectadores, dependiendo la motivación de cada uno de los presentes como la capacidad propia del expositor para mostrar, explicar, demostrar resultados de análisis según el nivel de dominio de contenidos destinados a una unidad o época específica que esté enfocada la temática de la recreación, siendo también otro de los factores que podrían presentar en esa actividad más como una herramienta decorativa que un refuerzo en el análisis de ciertos aspectos en torno a una época estudiada en una sesión *in situ*, cuando no una presentación ante una audiencia en ferias o eventos dedicados.

PROPUESTAS DIDÁCTICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA RECREACIÓN HISTÓRICA

Con base en lo anterior, la presente investigación propone orientaciones para la implementación de la recreación histórica en contextos escolares destinada a inicios del nivel correspondiente a enseñanza media, tanto en visitas directas al aula, exposición en terreno como en un stand de eventos o ferias. Las ventajas y desventajas a nivel teórico son expuestas por este trabajo, mientras que, entre alternativas, algunas de las propuestas de solución adoptan ideas planteadas por autores como Felices de la Fuente y Hernández Salmerón (2019), por medio del Cuadro 1.

Cuadro 1. Características del *reenactment*, ventajas, desventajas y propuestas en el ámbito educativo

Características del <i>reenactment</i>	Ventajas en el ámbito educativo	Desventajas en el ámbito educativo	Propuesta
Representación históricamente correcta	- Permite una comprensión más profunda de los eventos históricos. Facilita el aprendizaje experiencial y significativo; - Fomenta el interés por la historia y el contexto cultural.	- Puede requerir recursos significativos para lograr la precisión histórica.	- Si bien la recreación histórica original implica alto uso de recursos, se puede conectar curricularmente con la asignatura de arte o tecnología y de ese modo los estudiantes pueden confeccionar artefactos, objetos y vestimentas.
Ubicación geográfica	- Ofrece una inmersión completa en el contexto histórico; - Ayuda a los estudiantes a visualizar y comprender mejor el entorno de los eventos históricos.	- La logística y el costo de organizar actividades en ubicaciones específicas pueden ser prohibitivos.	- Aunque la recreación histórica implica asistir a los lugares geográficos, una adaptación posible es intervenir el espacio de la escuela y simular el evento, lo que permite poner al resto de la comunidad escolar como espectador.
Interés histórico y pedagógico	- Alinea el interés histórico con objetivos pedagógicos contemporáneos; - Facilita la integración de múltiples disciplinas (historia, arte, teatro).	- Puede no captar el interés de todos los estudiantes, especialmente si no ven la relevancia del evento representado.	- Ajustar los eventos de recreación en un plano inicial a temas de historia nacional o de relevancia inmediata para los intereses del alumnado en el plano de historia universal.
Dimensiones del aprendizaje	- Fomenta la observación activa y la participación; - Ayuda a los estudiantes a retener información a través de la memorización y la repetición; - Permite la reproducción simbólica de lo aprendido, fortaleciendo la comprensión; - Motiva a los estudiantes a imitar y aprender a través de la experiencia.	- La variabilidad en la atención y retención de los estudiantes puede afectar el éxito del aprendizaje; - La diferencia en la motivación entre los estudiantes puede llevar a resultados desiguales.	- Diversificar las alternativas de épocas, contextos y situaciones sociales históricas de modo a fomentar la motivación según los intereses personales de los estudiantes.

Continúa...

