



Colegio "SAN VICENTE"
C/ Butrón, 33 C.P. 28022
Cod. 28009458
Tel./Fax. 913067074
e-mail: CC.SANVICENTE.MADRID@EDUCA.MADRID.ORG

Colegio San Vicente (Madrid). Proyecto de Innovación Educativa "WE GO TO IRELAND"

Proyecto de inmersión lingüística y cultural. Curso académico 2015-2016

El proyecto que aquí se presenta, propone combinar dos de las competencias básicas de nuestro sistema educativo, la competencia en comunicación lingüística y la competencia digital. En el actual contexto educativo de la Comunidad de Madrid, estas dos competencias aparecen como elementos clave para el desarrollo académico de nuestro alumnado.

De la combinación de estas dos competencias se producirá una extraordinaria sinergia que redundará en el avance académico del alumnado, tanto en su competencia lingüística en inglés como en su capacidad para utilizar las TIC con fines educativos, de manera responsable y productiva.

Lo importante en la innovación en cualquier área de conocimiento no consiste únicamente en realizar experiencias innovadoras, sino también en incorporar éstas a la rutina académica de tal forma que no se perciban como un acontecimiento educativo aislado.

Fundamentación pedagógica

El contenido de este proyecto se enfoca desde una perspectiva pedagógica basada en la teoría de **hands-on approach** de Howard Gardner. La perspectiva de esta teoría implica que los alumnos serán participantes directos de su proceso de aprendizaje; es decir, aprenderán a través de la realización de actividades y tareas de las cuales serán sus protagonistas directos. Este proyecto crea el marco y las condiciones para que los alumnos actúen de manera activa tanto en el ámbito lingüístico y cultural como en el digital. Por lo tanto, nuestro objetivo como docentes es crear el marco y establecer la coordinación y supervisión necesarias para que nuestros alumnos aprendan realizando ellos mismos las actividades propuestas, que sean los protagonistas de su propia historia educativa.

Y aunque obviamente creemos que el concepto de 'a mile wide, an inch deep' (mucho conocimiento con poca profundidad) no responde a un aprendizaje coherente a medio plazo, aspiramos a extender ese conocimiento lo máximo posible, creando un entorno educativo que permita a nuestros alumnos vivir experiencias reales, que les enseñen a ser capaces de solucionar problemas y llevar a cabo acciones por sí mismos.

Objetivos

1. Mejorar sustancialmente el nivel de inglés oral de los alumnos participantes en el proyecto, su fluidez y su comprensión auditiva.
2. Facilitar que nuestros alumnos utilicen sus destrezas comunicativas en inglés en entornos reales, promoviendo así la fluidez natural en el idioma.
3. Facilitar la inmersión y la convivencia con la cultura irlandesa de tal forma que nuestros alumnos convivan en un entorno lingüístico y cultural real.
4. Promover el conocimiento de la cultura irlandesa y del estilo de vida de las Islas Británicas.
5. Fomentar el uso consciente, productivo y educativo de los medios digitales.
6. Establecer la necesaria conexión entre el mundo real y los recursos digitales como soporte de aprendizaje.
7. Sintetizar la competencia digital y la competencia lingüística (idioma extranjero) de tal forma que se produzca una sinergia educativa en ambas dimensiones.
8. Promover el trabajo cooperativo en diferentes niveles: profesor-profesor; alumno-alumno; profesor-alumno



2. ¿Por qué Irlanda?

1. Por su tradición como país angloparlante, con un inglés rico y prolífico.
2. Por ser el país de habla inglesa con más relaciones con España; en sentido antropológico por su origen común con los pueblos celtas de la península ibérica. Por sus alianzas históricas con España (Kinsale 1601, *Spanish Armada*, Francisco de Cuéllar). Por las indudables conexiones culturales (música celta, *Black Irish*).
3. Por contar con los mejores autores literarios en lengua inglesa de los últimos 200 años (4 premios Nobel de Literatura: Seamus Heany 1995; Samuel Beckett 1969; George Bernard Shaw 1925, William Butler Yeats 1923). Y aún más importantes, Oscar Wilde, James Joyce, Edmund Synge...
4. Por obvias cuestiones prácticas: utilización del euro, precios más ajustados a las necesidades actuales de nuestras familias, positiva actitud de los irlandeses a recibir estudiantes españoles.

3. Recursos

Recursos lingüísticos

- Inmersión completa en inglés durante cinco días en Dublín (República de Irlanda).
- Actividades diseñadas en inglés utilizando este idioma tan necesario hoy en día, para acceder a otras áreas de conocimiento: Educación Física, Historia, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Música.
- Estancia y convivencia con el pueblo irlandés.
- Utilización de recursos digitales con fines lingüísticos.

