

Prácticas innovadoras inclusivas

retos y oportunidades



Alejandro Rodríguez-Martín
(*Compilador*)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

Prácticas innovadoras inclusivas retos y oportunidades

Alejandro Rodríguez-Martín

(Comp.)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

© 2017 Universidad de Oviedo

© Los/as autores/as

Edita:

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03 Fax 985 10 95 07

Http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

I.S.B.N.: 978-84-16664-50-4

D. Legal: AS 682-2017

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo y soporte, sin la preceptiva autorización.

¿Cómo citar esta obra?

Rodríguez-Martín, A. (Comp.) (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Oviedo: Universidad de Oviedo.



ÍNDICE

Presentación 9

Eje Temático 1.

Políticas socioeducativas inclusivas
y formación del profesorado 13

Eje Temático 2.

Prácticas innovadoras inclusivas en
Educación Infantil y Primaria 503

Eje Temático 3.

Prácticas innovadoras inclusivas en E.S.O., Bachillerato,
Formación Profesional y otras enseñanzas 1399

Eje Temático 4.

Prácticas innovadoras inclusivas en la universidad 1807

Eje Temático 5

Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito social 2325

Eje Temático 6.

Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito laboral 2611

APRENDIZAJE POR PROYECTOS

ASIGNATURA: GEOGRAFÍA E HISTORIA

CURSOS: 1º y 2º E.S.O

Alonso Porras, Sergio¹

Oviedo, Asturias, España

¹e-mail: sergio_alonso87@hotmail.com

Resumen. Este documento recoge la síntesis de dos proyectos de aprendizaje enmarcados en la asignatura de Geografía e Historia de 1º y 2º cursos de la E.S.O. Estos trabajos, referidos a los mitos y misterios de las grandes civilizaciones antiguas y las grandes civilizaciones medievales respectivamente, se caracterizan por su alto grado de investigación, el uso de las TICs, el aprendizaje cooperativo y la exposición oral en grupo. En el centro del aprendizaje basado en proyectos (A.B.P) está siempre el alumno, constituyendo el protagonista del proceso, siendo un sujeto activo y no pasivo, adquiriendo un rol autónomo e inclusivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Este enfoque innovador y actual se centra también en el diagnóstico e incorporación de determinadas habilidades y actitudes, valores y competencias, adquiridas por el estudiante a través de la realización del proyecto.

Palabras clave: historia, grandes civilizaciones, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos, educación inclusiva.



INTRODUCCIÓN / MARCO TEÓRICO

El aprendizaje por proyectos constituye una de las técnicas más innovadoras y cada vez más habituales a la hora de introducir, analizar y estudiar diversos contenidos en el aula. A través de la realización y composición de trabajos cooperativos de investigación sobre temas de la historia como las grandes civilizaciones antiguas y medievales, conseguimos consolidar en los alumnos los conocimientos establecidos en el currículo para la asignatura de Geografía e Historia en los cursos 1º y 2º de la ESO, así como la adquisición de otras estrategias, habilidades y valores importantes. Como dice el acreditado maestro César Bona, “el trabajo cooperativo no puede ser una moda en las escuelas e institutos: colaborar, ayudarse y mirar objetivos juntos, la empatía, la creatividad, la resolución de problemas... Cambiar el modelo es necesario”⁹⁷. Asimismo, el pensador y psicopedagogo Francisco Tonucci en el prólogo del prestigioso y útil libro *Hablamos de educación* de Tiching determina las 6 principales condiciones para conseguir el éxito en cualquier proyecto educativo: motivación, innovación, metodología, TICs, competencias y valores.⁹⁸

OBJETIVOS

Los objetivos que el docente pretende inculcar en sus alumnos son los derivados del aprendizaje en grupo, la socialización del conocimiento y su exposición en público, así como la investigación de unos hechos determinados, un uso eficaz y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación, y los beneficios del aprendizaje significativo, constructivista y por descubrimiento. Este tipo de tareas globales ayudan a fomentar todas las competencias clave y los objetivos generales de la Educación Secundaria y en concreto los de Geografía e Historia recogidos en el currículo. En resumen, podemos enumerar los objetivos de este método en 10:

1. Aumentar la motivación hacia la asignatura.
2. Desarrollar habilidades grupales derivadas del aprendizaje cooperativo.
3. Estimular la socialización e interactividad entre los alumnos.
4. Ampliar los horizontes en cuanto a la búsqueda de información.
5. Fomentar la creatividad, la curiosidad, el pensamiento crítico y la eficiencia.
6. Usar responsablemente las TICs.
7. Adquirir una visión científica de investigación.
8. Consolidar hábitos de disciplina, organización y planificación.
9. Mejorar la exposición oral al hablar en público.