Continuación del Cuadro 1

Características del reenactment	Ventajas en el ámbito educativo	Desventajas en el ámbito educativo	Propuesta
Desarrollo de teatralidad, improvisación y coordinación	- Mejora las habilidades de actuación y comunicación; - Promueve la creatividad y la improvisación; - Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.	- Requiere habilidades específicas que no todos los estudiantes poseen o están dispuestos a desarrollar; - Puede ser percibido como una actividad más lúdica que académica, disminuyendo la percepción de su seriedad.	- Limitar a nivel inicial la actividad a estudiantes con conocimientos y práctica de actuación en teatro con los estudiantes con vocación en las asignaturas de humanidades y que muestren una creciente capacidad de enfrentar el pánico escénico entre otras variables que puedan surgir ante una audiencia.
Enfoque en la autoevaluación y autorregulación	- Fomenta la autoevaluación y el autoconocimiento de los procesos de aprendizaje; - Permite a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora.	- La autoevaluación puede ser subjetiva y no siempre reflejar una evaluación precisa del aprendizaje.	- Capacitar al docente para crear y poner en práctica criterios de autoevaluación de modo que refleje la preparación de los alumnos en su desempeño personal, como la indumentaria y material utilizados.
Conocimiento disciplinar y didáctico del docente	- Amplía el repertorio de estrategias y recursos didácticos del docente; - Demuestra la comprensión profunda del docente sobre la disciplina y los contenidos específicos.	- Requiere un nivel alto de preparación y conocimiento por parte del docente, lo que puede no ser siempre posible.	- Aproximar la actividad de recreación histórica en los procesos de formación disciplinar universitaria, tanto en las especialidades de Historia como las carreras de arqueología, museografía y pedagogía; - Organizar para docentes en formación actividades de recreación a modo de aprendizaje o preparación personal para el momento que disponga reunir material por sus medios al momento de utilizar esa herramienta para una época específica, como Antigüedad clásica, Edad Media, Renacimiento, etc.

Continúa...

Continuación del Cuadro 1

Características del <i>reenactment</i>	Ventajas en el ámbito educativo	Desventajas en el ámbito educativo	Propuesta
Creación de un ambiente propicio para el aprendizaje	- Promueve el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes en un entorno colaborativo; - Fomenta la convivencia y las relaciones positivas entre los estudiantes.	- Puede haber dificultades para mantener un ambiente de aprendizaje adecuado si los estudiantes no están completamente comprometidos con la actividad.	- Vincular actividades de recreación a acciones de socialización a nivel de convivencia en el aula; - Convalidar desarrollo y resultados de la actividad como base para una investigación en desarrollo de los alumnos, a nivel individual o grupal; - Asociar los resultados de la actividad a un puntaje adicional en las evaluaciones programadas para la culminación de una unidad en conformidad con los contenidos asignados para el curso y semestre.
Motivación y empatía hacia la época representada	- Fomenta la empatía y la comprensión de diferentes contextos históricos y culturales; - Ayuda a los estudiantes a conectarse emocionalmente con los eventos y personas del pasado.	- No todos los estudiantes pueden desarrollar empatía o interés por ciertos eventos históricos; - Puede ser difícil mantener la motivación y el interés de todos los estudiantes a lo largo del tiempo.	- Permitir a los estudiantes participar en labores que quizás no impliquen la personificación. Por ejemplo, elaborar escenografía, música, fotografía, etc.; - Plantear diversas actividades cuyos objetivos impliquen observar lo que se representa con base en un guion de observación, o también cuestionar a los protagonistas de la actividad de recreación, comenzando por los personajes que son representados, objetos, vestimenta, sus modos de vida, entre otros elementos de una pauta (Felices de la Fuente; Hernández Salmerón, 2019, p. 42)

Continúa...

Continuación del Cuadro 1

Características del <i>reenactment</i>	Ventajas en el ámbito educativo	Desventajas en el ámbito educativo	Propuesta
Teoría de refuerzos de aprendizaje de Bandura (1977)	- Refuerza el aprendizaje a través de la observación y la imitación de modelos; - Permite la retroalimentación inmediata y el ajuste de comportamientos.	- La efectividad del refuerzo puede variar entre los estudiantes.	- Como parte de la puntuación o desarrollo de la actividad, incluir que los estudiantes realicen la retroalimentación del desempeño de otros.
Gestión y liderazgo pedagógico	- Destaca la importancia de la preparación y la planificación en el proceso de enseñanza; - Enfatiza la necesidad de involucrar activamente a los estudiantes en su propio aprendizaje.	- La gestión efectiva de esas actividades requiere habilidades de liderazgo y organización que pueden no estar presentes en todos los docentes; - La recreación histórica debe vertebrar y abordar los contenidos curriculares de las materias que se impliquen en su puesta en marcha (Felices de la Fuente; Hernández Salmerón, 2019, p. 44).	- Trabajo colaborativo. Mediante actividades integradas se favorecerá la adquisición de más de una competencia al mismo tiempo; - La realización preliminar de visitas didácticas a museos o archivos que favorezcan el acercamiento a la realidad histórica que se está investigando y que complementen la recreación desde otras perspectivas que impliquen mayor profundización en el hecho (Felices de la Fuente; Hernández Salmerón, 2019, p. 45).

