

CERTAMEN RED INNOVACIÓN DOCENTE

¡Gracias por participar en el certamen Red Innovación Docente!

Al rellenar esta plantilla, deberás utilizar:

-Tipografía Times New Roman

-Tamaño 12

-Interlineado 1.5

Te deseamos mucha suerte. ¡Comenzamos!

1. Título de la propuesta y área de estudios a la que pertenece (por ejemplo, educación bilingüe, innovación tecnológica, pedagogías alternativas, etc.)

“The Wind of Change: Revolutions in Europe”

Educación Bilingüe

Innovación tecnológica

Metodologías activas (ABP-Gamificación)

2.Nombre/s del autor o autora y etapa y asignatura en la que enseñan.

Alexander Regiert

4º ESO

History (Bilingüe en inglés)

3. Resumen introductorio de la propuesta. (máximo 900 caracteres)

A través del proyecto “The Wind of Change: Revolutions in Europe”, que engloba los contenidos de la unidad de la Revolución Francesa dentro del curriculum de 4º de la ESO de Historia, se pretende crear una situación de aprendizaje estimulante para el alumno, que le invite a indagar y profundizar sobre los acontecimientos que tuvieron lugar en Francia allá por 1789.

El proyecto se divide en 4 fases (la elaboración de un periódico, un *Timeline*, *visual thinking* y un *Scape-Room*).

4. ¿A qué contexto va dirigido tu propuesta? Indica la información del grupo al que se dirige tu propuesta y describe con detalle características relevantes del alumnado: número de alumnos, necesidades específicas del grupo, etc. (máximo 900 caracteres)

- La propuesta se dirige a alumnos de 4º de la ESO (El número de alumnos del grupo no es relevante, pues existen fases del proyecto en las que se trabaja de forma grupal y otras individual)
- Al ser dentro de la materia de Historia, obligatoria para todos, es de esperar que el grado de interés por la asignatura y el nivel de conocimientos previos sea dispar.
- El proyecto está diseñado para una asignatura impartida en inglés, por lo que será imprescindible que el alumnado tenga un nivel medio-alto (B2).
- Asimismo, la tecnología juega un papel muy importante, por lo que serán esencial que los alumnos cuenten con las competencias digitales necesarias y tengan acceso a los medios materiales (tablet u ordenador, conexión a internet, aplicaciones, etc.)

5. Justificación de la propuesta. Describe qué razones pedagógicas se han considerado pertinentes para diseñar esta propuesta. Ten en cuenta las características contextuales descritas en el apartado 1. (máximo 3.500 caracteres).

Frecuentemente, cuando pensamos la impartición de los contenidos de la asignatura de

Historia, es muy probable que nos imaginemos una clase magistral, donde el alumno se limita a memorizar una serie de hechos, fechas y personajes, sin cuestionarse demasiado la información que recibe. **Lo cierto es que la historia debe ser aprendida y no memorizada**, y para ello es importante que exista un espacio para la reflexión, la indagación, el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico y la comprensión de las múltiples interpretaciones de la historia.

Además, cuando se imparte asignaturas en lengua extranjera, se añade a la ecuación un factor de dificultad, puesto que, por un lado, como docente supone un handicap a la hora de impartir los contenidos (al trabajar en lengua extranjera hay que ajustar el grado de profundidad porque generalmente el ritmo de aprendizaje suele ser más lento y hay que modular el uso de tecnicismos para facilitar la comprensión y la correcta asimilación de la información) y, por el otro, siempre existen alumnos que no son muy amigos del idioma y eso les hace sentir cierto rechazo hacia la materia.

Seguramente todos los docentes soñamos con contagiar nuestra pasión por nuestra materia a los alumnos y despertar en ellos un gran interés por la asignatura. Lo cierto es que no existen asignaturas aburridas y otras interesantes, y lograr esa conexión con los alumnos depende, en gran medida, de nuestra capacidad para generar un entorno de aprendizaje estimulante, donde el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje y participa de forma activa.