⁹⁷ Bona, C. (2016). *Las escuelas que cambian el mundo*. Barcelona: Plaza & Janés, p. 330

⁹⁸ VV.AA. (2016). *Hablamos de educación. Reflexiones educativas para cambiar el mundo*. Barcelona: Vicens Vives, p.5-6

10. Desarrollar las 7 competencias clave y básicas en el alumnado.

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA / EXPERIENCIA

Ambos proyectos se desarrollan en las páginas siguientes, cada uno con su explicación respectiva. Además, incluyen los temas a trabajar en grupos determinados, según el número de alumnos de la clase, en el programa PowerPoint. Hay que aclarar que es muy importante delimitar bien la frontera entre lo real y lo virtual, educando adecuadamente al niño en el buen manejo de las herramientas en la era de Internet, sin perder de vista que lo esencial es la persona.⁹⁹ Más abajo aparecen los contenidos, requisitos e indicaciones concretas para la elaboración del proyecto. Al final se encuentran los subíndices de cada trabajo que podría realizar cada alumno.

EVALUACIÓN

La tarea de la evaluación responde a la valoración y calificación del trabajo del alumno. Para ello, resultan muy útiles las rúbricas para la autoevaluación del mismo, con 5 diferentes escalas de menor a mayor grado de adquisición del conocimiento y evaluación del rendimiento. Igualmente, es muy importante la coevaluación. El profesor deberá valorar el trabajo con una plantilla consolidada de corrección de un proyecto, también con diferentes escalas. Todo ello permite al alumnado ser consciente de la construcción de sus conocimientos y participar en su propia evaluación.¹⁰⁰ La nota final de la presentación del trabajo en PowerPoint corresponde al 50% de la calificación, mientras que la exposición oral constituye el otro 50%.

EVIDENCIAS

Los resultados de esta metodología de aprendizaje están estrechamente relacionados con los objetivos de este método, ventajas que han sido muy acertadamente enumeradas según la plataforma educativa aulaPlaneta¹⁰¹:

1. Motiva a los alumnos a aprender y enciende su curiosidad.
2. Desarrolla su autonomía e iniciativa personal.
3. Fomenta su espíritu crítico y su pensamiento abstracto.
4. Refuerza sus capacidades sociales mediante el intercambio de ideas y colaboración.

⁹⁹ Petitclerc, J. M. y Gentil-Baichis, Y. (2016). *Educación en la era de Internet*. Madrid: Editorial CCS, p.42

¹⁰⁰ Del Moral, C. y Sobrino, D. (2016). Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en Ciencias Sociales. *ÍBER. Didáctica de las Ciencias Sociales*, 8, p.5

¹⁰¹ Plataforma educativa aulaPlaneta (2015). Siete ventajas del aprendizaje basado en proyectos.

Recuperado (18.01.2017), de <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>



5. Facilita su alfabetización mediática e informacional.
6. Promueve su creatividad e ingenio.
7. Atiende a la diversidad, cuidando los diferentes ritmos de aprendizaje.

PROYECTO 1

MITOS Y MISTERIOS DE LAS GRANDES CIVILIZACIONES ANTIGUAS

El **trabajo** se trata de investigar en equipo uno de los **6 temas** recogidos en el cuadro que aparece más abajo, los cuales están relacionados con los contenidos de los temas de Egipto, Grecia y Roma en el curso de 1º de E.S.O. El trabajo se hará en *PowerPoint* (ver **requisitos e indicaciones** abajo) y se expondrá en público. Cada grupo tendrá 20 minutos para realizar la exposición a toda la clase.

Los 6 temas a investigar son los siguientes:

- 1) LA MALDICIÓN DE LA TUMBA DE TUTANKAMÓN (EGIPTO).
- 2) EL RESCATE DEL TEMPLO DE ABU SIMBEL (EGIPTO).
- 3) LOS MITOS GRIEGOS, EL CABALLO DE TROYA (GRECIA).
- 4) LA CIUDAD PERDIDA DE LA ATLÁNTIDA (GRECIA).
- 5) EL COLISEO ROMANO, LA LUCHA DE GLADIADORES (ROMA).
- 6) EL VESUBIO, MUERTE Y VIDA DE POMPEYA (ROMA).