Fuente: Elaboración propia.

La relación que se puede establecer con las habilidades de pensamiento histórico de Seixas y Morton (2012) podría abordarse de la siguiente forma. En primer lugar, respecto al cómo decidimos lo que es importante o *historical significance*, se debe tener en cuenta la premisa de que cada generación con ciertos niveles de inevitabilidad busca la reconstrucción del pasado, como escribir su historia, aunque el creciente acceso en distintos formatos a fuentes primarias y bibliografía amplía el número de opciones para docentes y estudiantes a la hora de elegir el modo y métodos para abordar un tema de investigación y/o divulgación, además de desarrollar en el proceso habilidades y competencias que le permiten implementar estrategias de pensamiento para distintas situaciones, teniendo la dificultad asumida de que se priorizarán ciertas fuentes y enfoques según intereses y/o gustos de cada investigación.

Pasando al segundo, cómo sabemos sobre el pasado o *evidence*, la materialidad de la fuente presentada a través del recreador sería, para la figura docente o el estudiante, una forma de acercamiento ya sea al original a través de la réplica, así como la interacción directa con el objeto original en caso de tratarse de un objeto sin modificar o restaurado con los años. La presentación de una alternativa, según la accesibilidad a las fuentes primarias de un tema que se esté investigando, sería también una forma aceptable.

En tercer lugar, respecto al cómo dar sentido al complejo fluir de la historia o *continuity and change*, se debe tener en cuenta que las sensibilidades ante ciertos periodos de la historia tienden a variar según la cercanía generacional de quienes los están investigando, por las consecuencias económicas, sociales, psicológicas o políticas de quienes posiblemente hayan vivido o hubiesen tenido parientes que atestiguaron aquellos acontecimientos. Ese tipo de elemento se asume entre los recreadores porque, dependiendo de la época que están representando en su exposición, bien podrían despertar mayor interés o atracción en generaciones mayores que la de los estudiantes o audiencia joven como posibles públicos destinatarios.

Es así que, en cuarto lugar, sobre el por qué tienen lugar los acontecimientos y cuáles son sus consecuencias o *cause and consequence*, considerando que no todos los recreadores históricos son historiadores ni ejercen alguna profesión u oficio asociado a humanidades, la causación según Seixas y Morton (2012, p. 6) es un proceso de base para la investigación a la hora de conocer las condiciones que llevaron al origen de ciertos acontecimientos, como el elemento humano detrás del orden cronológico de dichos acontecimientos a la hora de explicar un proceso o partes de una época cuando no su totalidad. Partes de esos elementos se podrían apreciar desde la recreación en su faceta de *living history*, sea bajo un entendimiento desde la historia social, en que las costumbres, vestimenta, lenguaje y gestos pueden ser representados en esa forma de experiencia; sea ya desde un aspecto militar y político, ya que el *reenactment* como tal de acontecimientos o incidentes previos a una batalla puede ser representado en el diseño de un campamento, los preparativos o entrenamientos de la época o facción representada por parte de los recreadores.

