



Etapas educativas: Bachillerato

Autora y Coordinadora de Proyecto: Teresa García Ferrón

ÍNDICE

ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	3
OBJETIVOS	4
MARCO TEÓRICO	5
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y metodología activa	5
Aprendizaje cooperativo	6
Aprendizaje interdisciplinar: Historia y Economía	6
Storytelling histórico y aprendizaje en primera persona.	6
Aprendizaje entre iguales y evaluación formativa	7
Competencias digitales y alfabetización mediática	7
PROPUESTA PRÁCTICA	8
Sesión 1: Formación de grupos y actividad motivadora (Breakout interdisciplinar)	9
Sesión 2: Presentación del proyecto y organización de tareas	9
Sesión 3: Documentación y búsqueda de información	10
Sesión 4: Redacción de la publicación	11
Sesión 5: Maquetación y creatividad	11
Sesión 6: Flecós y preparación del cuestionario final	12
Sesión 7: Visita a cuentas de compañeros y realización del cuestionario	12
CONCLUSIONES	14
ANEXOS	18
Anexo 1→ Presentación del proyecto	18
Anexo 2→ Cuadernillo alumno/Portfolio	24
Anexo 3→ Explicación Break out	28
Anexo 4 →Ejemplos	31
Anexo 5→ Temporalización curso 24-25	35
Anexo 6. Programación de actividades 24-25	35

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto plantea una experiencia de aprendizaje interdisciplinar en Bachillerato basada en la creación de cuentas ficticias de Instagram protagonizadas por personajes inventados que viven la Segunda Guerra Mundial desde distintos países. A través de esta narrativa en primera persona, el alumnado trabaja de forma integrada los contenidos históricos y económicos del conflicto, desarrollando competencias clave como el pensamiento crítico, la competencia digital y el aprendizaje cooperativo.

El proyecto culmina con un proceso de aprendizaje entre iguales, en el que el alumnado analiza las cuentas creadas por sus compañeros, previamente revisadas por el profesorado, y realiza una prueba final sobre los contenidos abordados.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La enseñanza de la Historia del Mundo Contemporáneo en Bachillerato presenta el reto de acercar al alumnado a procesos históricos complejos, globales y de gran impacto, como la Segunda Guerra Mundial, evitando enfoques exclusivamente memorísticos y favoreciendo una comprensión profunda y significativa. Este proyecto de investigación docente surge con el propósito de dar respuesta a este desafío mediante una propuesta interdisciplinar entre las materias de Historia del Mundo Contemporáneo y Economía de 1º de Bachillerato, integrando contenidos, competencias y metodologías activas.

La Segunda Guerra Mundial no puede entenderse únicamente desde una perspectiva política o militar, sino también como un fenómeno profundamente condicionado por factores económicos. Los sistemas económicos de los países beligerantes, la movilización de recursos, los mercados de bienes básicos, el papel de las empresas y la industria armamentística, así como las dinámicas de oferta y demanda, incluidas las de bienes de lujo en un contexto de escasez y racionamiento, resultan claves para explicar tanto el desarrollo como el desenlace del conflicto. Por ello, este proyecto aborda el estudio del periodo desde una visión global, histórica y económica, favoreciendo la transferencia de aprendizajes entre materias.

El uso de Instagram como producto final se plantea como una herramienta pedagógica que conecta el currículo con el entorno comunicativo habitual del alumnado. A través de la creación de cuentas ficticias, cada grupo inventa un personaje que vive la Segunda Guerra Mundial desde un país concreto, narrando

en primera persona los acontecimientos históricos y económicos del periodo. Esta estrategia permite trabajar la empatía histórica, el pensamiento crítico y la contextualización temporal, al tiempo que desarrolla la competencia digital y comunicativa del alumnado.

Además, el proyecto incorpora de manera intencionada el aprendizaje entre iguales como eje metodológico. Una vez finalizadas las cuentas, el alumnado debe visitar y analizar los perfiles creados por sus compañeros, previamente revisados y validados por el profesorado para garantizar el rigor histórico y económico. De este modo, cada estudiante amplía su conocimiento más allá del país y del personaje trabajado por su grupo, accediendo a múltiples perspectivas nacionales, sociales y económicas del conflicto.

De este modo, el alumnado deja de ser un receptor pasivo de contenidos para convertirse en creador y emisor de conocimiento histórico y económico, interpretando los hechos desde una perspectiva personal, pero rigurosamente fundamentada y favoreciendo un aprendizaje compartido, motivador y significativo. La propuesta fomenta el aprendizaje activo, el trabajo cooperativo y el análisis crítico de fuentes y procesos, alineándose con los principios de innovación educativa y excelencia docente que promueven los centros AESECE.

En definitiva, este proyecto interdisciplinar pretende demostrar que la integración de Historia, Economía y herramientas digitales no solo mejora la motivación del alumnado, sino que contribuye a un aprendizaje más profundo, duradero y significativo de la Segunda Guerra Mundial como fenómeno histórico global.

OBJETIVOS

Objetivo general

Examinar e interpretar la Segunda Guerra Mundial como un fenómeno histórico y económico global mediante un proyecto interdisciplinar entre las competencias específicas de las materias de Historia del Mundo Contemporáneo y Economía y la competencia digital.

Objetivos específicos

- Analizar los antecedentes económicos, políticos y sociales que condujeron al estallido de la Segunda Guerra Mundial.
- Identificar los países beligerantes, sus alianzas y el sistema económico predominante en cada uno de ellos.
- Comprender la influencia de la economía de guerra, la industria armamentística y los mercados de bienes básicos en el desarrollo del conflicto.