Recursos digitales

- *Aprendizaje interactivo sobre el viaje*: exploración didáctica en Internet con fines educativos que representará exactamente nuestro viaje de inmersión lingüística y cultural a Irlanda.
- Blog informativo sobre nuestros viajes de inmersión lingüística y cultural a Dublín. Producto digital de creación propia.
- Diario de viaje (*Travel Journal Blog*) presentado en un blog. Producto digital de creación propia.
- Diccionario de viaje (*Travel WikiDictionary*), creado en una wiki. Producto digital de creación propia.
- Mural digital educativo (*Prezi*) como resumen final de nuestro proyecto. Producto digital de creación propia.

4. Programa, contenidos y secuencia de actividades

El diseño del programa de actividades del Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural determinará, a su vez, los contenidos y la secuencia de actividades. Ésta es una fase determinante dentro de todo el proyecto y en ella hemos puesto toda nuestra experiencia.

. Aunque existe una obvia dependencia de factores externos, tales como disponibilidad de lugares, posibilidades de acceso y distancias, nuestro objetivo es abarcar una amplia gama de actividades que permita a nuestros alumnos conocer Irlanda en profundidad utilizando simultáneamente la lengua inglesa.

El proyecto se asienta sobre dos pilares básicos, el real y el digital, y sobre tres elementos fundamentales en la vida real: el denso e intenso programa de actividades, la convivencia con la cultura irlandesa, fuente inagotable de realidad social y uso espontáneo del idioma.



Colegio "SAN VICENTE"
C/ Butrón, 33 C.P. 28022
Cod. 28009458
Tl./Fax. 91 3067074
e-mail: CC.SANVICENTE.MADRID@EDUCA.MADRID.ORG

En cuanto al diseño del programa de actividades, se elaborará un programa basado en una selección (según disponibilidad y accesibilidad) de las siguientes actividades:

1. **Visita guiada a Dublín**, nuestro lugar de estancia. Día completo de visita a Dublín, recorriendo todos sus lugares emblemáticos y respirando el aire histórico, literario, musical y cosmopolita que impregna toda la ciudad. (CLIL: Música, Ciencias Sociales, Historia, Literatura).

2. **Cliff Walk Bray-Greystones**. Marcha paisajística y natural que discurre entre Bray y Greystones durante seis kilómetros por una senda segura, que ofrece vistas continuas al Mar de Irlanda y al ferrocarril que entra y sale de los acantilados de forma intermitente (dos horas de camino). (CLIL: Educación Física y Ciencias Naturales).

3. **Dalkey Castle/ Malahide Castle**. Ambos en las proximidades de Dublín, son puntos de referencia de la historia de Irlanda y lugares de intensa belleza, con enormes posibilidades de aprendizaje de la lengua inglesa en contextos reales. (CLIL: Historia, Ciencias Sociales, Literatura)

4. **Trinity College & Book of Kells**. La universidad histórica de Dublín contiene una de las joyas literarias medievales de Europa, *Book of Kells*. (CLIL: Historia, Literatura)

5. **House 29**. Esta auténtica casa georgiana restaurada muestra el esplendor de esta zona de Dublín en la época que fue la segunda ciudad del Imperio británico, sólo por detrás de Londres. Al mismo tiempo, la visita guiada en inglés nos ofrece la oportunidad de conocer la vida cotidiana de la época. (CLIL: Historia, Ciencias Sociales)

6. **Natural Science Museum**. Una interesante visita que se puede combinar, por su proximidad, con la bella panorámica de Merrion Square y la estatua homenaje a Oscar Wilde, insigne dublinés. (CLIL: Ciencias Naturales, Literatura).

7. **Collins Barracks**. Museo de Historia de Irlanda y del Ejército. Aquí se concentra la esencia de la historia de Irlanda, trágica y épica. También encontraremos detalles de las conexiones hispano-irlandesas que nos ofrecerán un acercamiento a esta parte de nuestra historia.

8. **Dublin Castle, the State Apartments & The Chester Beatty Museum**. La visita a la parte noble de Dublín, este conjunto administrativo, sede de la presidencia de la Unión Europea en 2013, nos permitirá conocer la historia más reciente de Irlanda y los pormenores de la histórica visita de la reina británica Elizabeth II a Dublín hace pocos años. (CLIL: Historia, Ciencias Sociales)

9. **Kilmainham Gaol**. Lugar emblemático de la Independencia irlandesa y punto de referencia para cientos de miles de personas que acuden todos los años a visitar este lugar, lleno de historia, drama y esencia irlandesa. Escenario de rodaje de la película *In the Name of the Father*, todavía se puede percibir en sus muros y en sus celdas los acontecimientos que se podujeron allí. (CLIL: Historia, Ciencias Sociales).