Lo anterior mencionado nos lleva por objetivo y, en quinto lugar, a buscar dar respuesta a cómo entender mejor a las personas del pasado o *historical perspectives*. Eso plantea la dificultad agregada, al momento de pretender analizar una época evitando los sesgos, así como la tendencia de juzgar desde la mentalidad de un presente en que se realiza una investigación, sea bajo la labor de inferir a través de la evidencia expuesta en las fuentes seleccionadas para dicho trabajo; sea bajo el juicio del presente, objetos que para los ojos de la actualidad pueden juzgarse desde una mentalidad presentista, o la imposición del lenguaje y cosmovisión del presente sobre el pasado. Eso, traducido en el rigor que se busca en la actividad de la recreación histórica, implica la búsqueda de lograr un nivel de empatía por parte del recreador con el personaje o persona de la época representada, a través de la imitación de sus modos de vida, protocolos de actuación, usos de lenguaje, etc.

Para concluir, en sexto lugar, en cuanto a cómo puede la historia ayudarnos a vivir el presente o *ethical dimension*, debe considerarse la inevitabilidad del juicio ético que conecta también con el punto anterior, respecto a las consecuencias negativas detrás de procesos históricos que significaron daños permanentes para una cultura o una civilización por parte de otras. También cuando la investigación decide considerar como logros o victorias ciertos procesos del pasado seleccionados en el trabajo, así como las implicaciones generales o personales para la investigación de los actos que puedan considerarse criminales o heroicos del pasado lejano o cercano que esté siendo analizado. Asimismo, son preguntas que los recreadores deben tener en cuenta cuando sus comunidades deciden organizar una o varias actividades que involucran la representación de un proceso histórico o una campaña militar que expone de distintas formas la presencia de figuras o facciones que, a través de los ojos del presente, bien pueden ser juzgadas como heroicas cuando no lo directamente opuesto. Eso debería conducir a resaltar el rol de los historiadores que, en calidad de testigos o partícipes, deben proporcionar análisis que permitan, con la mayor precisión posible, identificar y exponer en su trabajo los elementos humanos detrás de cada proceso y el sentido detrás de sus consecuencias en distintas facetas para su actualidad.

EXPERIENCIA PERSONAL EN EL ÁMBITO DE LA RECREACIÓN Y EL ORIGEN PROFESIONAL DE LOS RECREADORES EN UNA MUESTRA DE ESTUDIO

Respecto a la experiencia personal en cuanto a llevar a cabo actividades de recreación en aula, práctica de carrera en centros de enseñanza media, así como, en calidad de expositor, en eventos dedicados a pedagogía del ámbito universitario⁴, la atención del público se centró en la materialidad de las fuentes expuestas en los grupos etarios menores, mientras que la audiencia de mayor edad buscaba los argumentos detrás del uso de ese tipo de fuente a través de las exposiciones en audiencia.

Por medio de diapositivas y textos de ensayo, presenté un análisis y aproximaciones teóricas de su aplicación en aulas o instancias como eventos y, para ese último caso, tanto en ferias como en eventos donde se involucra la presencia de recreadores históricos, los transeúntes en calidad de audiencia o clientes (en cuanto a venta de réplicas de medallas, posters hechos con material de época, entre otros objetos de pequeño o similar tamaño) mostraron mayor entusiasmo con la descripción y explicación de los objetos expuestos en medida que esos estaban presentes en su materialidad a simple vista de los espectadores. Eso sirvió como un refuerzo inmediato a la hora de presentar el contexto de utilización, aspecto, antigüedad y utilidad práctica que se les dio a cada objeto en calidad de un museo vivo, tanto en el stand de muestra como en el equipamiento que se está portando para la audiencia⁵.

