

Curso Erasmus + “*Innovative Methodologies for Teaching & Learning*” (ENGLISH MATTERS)

Proyecto **Innovación lingüístico-metodológica transversal para las EOIs (2020-1-ES01-KA104-080559 E10029374)**

Realizado por la profesora **Silvia Carchano (EOI GANDIA)**, 22-28 mayo 2022, **Dublín** (Trinity College)

En este curso de 7 días vimos una **selección de metodologías innovadoras desde un punto de vista práctico** y trabajamos la dimensión europea, el Portfolio, estrategias de disseminación, competencias del S.XXI, aprendizaje de campo (Contexts4Content) y por proyectos, CLIL, competencias digitales, gamificación (con herramientas digitales y tradicionales), métodos de evaluación, aprendizaje cooperativo, etc.

El primer día, **domingo por la tarde**, se realizó una **sesión plenaria** con los asistentes a los cursos de esa semana, unas 100 personas de unos 10 ó 12 países europeos: la mitad españoles, un 35%/40% italianos y el resto, de las nacionalidades restantes. Nos presentamos con una canción/baile típico de nuestro país y después hicimos un juego sobre conocimientos previos de cultura irlandesa. Lo que más nos llamó la atención fueron el deporte celta llamado “hurling” y el tambor típico irlandés (“bodhran”). También se nos explicó en qué consistirían los trabajos de campo a realizar durante la semana (“Contexts4Content”) y se introdujo la **dimensión europea** de los cursos.

El lunes iniciamos la **dimensión metodológica** cada uno con su curso. En el mío, “Innovative Methodologies for Teaching and Learning”, éramos 14 personas: 6 españolas, 6 italianas, 1 eslovena y 1 rusa afincada en España. Nuestra profesora de referencia era una irlandesa, Stéphanie, pero dependiendo de la temática tuvimos diferentes profesores. La primera actividad fue un juego para hablar con la gente de clase y empezar a conocernos. Dibujamos un reloj donde marcar citas con el máximo número posible de personas. A la hora de esas “citas”, la profesora proyectaba preguntas sobre metodologías que usábamos/que nos gustaría usar, objetivos y expectativas con respecto al curso, etc. Fue un juego divertido que no conocía y aplicaré en clase para estudiar otros contenidos.

A continuación, nos centramos en las **habilidades del S.XXI**: de **aprendizaje** (pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación), **alfabetización, vitales** (como flexibilidad, liderazgo, iniciativa, productividad y habilidades sociales) y la **alfabetización a través del currículo**. A través del juego “Think / Peer / Share” (“Piensa / Comparte y negocia con tus compañeros / Muestra al grupo”) vimos que querer que todo el mundo en el aula sea igual, homogéneo, es un error y que lo que debería primar es la **atención a la diferencia y la diversidad** y la importancia del pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación.



Finalmente, Stéphanie nos explicó el **trabajo de campo** de la tarde, una visita por Dublín en grupos utilizando la **aplicación “Seesaw”**, en la cual había cargado una ruta por lugares emblemáticos con preguntas sobre cada monumento y tareas a realizar. Esta actividad nos sirvió para conocer mejor no solo la ciudad sino también la personalidad de los miembros del grupo, que podéis ver en la imagen (de izquierda a derecha: Nancha, yo, Nadia y Sergio).

El **martes** tratamos el “**project learning**”, distinguiendo entre **proyectos de clase** (que Stéphanie llamaba “**postre**”) y el **aprendizaje basado en proyectos** (“**plato principal**”). Los primeros están limitados en el tiempo, dan un papel protagonista al docente y sus resultados o “**productos**” se quedan en el centro educativo. En el segundo caso, una pregunta impulsora conduce a una investigación sostenida en el tiempo, el alumnado es protagonista, el contenido está integrado en el proyecto y el producto final se comparte fuera del ámbito escolar.

Después, Gill nos habló de **CLIL**, “**Content and Language Integrated Learning**” (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas). Para trabajarlo, nos mostró varios métodos, como el KWL (Knowledge: lo que sabemos / What you want to know: lo que queremos saber / Learnt content: lo que hemos aprendido) y el “**scaffolding**” (aprendizaje que se va asentando y construyendo sobre bases previas) a través de un juego en el que se practicaba la colaboración, la resolución de problemas, la división de la tarea en mini-tareas más abordables y las 4 Cs del CLIL (contenido, comunicación, cultura y conocimiento). Y Grant, desde una perspectiva un poco más científica -ya que era profesor de matemáticas- nos propuso **juegos** para desarrollar las **4 Cs del aprendizaje** (pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación).