10. **Irish Music and Dance**. Una experiencia musical y artística en la que aprenderemos los pasos de la danza tradicional irlandesa y los instrumentos tradicionales irlandeses; también escucharemos antiquísimas melodias celtas. (CLIL: Música, Educación Física).

11. **National Museum of the Leprechaun**. Un lugar especial en Dublín donde el asfalto se convierte en un singular bosque celta, lleno de leprechauns, druidas, dragones, banshees.... (CLIL: Literatura).

12. **Howth Peninsula**. Howth ofrece múltiples oportunidades al visitante: la propia belleza de la península, de sus dos faros y de los acantilados, la posibilidad de ver en acción las focas salvajes del ártico y, por supuesto, el incomparable *fish & chips* más reconocido de Irlanda. (CLIL: Educación Física, Ciencias Naturales).

13. **Guinness Storehouse and Brewery**. Símbolo y emblema de Dublín, la marca Guinness es algo más que una cerveza, y sus instalaciones nos ofrecen una estupenda clase de ciencias naturales, con las incomparables vistas de toda la ciudad desde el Gravity Bar, el punto más alto de Dublín. (CLIL: Ciencias Naturales, Química, Ciencias Sociales).



Colegio "SAN VICENTE"
C/ Butrón, 33 C.P. 28022
Cod. 28009458
Tl./Fax. 913067074
e-mail: CC.SANVICENTE.MADRID@EDUCA.MADRID.ORG

14. **Wicklow Gaol, Wicklow Town & the Black Castle.** Wicklow es la capital del condado y nos ofrece unas posibilidades educativas y culturales muy interesantes. Las ruinas del Black Castle junto a los acantilados ofrecen a los visitantes una panorámica espectacular del Mar de Irlanda en un entorno histórico. Asimismo, la ciudad de Wicklow es un buen ejemplo de la belleza rural irlandesa, una visita que bien merece un paseo por la ciudad. Por último, y lo más importante, la prisión de Wicklow fue la antesala de un viaje sin retorno para muchos irlandeses a Australia. Dentro de cada celda de la prisión hay una historia por escuchar y la recreación del barco-prisión nos mostrará la dureza del castigo impuesto a prisioneros que, en muchos casos, apenas si habían robado para comer. (CLIL: Historia, Ciencias Sociales).

15. **Avoca Mills.** Desde Wicklow, Avoca nos ofrece la posibilidad de disfrutar de una tradicional aldea irlandesa (inmortalizada por la BBC) y de visitar los telares artesanales más antiguos de Irlanda, donde podremos ver y escuchar en inglés como se procesa la lana de las ovejas irlandesas para convertirla en productos de fama internacional. (CLIL: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales).

17. **Glendalough.** El `valle de los dos lagos`, traducción del original gaélico glen-da-lough, es un lugar especial en términos de naturaleza e historia de Irlanda. El centro de visitantes, con su museo y su presentación visual, nos abrirá las puertas a la zona monástica medieval y, de allí, a los dos lagos, la cascada... (CLIL: Ciencias Naturales, Historia, Educación Física).

Todas las actividades diseñadas se han programado con el objetivo primordial de que nuestros alumnos practiquen y aprendan la lengua inglesa. Al mismo tiempo, se ha buscado utilizar el inglés como vehículo para acceder a otras áreas de conocimiento (CLIL) y así conseguir una sinergia educativa superior. A partir de ahí se abren las dos dimensiones del proyecto: la digital y la real de forma que nuestro objetivo último es que el viaje se realice en ambas dimensiones.

Una vez diseñado el programa final de actividades se comienza la preparación de las actividades en la dimensión digital del proyecto, siguiendo la siguiente secuencia:

Parte 1: *Aprendizaje interactivo sobre el viaje*

Parte 2: Blog-DUBLIN

Un punto de encuentro para obtener información sobre nuestro viaje.

Parte 4: Viaje de inmersión lingüística y cultural a Dublín

Parte 5: Diario de viaje (*Travel journal Blog*): nuestros recuerdos en Blogspot

Parte 6: Diccionario de viaje (*Travel Wikidictionary*): compilado en Wikispaces para uso libre y global

Cada alumno seleccionará 10 palabras nuevas en inglés aprendidas en nuestro fascinante viaje, en la calle o en las actividades (no en clase) y las incluirá, con su definición en inglés, su traducción y su localización, en una wiki creada a tal efecto en Wikispaces; de esta forma se construirá de manera cooperativa nuestro diccionario de viaje (*Travel Wikidictionary*), que se desarrollará y se compartirá entre todos los miembros del grupo.