En el caso de la experiencia de la recreación en eventos dedicados específicamente a ese apartado, para este trabajo se realizaron entrevistas a distintos recreadores y agrupaciones (con un total de 50 recreadores entrevistados) durante las fechas de 14–16 de junio en España como en los días 8 y 22 de noviembre en Chile, con un total de 13 preguntas por entrevista. Las entrevistas proporcionaron puntos en común respecto a los objetivos y expectativas de su labor; si bien la consciencia histórica demostró tener una variedad cuya presencia se reafirma con los distintos oficios y empleos no asociados a humanidades que ejercen o han ejercido, de forma paralela a la actividad, cada uno de los recreadores de distintas facciones representadas y distintas nacionalidades. Las entrevistas se desarrollaron de forma individual, a veces uno a uno, a veces otras en grupo. Las preguntas que se realizaron, sin variaciones de las preguntas según eventos, fueron las siguientes:

1. ¿Desde qué fecha comenzaron las actividades de recreación histórica?;
2. ¿Qué disciplinas/profesiones estudia o integra la comunidad a la que pertenecen?;

⁴ Las actividades indicadas se desarrollaron en el año 2024 durante los estudios de quien escribe estas líneas en el Programa de Pedagogía en Enseñanza Media para Licenciados de la Universidad Andrés Bello (Chile).

⁵ Los eventos correspondientes a esa experiencia fueron: la conmemoración de los 1980 años del Día D en la Carentan Liberty March, realizada el 8 de junio de 2024, en Carentan-les-Marais, Francia, seguido de la conmemoración del Día D en el Museo Las Ayalgas de Silviella, en Belmonte, España, desde el 14 hasta 16 de junio de 2024, seguido de la exposición del Encuentro de Recreadores Históricos del 80º aniversario del Día D, realizada el día 8 de noviembre de 2024 en el Museo Marítimo Nacional, de Valparaíso, Chile, culminando con las instancias de Feria Didáctica y Cultural de la Universidad Andrés Bello, sede de Concepción, en 24 de noviembre de 2023 y 22 de noviembre de 2024. El grupo del que la autoría de este trabajo pertenece y representó en las instancias mencionadas corresponde al grupo de recreación histórica Currahee Concepción, cuya plataforma de redes sociales para la fecha de publicación del presente trabajo se encuentra bajo el nombre de Currahee WW2 Concepción, disponible en: https://www.instagram.com/curraheeww2_conce/.

3. ¿Qué utilidad didáctica proporciona la actividad de recreación/*reenactment* para la enseñanza histórica?;
4. ¿Cómo llevarías la actividad de recreación a un aula?;
5. ¿La recreación permitiría el desarrollo de otras habilidades además de la ubicación temporal/espacial?;
6. ¿Qué importancia tiene la conmemoración del Día D para las comunidades de recreadores históricos?;
7. Además de la Segunda Guerra Mundial, ¿alguna otra época que considere recrear para gusto personal o una audiencia?;
8. Además de la utilidad didáctica, ¿ese tipo de actividad tiene influencia en la memoria histórica y su preservación?;
9. Según sus observaciones, ¿la recreación de ese periodo de la historia influye en el interés de las nuevas generaciones ante los conflictos actuales?;
10. En términos de pedagogía, ¿cómo podrían utilizarse como reforzamiento vicario los elementos de recreación histórica como el rigor y la disciplina?;
11. ¿Algunas recomendaciones para los recreadores o estudiantes de historia/humanidades para esa época en particular?;
12. ¿Qué impacto se espera o debería tener en las nuevas generaciones la conmemoración del Día D?;
13. Para finalizar, ¿qué rol está recreando ahora?

De un total de 50 entrevistas (35 recreadores españoles, tres recreadores italianos y 12 recreadores chilenos), se pudieran desprender los siguientes patrones en cuanto respuestas:

