

## Aprendizaje y Servicio Solidario: Memoria Histórica



### Descripción de la experiencia

[Cuadro resumen de la práctica](#) - [Cuadro resumen del contexto institucional y comunitario](#)

El Instituto puso en marcha en 2011 el programa de ApS con el objetivo de reforzar las relaciones de convivencia en el centro y dotar a los aprendizajes escolares de mayor sentido y funcionalidad

al vincularlos con el servicio solidario que se presta. Todo el alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato participa en estas experiencias. Dentro del programa se ofrecen 23 proyectos distribuidos en los distintos cursos. Los estudiantes pueden elegir el que desean cursar cada año, sobre todo en el 1º Curso de Bachillerato.

El centro persigue con esta experiencia los siguientes objetivos:

1. Promover la mejora de la convivencia en el centro.
2. Desarrollar las competencias sociales y de ciudadanía del alumnado.
3. Desarrollar la conciencia moral del alumnado.
4. Vincular los currículos de las diferentes materias que se imparten en el centro con las necesidades sociales del entorno.

La valoración de los estudiantes del centro de la experiencia de participar en proyectos ApS es muy positiva, como se aprecia en el video que se realizó como parte de la evaluación del programa.

*Video en el que se recogen las valoraciones que hacen los estudiantes acerca de la experiencia*

Se ilustra esta experiencia de innovación a través de uno de los programas que se llevan a cabo con todos los alumnos y alumnas de 4º curso de la ESO: Memoria Histórica. Este proyecto implica un programa de actividades para personas mayores de las localidades de Coslada y San Fernando de Henares (Madrid) con el objetivo de facilitar la comunicación entre ellas y los jóvenes del instituto. Los aprendizajes se centran en la etapa de la guerra civil española y la posguerra y cada curso académico se elige un aspecto de la vida cotidiana que permite encarnar los cambios entre este periodo histórico y el momento actual que viven los alumnos (la comida; los juegos...). En el curso 2016-17, el foco fueron los juegos. En el proyecto se encuentran implicadas diferentes asignaturas que contribuyen al logro de objetivos compartidos o específicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	MATERIAS
Sentirse concernidos por lo que ocurre en el mundo que les rodea (sentido de la responsabilidad) y ser capaces de hacer cosas para mejorar el entorno (empoderamiento), tomar conciencia de la educación en la configuración de proyectos laborales y vitales estimables (emprendimiento).	Educación en valores y Tutoría  Geografía e Historia
Identificar y reconstruir las representaciones que los estudiantes tienen acerca de los mayores y favorecer el diálogo y el entendimiento intergeneracional, partiendo de un campo de interés y de una motivación común. Comprender las características de la	

sociedad española del período de la guerra civil y la posguerra.

Desarrollar las habilidades comunicativas implicadas en la entrevista y elaborar exposiciones orales para actuar como guías en la exposición.	Lengua
Emplear las tecnologías de la información y la comunicación como canal de difusión de los logros del proyecto	Educación Plástica y Tecnología
Construir juguetes para la exposición.	Tecnología
Conocer y ejercitar juegos tradicionales. Desarrollar las capacidades de orientación.	Educación Física
Mejorar las habilidades de trabajo en equipo del alumnado, el sentido crítico y la toma de decisiones.	Todas

El proyecto se organiza en tres fases. En la primera, dedicada al diseño y realización de las entrevistas, los estudiantes preparan en clase de Lengua y de Historia las preguntas de la entrevista que van a realizar por parejas a las personas mayores. La entrevista incluye una semblanza del entrevistado, preguntas acerca de su vida cotidiana durante la guerra y la posguerra y sobre los juegos de su infancia y adolescencia. En la preparación de la entrevista, se hace especial hincapié en las diferencias de género que podían existir tanto en los juegos como en otros ámbitos sociales. Asimismo, se preparan para realizar la entrevista mediante actividades de *role playing*.



### Entrevistas realizadas por los estudiantes del Instituto a las personas mayores en sus Centros Socioeducativos

En las semanas siguientes se desplazan a los centros socioeducativos de mayores de las localidades y, por parejas, entrevistan a una de estas personas y a veces comparten con ellas alguna otra actividad que se esté realizando, ampliando con ello las posibilidades de diálogo. Como cierre de esta primera fase, los alumnos y alumnas transcriben y analizan lo que la persona mayor les ha dicho y, a través de un editor de Word lo preparan de acuerdo a una plantilla en la que se recoge la semblanza de la persona mayor y las características del juego que ha relatado. Este texto se incluirá después en la publicación final.

Ficha realizada por los estudiantes con el editor de Word a partir de la entrevista realizada por ellos mismos, que recoge la semblanza de la persona mayor y el juego que explicó.

Como complemento para comprender esta etapa histórica, los estudiantes y algunos de los mayores se desplazan a una localidad de las afueras de Madrid, Paredes de Buitrago, en la que se conservan importantes restos de búnkeres y trincheras del frente de Madrid para realizar una ruta por ellos, profundizar en el conocimiento de la “Batalla del Agua” y compartir la comida y una sesión de juegos con los mayores.

Visita de las personas mayores y los estudiantes a los búnkeres de la Guerra Civil en Paredes de Buitrago.

