

Tiempos modernos

Escuela: ESEAAV “Rogelio Yrurtia”

Autor: Guido Cegarra

Sala/grado/año: 2º, 1º

Breve descripción:

Este es un proyecto anual transversal a todas las cursadas de Formación Ética y Ciudadana, Geografía e Historia. Pretende ser una obra colectiva, así como un elemento lúdico de aprendizaje, repaso y evaluación.

Situación inicial

En el marco de la planificación de proyectos interareales de la NES, con el equipo de planificación formado por los profesores de Historia, Geografía y FEC, decidimos utilizar este dispositivo como vínculo transversal a nuestras planificaciones.

Objetivos

- Que los alumnos vuelquen contenidos de las clases en naipes cronológicos.
- Que los alumnos sean capaces de investigar contenidos para resumir explicaciones que ellos mismos entiendan.
- Que realicen todos los trabajos por triplicado ya que, al ser una obra colectiva, los otros dos grupos tienen que tener copias de lo trabajado en cada uno.

Contenidos

Los contenidos abordados fueron los mismos que los vistos en clase volcados en la planificación anual.

Por ejemplo, en una primera parte se solicitó a los alumnos que investiguen los distintos proyectos de expansión ultramarina de España y Portugal. En la clase se explicó estructuralmente la necesidad de Europa

de conseguir nuevos mercados y hallar rutas alternativas a las de la Seda y las Especias debido al bloqueo musulmán. Surgen de ahí dos proyectos, el portugués y el español, y tres grandes rutas que se investigan en tres grupos:

- La ruta alrededor de África, en varias etapas (entre 1434 y 1498) hasta llegar a Calcuta.
- Los viajes de Cristóbal Colón (entre 1492 y 1502).
- El viaje de circunnavegación de Magallanes y Elcano (entre 1519 y 1522) que confirmó la esfericidad de la tierra.

Cada grupo debe, utilizando el libro de texto (*Santillana Historia 2*), generar cinco naipes con ilustración y una breve reseña sobre cinco momentos de cada una de estas empresas.

Los naipes deberán hacerse por triplicado para poder dar las otras dos copias a los grupos que hayan investigado las otras rutas. De modo que al final de este TP cada grupo tiene quince naipes distintos con los que empezar a practicar y aprender.

Destinatarios

Adolescentes de entre 13 y 15 años de 2º 1º del ESEAAV "Rogelio Yrurtia".

Secuencia didáctica

1) Forma de abordar los contenidos:

Se determinan tres grupos que deben sostenerse durante toda la cursada. Los grupos no son rígidos, los alumnos pueden pasarse de uno a otro según sea de su interés el tema a investigar.

Se explican los contenidos de la clase de manera usual, por ejemplo: "Civilizaciones precolombinas". Al finalizar la exposición, los grupos deciden entre ellos qué le gustaría investigar a cada uno, entonces uno se define por los Mayas, otro prefiere a los Aztecas y el último se queda con los Incas.

2) Forma de volcar los contenidos:

Para trabajar, se utilizan naipes especiales en blanco donde cada grupo completa el tema investigado con ilustraciones y explicaciones, se utilizan tantos como crean necesarios siempre en la misma cantidad y por triplicado. Al terminar la investigación cada grupo tiene un trabajo propio y dos para compartir que intercambia con los otros grupos y termina con

tres elementos distintos que forman parte del “todo” investigado y que pasan a engrosar la baraja de juego.

3) Forma de jugar y repasar:

Se mezclan los naipes con la fecha “hacia abajo”, de manera que solo pueda verse el título del acontecimiento y la ilustración.

Se coloca en el medio de la mesa una carta con la fecha “hacia arriba” que será la carta inicial.

Los alumnos van sacando cartas del mazo y deben decidir si van a la izquierda (antes) o a la derecha (después) de la carta inicial. Si la decisión es correcta, las cartas pasan ahora a formar parte de una línea de tiempo cronológica que se irá agrandando y complejizando durante el juego. Si la decisión es incorrecta, la carta se elimina y es el turno del siguiente alumno.

Se puede jugar de manera competitiva repartiendo un determinado número de cartas entre los alumnos y que éstos las vayan colocando en la línea de tiempo, deshaciéndose de una si lo hacen correctamente o robando una carta nueva si se equivocaron, de manera que el primero que quede sin cartas, será el ganador.

Otros actores

Profesores de Geografía y de Formación Ética y Ciudadana.

Evaluación

Al ser un dispositivo que “auto-corrige”, se utilizó como herramienta de repaso para evaluaciones.