- Los recreadores históricos que ejercen oficios o profesiones asociados a humanidades corresponden a un total de 17 (12 españoles y cinco chilenos), o 34% del total, mientras el resto de los oficios presentes en los entrevistados consisten en enfermería, medicina, ingeniería, bioquímica, informática, veterinaria, contaduría, ganadería, albañilería, ferroviarios, guías turísticos, guardias de seguridad, personal de fuerzas armadas y comunicadores audiovisuales;
- Los recreadores históricos que son específicamente profesores de Historia son en total seis (tres españoles y tres chilenos), correspondiendo a 12% del total;
- Los recreadores históricos que, entre sus respuestas, reafirman la noción de un *museo vivo* en torno a la actividad y su exposición fueron 36 (25 españoles, tres italianos y ocho chilenos), correspondiendo a 72% del total entrevistado;
- Los recreadores entrevistados que reafirman la preservación de la memoria como un elemento basal en la actividad de recreación histórica fueron un total de 39 (28 españoles, tres italianos y ocho chilenos), correspondiente a 78% de los entrevistados;
- Los recreadores que en términos de edad se encuentran entre los 20 a 30 años son 36 (23 españoles, tres italianos y 10 chilenos), o 72% de la totalidad entrevistada, con el resto perteneciendo a grupos etarios mayores;
- El número de recreadores que en términos materiales y personales no se ven limitados a recrear otras épocas son el total de 43 (32 recreadores españoles, tres italianos y ocho chilenos), correspondiente a 86% de los entrevistados⁶;

⁶ Las épocas históricas mencionadas por los recreadores en conformidad con sus capacidades, en orden cronológico, correspondieron a: Antigüedad Clásica, Imperio Romano, Edad Media, los tercios del Siglo de Oro de España, Guerra de Independencia española contra la ocupación napoleónica, Guerras Napoleónicas, Guerra Anglo-Zulú, Primera Guerra Mundial, Guerra Civil Española, Guerra de Corea, Alemania de la RDA en la Guerra Fría, Guerra de Vietnam, Guerra de Afganistán en los años de la Unión Soviética, Guerra del Golfo y la Operación Black Hawk Down. En el caso de Chile, fueron: Guerra de Independencia, Guerra del Pacífico y Guerra Civil de 1891.

- El número de recreadores históricos entrevistados que ejercen algún oficio asociado a alguna rama de fuerzas armadas o que han tenido formación en alguna institución derivada sumarán 15 en su totalidad (10 españoles, un italiano y cuatro chilenos), resultando en 30% de los recreadores;
- El número de recreadores históricos que, basándose en los orígenes de ese tipo de actividad, iniciaron estrictamente desde el coleccionismo de réplicas y objetos de época corresponde a un total de 18 (12 españoles, tres italianos y tres chilenos), correspondiente a 36%. El resto de los entrevistados resaltaron el despertar de su interés por la influencia de sus grupos de amistades pertenecientes a las comunidades, como también por influencia de sus exposiciones realizadas en aulas de colegios, institutos, entre otros establecimientos educativos en los que formaron parte de la audiencia;
- Los recreadores entrevistados que en esas fechas estuvieron adoptando roles de los aliados británicos, estadounidenses, franceses y rusos corresponderán a 32 (23 españoles y nueve chilenos), 64% del total, mientras que para las potencias del eje fueron un total de 18 (12 españoles, tres italianos y tres chilenos), resultando en 36%.

Lo que se manifiesta de ese recuento es que hay una notable mayoría de recreadores que reafirman y apoyan la noción de un *museo vivo* (o historia viva), que se puede manifestar detrás de la actividad, además de ser un medio de preservación de memoria histórica de las distintas épocas que en sus inventarios y capacidades a nivel material pueden representar. Resalta una notable minoría de recreadores (menos de un tercio) que pertenecen o han pertenecido a las fuerzas armadas, eso ante los prejuicios que suele haber sobre el énfasis en la historia política/militar detrás de las recreaciones; además de otra notable minoría (más de un tercio) que efectivamente trabaja o ejerce carreras asociadas al área de humanidades; y culminando con una minoría aún más abrumadora (poco más de una décima parte) de recreadores históricos que, a su vez, ejercen la labor docente en la asignatura de historia. Eso permite asumir que la recreación histórica es un punto de encuentro para oficios y disciplinas que no están asociados a las áreas de humanidades, con lo que sería el estudio *in situ* de la historia en las distintas derivaciones que permite ese tipo de actividad.

CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación sobre el uso de la recreación histórica en la enseñanza son una muestra de la necesidad de ampliar horizontes o buscar alternativas respecto a los recursos educativos tradicionales. Así se piensa acerca de la disposición de los alumnos en torno a la aproximación a unos contenidos e información sobre una época por medios escritos, como el caso de los libros, o como Anne-Marie Chartier (2005), quien cuestionaba para qué terminar por fastidiar a unos alumnos que no tienen interés alguno por conocer la historia de alguna época o conflicto como aprender idiomas que nunca hablarán. Incluso el uso de imágenes y vídeos dirigidos a nuevas generaciones de estudiantes se considera insuficiente respecto a la capacidad de atracción y motivación por esos materiales. Por su parte, el potencial situacional que presenta la materialidad de la fuente expuesta en las actividades de recreación, basadas en la representación o reconstrucción de un evento histórico, pone en evidencia, en una situación de aula, los límites de la percepción y autoeficacia como del éxito personal por parte de los actores involucrados en la representación de la época seleccionada para su estudio y respectiva recreación.

Considerado el interés de la audiencia, eso también lleva a una variabilidad asumida en la atención y retención del público, ya sea docente, sea estudiante, además de la inevitabilidad en cuanto las diferencias de producción y de motivación por parte de los testigos como de los participantes de la actividad.

Autores como Leóntiev Vygotsky (2001) nos llevan entre las fortalezas y debilidades de las herramientas docentes a tomar en cuenta su sentencia sobre el rol de esa figura como educador, en el sentido de cómo, según él:

El maestro, por un lado, es el organizador y director del medio educativo social y, por otro lado, es una parte de ese mismo medio. Allí donde sustituye a los libros, a los mapas, al diccionario, a un compañero, [el maestro] actúa como un ricksha que reemplaza al caballo. Donde el maestro, a semejanza del ricksha, asume el papel de una parte de la máquina educativa no actúa como educador, desde el punto de vista científico. Sólo actúa como tal cuando, apartándose, convoca a actuar a las poderosas fuerzas del medio, las dirige y las obliga a servir a la educación (Vygotsky, 2001, p. 158-159).

Lo anterior expuesto nos lleva a dilemas detrás de la recreación usada como herramienta del docente, más que la posibilidad tanto más cierta de que un docente termine reducido a una pieza más de la actividad, que subordinar la actividad a una más entre sus herramientas didácticas, a disposición para llevar los contenidos de una época y objetivos de aprendizaje tanto a una generación presente o porvenir en las aulas que llegue a enfrentar. Por tanto, la recreación histórica se presenta como un método de aproximación a las percepciones y vivencias de otros tiempos, posibilidades variables de formar empatía, en la imaginación, intuición y búsqueda de entendimiento ante a lo que los sujetos históricos representados vivieron en su respectiva época. El potencial de las actividades de recreación histórica en el aula puede plantearse además como laboratorio educativo, siguiendo los parámetros del aprendizaje ordenado en torno a las habilidades de pensamiento histórico ya vistas de Seixas y Morton (2012); o la propuesta de “vehículos de experiencia” y “laboratorios epistemológicos” (Ventura Rojas, 2023a; 2023b)⁷.

En suma, respecto a los avances, en el futuro, en torno a ese tipo de propuesta de investigación, lo indicado permitiría una mayor proyección de distintas formas de enfrentar los desafíos detrás de la recreación histórica, usada como herramienta del docente, dentro y fuera del aula, así como de extender las redes de vinculación con el medio que enriquezcan tanto a la docencia y la investigación institucionalizadas como a las asociaciones y grupos de recreación histórica.

REFERENCIAS

ARNS, Inke; HORN, Gabrielle. **History will repeat itself: strategies of re-enactment in contemporary (media) art and performance**. Frankfurt am Main: Revolver, 2007. Disponible en: https://en.inkearns.de/files/2011/03/2007_HWRI-Arns-Kat_en.pdf. Acceso en: 30 abr. 2025.

BANDURA, Albert. **Social learning theory**. Nueva Jersey: Prentice Hall, 1977.

⁷ Ver también en el dossier de este número.