Parte 7: *Digital mural*: Prezi

Procesos de evaluación

6. Participación en el proyecto

Dadas las características de nuestro centro, el proyecto va dirigido a todos los alumnos de 4º ESO. Los alumnos interesados en participar en este proyecto se integrarán en el grupo de trabajo bajo la supervisión del tutor y los profesores responsables del Departamento de Inglés.

La participación en el proyecto implicará la participación en todas las actividades del mismo en tres fases diferentes:

1. Actividades lingüístico-digitales previas al viaje



Colegio "SAN VICENTE"
C/ Butrón, 33 C.P. 28022
Cod. 28009458
Tl./Fax. 913067074
e-mail: CC.SANVICENTE.MADRID@EDUCA.MADRID.ORG

Frecuentes visitas al blog de información

Aprendizaje interactivo sobre el viaje a través de Internet

2. Viaje de inmersión lingüística y cultural a Dublín

Travel Journal Blog

Travel WikiDictionary

2. Actividades lingüístico-digitales posteriores al viaje

Travel Journal Blog

Digital Mural: Prezi Aprendizaje interactivo sobre el viaje a través de Internet

7. El concepto de Aprendizaje interactivo sobre el viaje a través de Internet

Dentro de los recursos digitales que se van a utilizar en este proyecto, éste va a ser un elemento clave por su carácter creativo. Un *concepto* consiste en una búsqueda de información selectiva y activa en Internet, con propósitos educativos. De esta forma, los alumnos realizarán una exploración y un viaje digitales previos a la experiencia en la vida real. Recorrerán los mismos lugares y tendrán que obtener y procesar información a través de los enlaces y las tareas propuestas.

8. Sistema de evaluación

Los profesores de inglés responsables de los alumnos participantes en el proyecto valorarán el trabajo y los avances realizados por cada alumno y podrán otorgar hasta 0.75 puntos en la nota final del curso en las asignaturas del Departamento de Inglés.

Se realizará un proceso de evaluación continua y general a lo largo del desarrollo de todo el proyecto, atendiendo principalmente al trabajo realizado por los alumnos en el *aprendizaje interactivo sobre el viaje a través de Internet*, el *Travel Wikidictionary* y el Blog colaborativo.

Si por razones ajenas a su voluntad, y con la debida justificación y solicitud por escrito, algún alumno no pudiera realizar el viaje a Dublín, pero sí deseara participar en el proyecto, el Departamento de Inglés valorará la solicitud y, en su caso, diseñará un plan específico de participación para estos alumnos. El plan consistirá en la realización de todas las tareas posibles y en la colaboración con el Departamento de Inglés en tareas asociadas al proyecto.

10. Conceptos educativos integrados en el proyecto

1. *Hands-on approach*, professor Howard Gardner

2. CLIL (*Content and Language Integrated Learning*)

3. *Aprendizaje interactivo sobre el viaje a través de Internet*

4. Competencias básicas (Competencia de comunicación lingüística, Competencia en Tratamiento de la información y competencia digital, Competencia cultural y artística. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia para aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal).

5. TIC: blogs, wiki, prezi, información activa previa al viaje.

6. Áreas relacionadas: **Lengua Extranjera** (Inglés), **Educación Física** (Irish Dance & Cliff Walk Bray-Greystones, Howth Peninsula), **Ciencias Sociales** (Trinity College, House 29, Wicklow Prison, Dalkey Castle, Malahide Castle, Avoca Mills), **Ciencias Naturales** (Howth Peninsula, Glendalough), **Music** (Irish Music), **Literatura** (Book of Kells, Dalkey Castle), **Historia** (Dublin Castle, State Apartments, Wicklow Prison & Black Castle).



Colegio "SAN VICENTE"
C/ Butrón, 33 C.P. 28022
Cod. 28009458
Tl./Fax. 913067074
e-mail: CC.SANVICENTE.MADRID@EDUCA.MADRID.ORG

11. Recursos anexos a este Proyecto

ANEXO 1: Notificación electrónica para las familias de alumnos de 4º de la ESO. Se informa sobre las actividades digitales previas al viaje.

ANEXO 2: Programa de actividades del Viaje de Inmersión Lingüística y Cultural. Diseño propio del programa de actividades.

ANEXO 3: *Travel Wikidictionary*. La idea de esta tarea digital es que los alumnos recopilen sobre el terreno una serie de términos en inglés que luego incluirán en una Wiki creada a tal efecto y que nos servirá para construir, de manera colectiva y cooperativa, un diccionario digital del viaje.

ANEXO 4: Relación de grupos de trabajo para el Travel Journal Blog. Se trata de que los alumnos recopilen en grupos información y recursos para luego construir un Blog que recoja nuestro Diario de Viaje.

ANEXO 5: Plantilla de evaluación con adjudicación y relación final de notas de todos los alumnos participantes en el Proyecto.