Ante este escenario, las metodologías activas son la clave para maximizar la experiencia de aprendizaje y que este sea significativo. El objetivo de los docentes de historia no se debería limitar a que los alumnos memoricen fechas y nombres como se ha hecho tradicionalmente, porque siendo sinceros, en plena Era del Conocimiento, no tiene ningún tipo de trascendencia ser capaz de recitar con día, mes y año, todos los hitos relativos a, en este caso, La Revolución Francesa. Lo realmente significativo es que los alumnos indaguen y, a partir de la información obtenida, reflexionen, comprendan el trasfondo de los hechos, sean consciente de que en la historia existen infinitos puntos de vista y algo muy interesante, especialmente cuando trabajamos historia moderna, que analizando el pasado sean capaces de comprender las circunstancias que nos han llevado a nuestro presente.

“The Wind of Change: Revolutions in Europe” es un proyecto participativo, donde los alumnos aprende de forma activa desde el principio hasta el final. A lo largo de nueve sesiones de trabajo, se enfrentan a 4 fases que tienen como objetivo aportarles una visión global de la Revolución Francesa.

Fase 1: Periódico digital: investigación y comprensión de los hechos.

Organizado en grupos de 4 componentes, se invita a los alumnos a hacer un viaje al pasado y convertirse en periodistas cuya misión es contarle al mundo lo que está sucediendo en Francia. Para ello deberían realizar un **periódico digital** utilizando Canva y grabar una **entrevista a un personaje histórico** a modo **role-play**. Para documentar su proceso de aprendizaje y la posterior autoevaluación y coevaluación, deberán realizar un **portfolio** digital. Su entrega, al igual que el resto de los trabajos se hará mediante Google Classroom.

Fase 2: Timeline: síntesis

Posteriormente, en esta ocasión de forma individual, para afianzar lo aprendido cada alumno debe realizar una **línea del tiempo** (pudiendo elegir entre distintas herramientas como Canva, Popplet o Tiki-Toki) de los principales eventos de la Revolución Francesa y Napoleón.

Fase 3: Visual Thinking: analizar los efectos de la Revolución Francesa

Esta fase se enfoca siguiendo el modelo *Flipped Classroom*, de tal modo que el alumno debe visualizar el material aportado por el profesor en casa para realizar en clase la actividad, que consiste en la realización, en parejas, de un Visual Thinking, sobre las revoluciones burguesas de 1820, 1830 y 1848 y de los procesos unificadores y separatistas en Europa.

Fase 4: Escape-Room: demostración de lo aprendido

Para finalizar y con el objetivo de repasar todo el contenido trabajado en esta unidad, se propone un **Escape-Room digital** que se realizará con la aplicación de Genially. En grupos de tres, los alumnos deberán resolver diferentes tipos de actividades para obtener unos códigos y así finalmente escapar del colegio.

Además de estas fases, se ha recurrido a la realización de mini pruebas de evaluación elaborada con Kahoot para comprobar el grado de comprensión y asimilación del contenido dado, así como para activar el conocimiento previo. Al igual que la Fase 2, este tipo de mecanismos de control son esenciales para avanzar con la tranquilidad de que los objetivos se están cumpliendo.

6. Grado y tipo de innovación de la propuesta. Según los criterios de evaluación expuestos en las bases del certamen, se debe indicar:

6.1 Presentación y caracterización de los elementos innovadores con respecto a metodologías convencionales o tradicionales (máximo 900 caracteres)

La comunicación en las clases tradicionales de Historia suele ser unidireccional (del profesor al alumno) y eso limita enormemente el aprendizaje. Por un lado, los alumnos solo escuchan un único punto de vista sobre los hechos y, por el otro, no existe espacio para el debate y la reflexión. De este modo el alumno se limita a asumir lo contado por el profesor como una verdad absoluta y a memorizar lo dicho en clase o en el libro de texto. Algo muy rutinario, muy predecible y poco dinámico.

En cambio, cuando aplicamos nuevas tecnologías, metodologías activas y gamificación, el protagonista pasa a ser el propio alumno. El hecho de plasmar lo aprendido en un periódico, grabar una entrevista o hacer un debate, aporta un grado de diversión que se traduce en disfrute y motivación, y esté es, sin duda, el mejor estado de ánimo para estar receptivo al aprendizaje.

Los elementos innovadores que destacan son el uso de las **nuevas tecnologías y metodologías activas** para la realización tanto del proyecto (periódico digital y entrevista role-play), como el área individual (línea del tiempo) y la realización de un Escape-Room digital y Kahoot respecto a unas clases magistrales donde el alumnado tradicionalmente se ha limitado a escuchar, coger apuntas y finalmente

memorizar.