CABRERA ASENSIO, Jonathan. Las recreaciones históricas y sus fundamentos (qué es quienes somos, cómo crearlas). **Arte y Sociedad**, n. 3, p. 1-9, 2013. Disponible en: <https://www.eumed.net/rev/ays/3/recreaciones-historicas-fundamentos.pdf>. Acceso en: 13 oct. 2025.

CARRETERO, Mario; WAGONER, Brady; PEREZ-MAJARREZ, Everardo (org.). **Historical reenactment: New ways of experiencing history**. Nueva York: Bergham Books, 2022.

CHARTIER, Anne-Marie. **Enseñar a leer y escribir: una aproximación histórica**. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.

COLES, John. **Archaeology by experiment**. Nueva York: Routledge, 2015.

ESPAÑOL-SOLANA, Darío; FRANCO CALVO, Jesús G.; RIVERO GRACIA, María Pilar (coord.). **Recreación histórica e historia pública: educación, difusión y democratización de la historia y el patrimonio**. Gijón: Trea, 2023.

FELICES DE LA FUENTE, María del Mar; HERNÁNDEZ SALMERÓN, Julia. La recreación histórica como recurso didáctico: usos y propuestas para el aula. **Her&Mus. Heritage & Museography**, v. 20, p. 39-53, 2019. <https://doi.org/10.34810/hermusn20id369674>

LIVING HISTORY CHILE. **Portal Historia Reenactment**. Living History Chile, [2021]. Disponible en: <https://portalhistoriareenactment.com/living-history-chile/>. Acceso en: 30 abr. 2025.

PRATS, Joaquín. **Enseñar historia: Notas para una didáctica renovadora**. Mérida: Junta de Extremadura, 2001.

SEIXAS, Peter; MORTON, Tom. **The big six: historical thinking concepts**. Toronto: Nelson Education, 2012. Disponible en: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17630>. Acceso en: 30 abr. 2025.

SOSPEDRA-ROCA, Rafael. La recreación histórica en la formación universitaria de profesorado y de profesionales del patrimonio. In: ESPAÑOL-SOLANA, Darío; FRANCO CALVO, Jesús G.; RIVERO GRACIA, María Pilar (coords.). **Recreación histórica e historia pública: educación, difusión y democratización de la historia y el patrimonio**. Gijón: Trea, 2023. p. 205-240.

VENTURA ROJAS, José Manuel. Recreación histórica, desautomatización y extrañamiento para entender las relaciones pasado, presente y futuro en los documentales de Lucy Worsley. In: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; WIDOW, José Luis (org.). **Las categorías de la historia: pasado, presente, futuro**. Gijón: Trea, 2021. p. 163-182.

VENTURA ROJAS, José Manuel. El paradigma “Historia 5D”, la dimensión “experiencia” y laboratorios epistemológicos en la enseñanza e investigación de la disciplina. *In*: BERMÚDEZ VÁZQUEZ, Manuel; MACHO REYES, Rafael Diego (coords.). **Uso de razón: argumentos y ley a lo largo de la historia de la filosofía**. Madrid: Dykinson, 2023a. p. 209-231.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La ciencia ficción como laboratorio epistemológico para la historia y ciencias sociales. *In*: CALLE RECABARREN, Marcos; DE TORO, José Miguel (org.). **Los laberintos de Clío: experiencias teórico-metodológicas en investigación histórica**. Concepción: Ediciones UCSC, 2023b. p. 45-74.

VENTURA ROJAS, José Manuel. La experiencia del pasado histórico: paradoja soluble a través de la recreación histórica y medios audiovisuales (BBC Historic Farm Series). *In*: CORTI, Paola; MORENO, Rodrigo; VALDIVIA, José Antonio (org.). **Las paradojas de la historia**. Gijón: Trea, 2023c. p. 383-407.

VYGOTSKY, Luria Leóntiev. **Psicología pedagógica**. Buenos Aires: Aique, 2001.

WIKIPÉDIA. Recreación histórica. **Wikipédia**, 2025. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Recreaci%C3%B3n_hist%C3%B3rica. Acceso en: 28 abr. 2025.