En la segunda fase se realizan las actividades de preparación de la exposición de juguetes de la época. Ello supone localizarlos y catalogarlos, tarea de la que se ocupan fundamentalmente las personas mayores, pero a la que contribuyen también los estudiantes pidiendo juegos a sus familiares. Por otra parte, se lleva a cabo una visita al Museo Lázaro Galdiano en Madrid en la que estudiantes y mayores ven el documental “Cajas Negras” sobre la protección de las obras artísticas durante la guerra y participan en un pequeño coloquio, organizado por el Departamento de Educación del Museo. Además, hacen una visita guiada por los profesionales de este Departamento para conocer algunas de las obras más relevantes de este período histórico. En esta fase los alumnos y alumnas preparan también el cartel de la exposición “Generaciones en juego”.

Cartel que elaboraron los estudiantes para anunciar las exposiciones en el Centro Cultural Margarita Nelken (Coslada) y en el Museo Lázaro Galdiano (Madrid)

En la tercera fase, se llevan a cabo dos exposiciones, una en el Centro Cultural Margarita Nelken de Coslada y otra en el Museo Lázaro Galdiano de Madrid. En el primer caso, algunos estudiantes participan en un acto de presentación del proyecto comentando lo que la experiencia les ha supuesto. En el segundo, los estudiantes de 4º de la ESO preparan juegos en los jardines del museo para el alumnado de 1º del Instituto y otros visitantes y hacen de guías en la exposición, durante los cuatro días de duración de la misma.

Juegos tradicionales que se llevaron a cabo en los jardines del museo Lázaro Galdiano

Asimismo, se elabora una pequeña publicación con las semblanzas de algunos de los mayores y la explicación de ciertos juegos que reúne los textos que los estudiantes habían realizado en la primera fase.



Portada de la Publicación final del proyecto.

## **Componentes de innovación**

La experiencia forma parte del conjunto de prácticas innovadoras incluidas en el proyecto de investigación “Aprender con sentido. Estrategias, instrumentos y prácticas de Personalización del aprendizaje escolar” impulsado y financiado por el Instituto de Tecnología, Educación y Aprendizaje, INTEA, de la Fundación SM. En su versión actual, la experiencia incorpora diferentes dimensiones de personalización del aprendizaje entre las que cabe destacar las siguientes:

Énfasis en aprendizajes social y culturalmente relevantes: compromiso responsable con un servicio a la comunidad; capacidad para descentrarse de la propia experiencia y comprender y valorar una generación distante.

Toma en consideración de las experiencias de aprendizaje fuera de la escuela incorporándolas a las actividades escolares de enseñanza y aprendizaje: contacto con los centros socioeducativos de mayores de su localidad; participación en actividades de museos.

Reconocimiento y aceptación de la capacidad del alumnado para tomar decisiones sobre aspectos centrales de las actividades de enseñanza y aprendizaje: elección del proyecto de ApS en el que desean participar; elección del título del proyecto y de la exposición final; elección de la actividad que van a realizar en la exposición (responsable de juegos-guía).

Adopción de un enfoque competencial de las actividades de aprendizaje: actividades auténticas que promueven la funcionalidad y generalización de los aprendizajes, así como la interdisciplinariedad del conocimiento.

Utilización de las tecnologías digitales y los dispositivos móviles como instrumentos de personalización del aprendizaje: búsqueda de recursos en internet; uso de los móviles para grabar; recursos digitales para editar la publicación final.

## Elementos de mejora de la experiencia

Con el fin de mejorar y ampliar la experiencia de innovación y seguir avanzando en la dirección de una mayor personalización del aprendizaje escolar, el equipo impulsor ha iniciado un proceso de reflexión y revisión centrado en los siguientes aspectos:

Aumentar la participación de los estudiantes en el proyecto delegando en ellos más responsabilidades de la organización de las exposiciones.

Revisar el procedimiento y los instrumentos de evaluación de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.

Incorporar actividades específicamente dirigidas a promover una reflexión en el alumnado sobre lo que han aprendido, qué les ha ayudado a aprender, qué dificultades han encontrado y cómo las han superado.

Reforzar los mecanismos de coordinación entre los docentes implicados para facilitar la comunicación y prevenir el posible desgaste que puede conllevar una actividad tan compleja y valiosa. Así como buscar un mayor reconocimiento de estas actividades por parte de la administración.

Ampliar las innovaciones que implica el ApS en los procesos de enseñanza y aprendizaje al resto de la programación de las asignaturas implicadas y a otras materias del currículo.

Mostrar a otros docentes las competencias que los estudiantes han adquirido y desarrollado mediante su participación en la experiencia a fin de incidir en la representación que tienen de ellos y de su capacidad para aprender

Reforzar la difusión del proyecto entre las familias con el fin de enriquecer la representación que tienen de sus hijos e hijas como aprendices y como ciudadanos.

## Para conocer mejor

**Preguntas, comentarios, sugerencias:** dirigirse a María Jesús Luque Mendoza (Profesora del Instituto Miguel Catalán y Coordinadora del proyecto)

Correo electrónico: [iesmiguelcatalan@gmail.com](mailto:iesmiguelcatalan@gmail.com)

**Autores:** Equipo del Instituto: María Jesús Luque y Mar Cruz (Coordinadoras), Alberto Merchán, Angel Luis García, César Souto, Elisa Ramírez, Fátima Vega, Francisco Javier Martín, Jesús

Alfonso, Jorge Hinojosa, Juan Antonio López, Juan de Vicente, Juan José Carracedo, María Ramos, Miguel Villanueva.

Equipo de investigación INTEA - Aprender con Sentido. Universidad Autónoma de Madrid y Universidad de Extremadura