Nuevas tecnologías: dispositivos como ordenadores, iPads y pizarras digitales, así como herramientas digitales como Canva, Genially, Kahoot, Tiki-Toki o Calameo.

Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos y cooperativo (grupos heterogéneos) y gamificación mediante el uso de Genially (Escape-Room) y Kahoot para repasar de forma lúdica lo aprendido.

6.2 Definición y desarrollo del proceso de aplicación en el aula o en el contexto de la propuesta y su eficacia (máximo 900 caracteres)

En una primera sesión se explica el proyecto a los alumnos y se entrega una rúbrica donde se detallan los objetivos, requisitos y los criterios de evaluación.

Comenzamos el proyecto organizando a los alumnos en grupos heterogéneos de 4 personas. La primera etapa del proyecto comienza con una exhaustiva investigación cuyo objetivo es que recaben toda la información necesaria, la analicen, filtren y procesen para poder redactar los artículos que publicarán en un periódico digital, así como realizar la grabación de la entrevista al personaje histórico.

Una vez terminado el proyecto de prensa digital, cada alumno realiza una línea de tiempo (Timeline) con el objetivo de que se haga un ejercicio de síntesis y sean capaz de situar en el tiempo los hitos más importantes de la Revolución Francesa. Además, este ejercicio será un indicador para el profesor respecto al grado de aprendizaje de los alumnos y le permitirá confirmar si se han cumplido o no los objetivos previstos.

Tras estudiar la Revolución Francesa en sí, divididos en parejas, los alumnos realizan un Visual Thinking para seguir avanzando con los contenidos de la unidad. Recurrimos a esta herramienta porque obligar a los alumnos a procesar grandes cantidades de información y sintetizarla de una forma visual, quedándose solo con los datos más relevantes.

Por último, se realiza un Escape-Room digital como broche final del proyecto. Los alumnos, en grupos de 3 componentes, se enfrentan a diversas pruebas relacionadas con los contenidos de la unidad para obtener una serie de códigos que les permitan superar el reto.

6.3 Que la propuesta trabaje (directa o transversalmente) valores de convivencia, superación personal y cooperación. (máximo 900 caracteres)

Uno de los grandes beneficios de las metodologías activas, además de favorecer un aprendizaje significativo y eficaz, es sin duda el buen ambiente de trabajo y de convivencia que generan en el aula, y es que los alumnos reciben este tipo de propuestas con muy buena predisposición.

En “The Wind of Change: Revolutions in Europe”, 3 de las 4 fases del proyecto son ejecutadas de forma grupal, estando cada grupo compuesto por diferentes miembros en cada una de ellas. Este modelo de organización, lleva intrínseco el trabajo de la cooperación y la superación personal, pues inevitablemente obliga a los alumnos a salir fuera de su círculo de amistad y les da la oportunidad de compartir tiempo y espacio con otros compañeros.

Los trabajos cooperativos exponen a los alumnos a situaciones donde deben debatir, ceder, asumir responsabilidades, aprender de sus iguales, pedir ayuda, identificar sus puntos fuertes y sus áreas de mejora, ayudar a los compañeros, comprometerse con el grupo y, algo muy importante, aprender a escuchar, a gestionar conflictos y a aceptar críticas.

7. Cronograma y descripción de las actividades (opcional). En el caso de que tu propuesta incluya una temporalización de las actividades, se deberá indicar en este campo con el mayor detalle posible (fechas, duración de las actividades y/o pertinencia

del contenido con el momento del curso escogido, por ejemplo, actividades sobre estaciones, climas o acontecimientos culturales, etc.)

Dentro del currículo de la materia Geografía e Historia 4º ESO, esta unidad didáctica cubre el contenido del criterio de evaluación dos dentro del bloque de aprendizaje II: la era de las revoluciones liberales.

Criterio de evaluación 2:

Analizar las causas, los principales hechos y las consecuencias de las Revoluciones burguesas de los siglos XVIII y XIX en Europa y en América, a partir del tratamiento de fuentes diversas que permitan debatir sobre la actuación de cada uno de los grupos sociales y el alcance histórico de los procesos revolucionarios, con la doble finalidad de crearse una opinión argumentada y crítica sobre el origen y desarrollo del liberalismo y de comunicar, oralmente o por escrito, el conocimiento adquirido.