El **miércoles** nos dedicamos a la **gamificación digital**, y trabajamos con Kahoot, learningapps.org, Mentimeter, Wordwall, quizizz.com, blookey.com y escape rooms con genial.ly. Nos dividimos en grupos y cada uno preparó una escape room y un juego con una app. Nuestro grupo eligió **blookey.com** porque no la conocíamos.

El **jueves** nos visitó Marie Breen -directora de la escuela de secundaria femenina **Loreto Abbey Dalkey**, votada repetidamente como la mejor escuela de Irlanda- quien nos habló de la atención a las **necesidades educativas especiales**, tanto para alumnado con carencias como para alumnado superdotado. En su centro hacen test de inteligencia y de habilidades cognitivas y sociales y, con un programa informático (Athena tracker), se hace un seguimiento exhaustivo de los resultados de cada alumno/a en todas las materias y cursos. El profesorado se entrevista periódicamente con ellos/as y, si se detecta algún detrimento en las notas esperadas según sus habilidades individuales, se intenta hablar sobre ello y ayudarles.

Aparte, para sacar lo mejor de todos, se aplican los siguientes principios: autoevaluación de centro y profesorado, integración de la diversidad (**2EQ**), responsabilidad y autonomía del alumnado, *feedback* formativo (1 crítica y



2 elogios) en formato "**Read, Reflect, Respond**" para que el alumnado deje de cometer siempre los mismos errores y se involucre en su aprendizaje, y modelos de exámenes de "diseño universal" que sirvan tanto para l@s estudiantes más dotad@s como para l@s menos.

Tras Marie, nos visitó su compañero Eoin, profesor de música y geografía y coordinador TIC de Loreto Abbey, que nos mostró cómo usar "**Apple Classroom**" en el aula, cómo trabajar con Ipads, el método SAMR (Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición) y cómo utilizar diferentes formatos digitales tanto para el proceso de enseñanza-aprendizaje (ej. **Book Creator**, imágenes de satélite de Google Maps, correos electrónicos, etc.) como para el de evaluación. Y, para terminar el día, una actividad de trabajo de campo en grupo coordinada por Stéphanie en la **National Gallery**, con otra batería de preguntas y una ruta cargada en Seesaw.

Finalmente, el **viernes**, el último día de clases "formales", tratamos el **aprendizaje cooperativo**, donde cada alumn@ desarrolla una tarea específica para alcanzar un objetivo común y se apoya en 5 pilares: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y ante el grupo, interacción, habilidades sociales y procesamiento de grupo. Para Stéphanie, la **imagen** que mejor lo define son las **piezas de un puzzle**, ya que la parte es tan importante como el todo y todas las piezas han de encajar para que el resultado final sea óptimo. Para demostrar este tipo de aprendizaje hicimos varios juegos, entre los que quiero destacar el de la "lectura compartida" y un Quizlet, ambos sobre la historia de San Kevin y Glendalough, la excursión que teníamos programada para la tarde con un par de guías y que fue muy interesante.

Junto a las visitas guiadas que hicimos por nuestra cuenta, las rutas y actividades de Contexts4Content y algunas charlas que surgieron durante las clases, esta excursión contribuyó a enriquecer aún más la **dimensión cultural** del curso.

El **sábado** tuvimos la última sesión, también plenaria. Eduardo (el director de English Matters) nos recordó cómo subir a la plataforma de English Matters y nos aconsejó sobre cómo darle una **dimensión europea** a nuestro curso y las diferentes posibilidades de **diseminación** de su contenido que la plataforma de la academia ponía a nuestro alcance (panel de escuelas y proyectos europeos en su web, fórum para encontrar socios europeos...), tras lo que presentamos nuestros **Portfolios**. Para finalizar, nos entregaron los certificados de los cursos y nos hicieron una foto de grupo en el patio de la universidad:



El momento de la despedida fue triste porque, aparte de que el profesorado estaba muy implicado y aprendimos muchísimo en las clases, lo que realmente quisiera poner en valor es la **dimensión humana** del curso, ya que he conocido a gente maravillosa y enormemente generosa sin la cual esta experiencia no hubiera sido lo mismo.

>> *El proyecto **Innovación lingüístico-metodológica transversal para las EOIs** está cofinanciado por el programa Erasmus+ 2020 de la Unión Europea. El contenido de este artículo/noticia es responsabilidad exclusiva de la EOI de Gandía y ni la Comisión Europea ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que se pueda hacer de la información aquí difundida.*

Si estáis interesad@s en obtener más información sobre este u otros proyectos europeos desarrollados por nuestra escuela, visitad nuestra web <https://mestreacasa.gva.es/web/eoigandia> > Actividades y Servicios.