Requisitos e indicaciones para el trabajo en powerpoint

- Los grupos se hacen por orden de lista. En la segunda página están recogidos todos los trabajos con sus secciones, la asignación de cada alumno a cada grupo y la sección del trabajo que puede hacer cada uno.
- Cada alumno debe buscar, leer, investigar y analizar 4 artículos en internet para la realización de su sección, enlaces que serán añadidos a la última diapositiva del trabajo, la Webgrafía.
- Cada alumno debe completar 4 diapositivas seleccionando 4 imágenes que representen la sección que tiene que hacer. Cada diapositiva se compone, por lo tanto, de una imagen y un breve texto de 20 palabras como máximo.
- El alumno tiene 5 minutos para exponer su sección del trabajo a la clase. Se puede llevar una hoja de apoyo que recoja lo que el alumno va a exponer, pero se valorará explicar sin ayuda externa.

- Se elaborará una portada y un índice. Se valorará la coordinación del grupo.

1) LA MALDICIÓN DE LA TUMBA DE TUTANKAMÓN (EGIPTO)

1. Introducción e historia de Tutankamón.
2. El hallazgo de la tumba.
3. Las muertes de los investigadores y sus causas.
4. Explicaciones de la maldición.

2) EL RESCATE DEL TEMPLO DE ABU SIMBEL (EGIPTO)

1. Introducción e historia de Abu Simbel.
2. Descubrimiento del Templo de Abu Simbel.
3. La presa de Asuán y la reubicación del templo.
4. Fenómeno solar.

3) LOS MITOS GRIEGOS, EL CABALLO DE TROYA (GRECIA)

1. Los mitos griegos.
2. Causas y contexto de la guerra de Troya.
3. La guerra de Troya, griegos vs troyanos.
4. El caballo de madera.

4) LA CIUDAD PERDIDA DE LA ATLÁNTIDA (GRECIA)

1. El misterio de la Atlántida.
2. La Atlántida según Platón.
3. Posibles localizaciones de la Atlántida.
4. ¿Mito o realidad?

5) EL COLISEO ROMANO, LA LUCHA DE GLADIADORES (ROMA)

1. Introducción e historia del Coliseo Romano.
2. ¿Qué era y para qué se utilizaba?



3. Recorrido por el Coliseo Romano.
4. Curiosidades.

6) EL VESUBIO, MUERTE Y VIDA DE POMPEYA (ROMA)

1. Introducción e historia de Pompeya y Herculano.
2. Pompeya, una ciudad romana.
3. Erupción del volcán y devastación de la ciudad.
4. Los restos de la ciudad y su patrimonio actual.

PROYECTO 2

GRANDES CIVILIZACIONES MEDIEVALES

El **trabajo** se trata de investigar en equipo uno de los **7 temas** recogidos en el cuadro que aparece más abajo, los cuales están relacionados con importantes episodios y civilizaciones de la Edad Media en el curso de 2º E.S.O. El trabajo se hará en *PowerPoint* (ver **requisitos e indicaciones** abajo) y se expondrá en público. Cada grupo tendrá 20 minutos para realizar la exposición a toda la clase.

Los **7 temas** a investigar son los siguientes:

- 1) ATILA EL HUNO, EL AZOTE DE ROMA (406 – 453)
- 2) LOS VIKINGOS, LOS GIGANTES DEL NORTE (793 – 1066)
- 3) LA PRIMERA CRUZADA CRISTIANA (1096 – 1099)
- 4) SALADINO CONQUISTA JERUSALÉN (1187)
- 5) EL IMPERIO MONGOL DE GENGIS KHAN (1162 – 1227)
- 6) LA GRAN MURALLA CHINA
- 7) LA CONQUISTA DE CONSTANTINOPLA POR LOS TURCOS (1453)

Requisitos e indicaciones para el trabajo en powerpoint

- Los grupos se hacen por orden de lista. En la segunda página están recogidos todos los trabajos con sus secciones, la asignación de cada alumno a cada grupo y la sección del trabajo que puede hacer cada uno.
- Cada alumno debe buscar, leer, investigar y analizar 5 artículos en internet para la realización de su sección, enlaces que serán añadidos a la última diapositiva del trabajo, la Webgrafía.
- Cada alumno debe completar 5 diapositivas seleccionando 5 imágenes que representen la sección que tiene que hacer. Cada diapositiva se compone, por lo tanto, de una imagen y un breve texto de 20 palabras como máximo.
- El alumno tiene 5 minutos para exponer su sección del trabajo a la clase. Se puede llevar una hoja de apoyo que recoja lo que el alumno va a exponer, pero se valorará explicar sin ayuda externa.
- Se elaborará una portada y un índice. Se valorará la coordinación.
-