Contenido:

Análisis de las causas, principales hechos y consecuencias de las Revoluciones burguesas de los siglos XVIII y XIX: la revolución americana, la revolución francesa, las revoluciones burguesas de 1820, 1830 y 1848 y los procesos unificadores e independentistas en Europa

Tratamiento de fuentes históricas diversas.

Realización de debates sobre los procesos revolucionarios y su alcance posterior.

Temporalización:

Se desarrollará en un total de 19 sesiones de 55 minutos cada una. Se inicia el 5 de octubre 2012 y finaliza el 15 de noviembre.

Para el periódico digital se estipulan 10 sesiones:

1º: Brainstorming para activar conocimiento previo, explicar el proyecto, formar los grupos y resolver posibles dudas.

2º a 10º: El resto de las sesiones el alumno, de forma autónoma se debe planificar para finalizar el periódico digital, portfolio y la entrevista (role-play) en 9 sesiones. De forma orientativa, se le recomienda al alumnado que destinen al menos tres sesiones a la entrevista (una para planear la entrevista, otra para grabar y la tercera para editar).

11º a 12º: Explicar y realizar la línea del tiempo (Timeline).

13º sesión: Realización de una mini-prueba Kahoot y puesta en común/ análisis de los aciertos y errores cometidos para repasar todo el contenido.

14º a 16º: Explicación y preparación del debate: ¿Fue Napoleón el salvador o el destructor de la Revolución Francesa? Día posterior debate en grupos de dos contra dos.

17º a 18º: Brainstorming para activar conocimiento previo, explicar la actividad, formar las parejas, resolver posibles dudas y realizar el Visual Thinking.

19º: Explicación y realización del Escape-Room digital en grupos de tres.

8. Otros datos de interés. Describe otras particularidades de tu propuesta que consideres especiales. (máximo 400 caracteres).

--

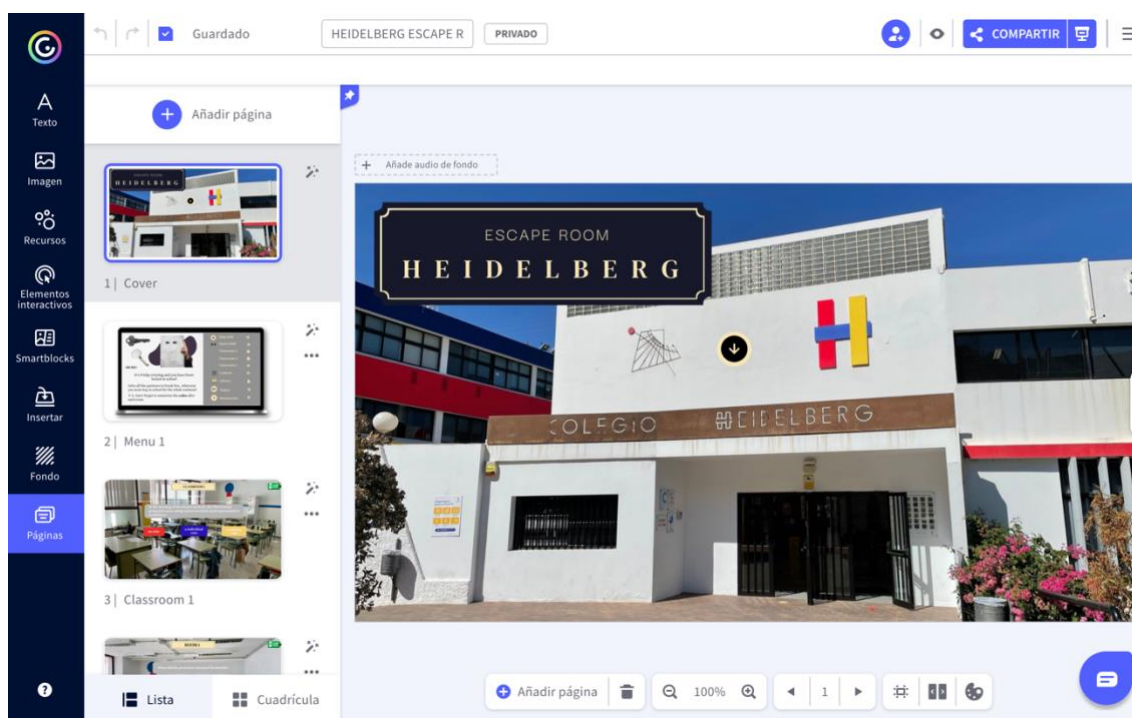
9. Anexos. Copia el texto y/o las imágenes de los anexos que necesites presentar con la propuesta (materiales, actividades, imágenes).