1) ATILA EL HUNO, EL AZOTE DE ROMA (406 – 453)

1. Cultura e historia de los hunos.
2. *Atila, el “azote de Dios”*.
3. Las invasiones bárbaras y el fin del Imperio Romano.

2) LOS VIKINGOS, LOS GIGANTES DEL NORTE (793 – 1066)

1. Cultura e historia de los vikingos.
2. La Saga de *Erik el Rojo*.
3. Los drakkars vikingos.

3) LA PRIMERA CRUZADA CRISTIANA (1096 – 1099)

1. Convocatoria e inicio de la Primera Cruzada.
2. La conquista de Tierra Santa.
3. La Orden de los Caballeros Templarios, monjes y guerreros.

4) SALADINO CONQUISTA JERUSALÉN (1187)

1. Cultura e historia de los sarracenos.
2. *Saladino*, el gran héroe del mundo islámico.
3. El sitio de Jerusalén (1187).
- 4.



5) EL IMPERIO MONGOL DE GENGIS KHAN (1162 – 1227)

1. Cultura e historia de los mongoles.
2. *Gengis Khan*, “hombre supremo en la tierra”.
3. Unificación y expansión del Imperio Mongol.

6) LA GRAN MURALLA CHINA

1. China, una civilización milenaria.
2. La Gran Muralla China, patrimonio de la humanidad.
3. Inventos de los chinos.

7) LA CONQUISTA DE CONSTANTINOPLA POR LOS TURCOS (1453)

1. Cultura e historia de los turcos. El Imperio Otomano.
2. La agonía del Imperio Bizantino.
3. La caída de Constantinopla.
4. *Solimán el Magnífico* y los temibles jenízaros.

CONCLUSIONES

Como vemos, los beneficios del aprendizaje por proyectos son muchos, evidentes y reales. El trabajo por proyectos es una forma mucho más motivadora, práctica y eficaz a la hora de adquirir conocimientos, competencias y habilidades por parte del alumnado, en detrimento de la enseñanza tradicional, mucho más pasiva y con un enfoque rígido y único. Para el profesor Sergio Fernández Sixto, experto en ABP, “el Aprendizaje Basado en Proyectos amplía los conocimientos de los alumnos y desarrolla sus habilidades para hacer de ellos personas más competentes”¹⁰². Cuando los niños y niñas investigan un tema en grupo usando las TICs, no sólo están aprendiendo contenidos insertados en el currículo, sino que también están desarrollando sus habilidades, valores y estrategias personales de cara a su propia formación académica y personal, absolutamente necesarios en un mundo globalizado, abierto y exigente como el que tenemos hoy en día.

¹⁰² Fernández, S. (2016). Aprendizaje Basado en Proyectos. El qué, el cómo y la evaluación. Recuperado (18.01.2017), de <http://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/aprendizaje-basado-proyectos-la-evaluacion/36839.html>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bona, C. (2016). *Las escuelas que cambian el mundo*. Barcelona: Plaza & Janés.

Del Moral, C. y Sobrino, D. (2016). Aprendizaje basado en proyectos (ABP) en Ciencias Sociales. *ÍBER. Didáctica de las Ciencias Sociales*, 82.

Fernández, S. (2016). Aprendizaje Basado en Proyectos. El qué, el cómo y la evaluación. Recuperado (18.01.2017), de <http://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/aprendizaje-basado-proyectos-la-evaluacion/36839.html>

González, E. (2007). *Aprendizajes y diversidad educativa*. Madrid: Editorial CCS.

Petitclerc, J. M. y Gentil-Baichis, Y. (2016). *Educación en la era de Internet*. Madrid: Editorial CCS.

Plataforma educativa aulaPlaneta (2015). Siete ventajas del aprendizaje basado en proyectos. Recuperado (18.01.2017), de <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>

VV.AA. (2016). *Hablamos de educación. Reflexiones educativas para cambiar el mundo*. Barcelona: Vicens Vives.