Anexo 1

Escape-Room:

Link: <https://view.genial.ly/6175969d383cff0dec8d028f>

Pantallazo:



Fotos:



Anexo 2

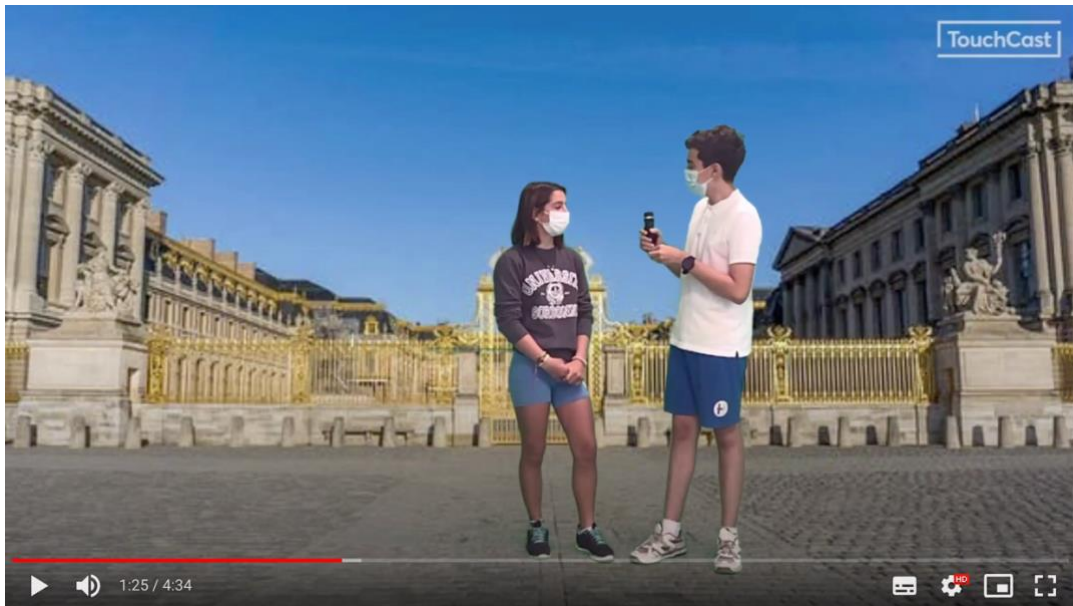
Periódico digital:



Introduction:

- We are going to **travel back in time** and assume the role of journalists.
- Our mission is to create a newspaper to depict various events, images, people, and concepts of the **French Revolution** and tell the world what happened in France back in 1789.
- Each group will be formed of 4 students.
- We will use Canva or Genially to create our newspaper and afterwards Calaméo to make a digital book.
- To edit the interview (role-play) and create the video, we will use Touchcast or iMovie







Anexo 3

Kahoot

Link: <https://create.kahoot.it/share/review-unit-2/fe67a9ac-8681-4c13-bbef-bc55c83eb89b>

The screenshot shows the Kahoot! interface for a quiz titled "Review UNIT 2". The top navigation bar includes the Kahoot! logo, a home icon, "Inicio", "Descubre", "Biblioteca", "Informes", "Grupos", "Actualizar", and a "Crear" button. The quiz title "Review UNIT 2" is displayed, along with statistics: 0 favoritos, 3 jugadas, and 73 jugadores. There are buttons for "Jugar" (green) and "Editar" (blue), and icons for sharing, favoriting, and a menu. Below the title, it says "Un kahoot público". The main area is titled "Preguntas (17)" and shows three questions. Each question has a thumbnail image and a timer. The first question is a quiz question about the French Revolution, the second is a true/false question about Louis XVI, and the third is a quiz question about Louis XVI's escape. The interface also includes a "Mostrar respuestas" button.

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Crear

Review UNIT 2
0 favoritos 3 jugadas 73 jugadores
Jugar Editar
Un kahoot público

Preguntas (17)

1 - Quiz
Which was NOT a cause of the French Revolution?
30 s

2 - Verdadero o falso
Luis XVI decided to call together the Estates General in 1789 in order to ...
20 s

3 - Quiz
Louis XVI tried to escape to _____ to ask for support
20 s

Mostrar respuestas