- Explicar las fases de la guerra y las principales batallas desde una perspectiva histórica y económica.
- Analizar el impacto de la guerra en la oferta y demanda de bienes, incluyendo bienes de primera necesidad y bienes de lujo.
- Valorar el papel de las empresas, la producción industrial y el comercio internacional durante la contienda.
- Desarrollar competencias sociales, digitales y comunicativas a través del trabajo cooperativo y el uso educativo de redes sociales.
- Mejorar la capacidad de expresión escrita y narrativa aplicada a contenidos académicos.

MARCO TEÓRICO

Este proyecto integra de manera coherente ABP, interdisciplinariedad, storytelling, aprendizaje entre iguales y competencias digitales, lo que constituye un modelo educativo innovador y alineado con los objetivos de la LOMLOE y las recomendaciones de la UNESCO para la enseñanza del siglo XXI. La convergencia de estas estrategias permite que el alumnado desarrolle un aprendizaje profundo, significativo y transferible, comprendiendo la Segunda Guerra Mundial no solo como un fenómeno histórico, sino también como un proceso económico global con múltiples dimensiones y repercusiones.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y metodología activa

La metodología fundamental es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ampliamente reconocida por su eficacia en la educación secundaria y Bachillerato para promover la comprensión profunda y el aprendizaje significativo. Según Thomas (2000), el ABP permite que los estudiantes adquieran conocimiento mediante la investigación, resolución de problemas y creación de productos finales, en lugar de depender únicamente de la instrucción directa y la memorización. Este enfoque favorece el desarrollo de competencias clave, como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la colaboración y la autonomía en el aprendizaje.

En el contexto de este proyecto, el ABP se aplica mediante la creación de cuentas ficticias de Instagram en las que los alumnos narran en primera persona los acontecimientos históricos y económicos de la Segunda Guerra Mundial. Esta estrategia combina la investigación documental, la creatividad narrativa y la expresión visual, permitiendo a los estudiantes contextualizar la información, analizar causas y consecuencias, y reflexionar sobre las decisiones y experiencias de los personajes que representan. La metodología activa también fomenta la

motivación intrínseca, al conectar los contenidos curriculares con un entorno comunicativo familiar y atractivo para el alumnado.

Aprendizaje cooperativo

La formación de grupos heterogéneos por parte del profesorado es un aspecto fundamental para garantizar el éxito del aprendizaje cooperativo. No se trata únicamente de distribuir a los estudiantes de manera aleatoria, sino de pensar estratégicamente en la combinación de habilidades, niveles de conocimiento y actitudes, de manera que todos los integrantes puedan aportar y aprender de manera equilibrada. Además, la labor del docente es acompañar de forma constante a cada grupo, supervisando que ningún estudiante asuma toda la carga de trabajo ni que otros permanezcan pasivos, evitando que se generen situaciones de desequilibrio o frustración. De esta manera, se asegura que el aprendizaje cooperativo sea verdaderamente inclusivo y efectivo, promoviendo la responsabilidad compartida y el desarrollo de competencias individuales dentro del grupo (Johnson, Johnson & Holubec, 2013).

Aprendizaje interdisciplinar: Historia y Economía

El proyecto se concibe como un modelo de aprendizaje interdisciplinar, integrando Historia y Economía para ofrecer una comprensión global del conflicto. La interdisciplinariedad permite que los alumnos reconozcan relaciones entre hechos históricos y procesos económicos, desarrollando competencias transferibles a otros ámbitos académicos y profesionales. Según Beane (1997), la educación interdisciplinar favorece el pensamiento crítico, la resolución de problemas complejos y la capacidad de analizar fenómenos desde múltiples perspectivas.

En este proyecto, la Historia del Mundo Contemporáneo proporciona el marco temporal y geopolítico de la Segunda Guerra Mundial, mientras que la Economía ofrece herramientas para analizar los sistemas productivos, la industria armamentística, los mercados de bienes básicos y de lujo, y las dinámicas de oferta y demanda que condicionaron la vida cotidiana y las decisiones políticas del momento. De esta forma, los estudiantes no solo comprenden los acontecimientos bélicos, sino también el impacto económico de la guerra, lo que constituye una aproximación más completa y significativa al conflicto.

Storytelling histórico y aprendizaje en primera persona.

El uso de la narrativa o storytelling histórico es otra base teórica clave del proyecto. Según Wineburg (2001), contar la historia desde la perspectiva de un personaje permite al alumnado desarrollar empatía histórica, comprender los

contextos y motivaciones de los protagonistas y distinguir entre hechos y opiniones. La creación de un personaje ficticio que vive la Segunda Guerra Mundial en un país concreto permite que los estudiantes personalicen el conocimiento, conecten emocionalmente con los acontecimientos y elaboren relatos coherentes que integren información histórica y económica.

El storytelling digital se potencia mediante la plataforma Instagram, que combina texto, imagen y vídeo, facilitando la expresión creativa y la comunicación efectiva. La narrativa en primera persona también permite trabajar la capacidad crítica del alumnado, al tener que interpretar y seleccionar información relevante para construir una historia verosímil, rigurosa y atractiva.

Aprendizaje entre iguales y evaluación formativa

Un elemento central del marco teórico es el aprendizaje entre iguales, basado en los principios del aprendizaje cooperativo y la educación dialógica. Según Johnson y Johnson (1999), trabajar de manera colaborativa favorece la construcción compartida del conocimiento, la resolución de problemas complejos y la reflexión crítica sobre las propias ideas y las de los demás.

En este proyecto, cada grupo desarrolla inicialmente la cuenta de Instagram de su personaje. Posteriormente, todos los estudiantes visitan las cuentas de sus compañeros, previamente revisadas por el profesorado, para analizar distintas perspectivas nacionales, sociales y económicas del conflicto. Esta estrategia permite que los alumnos aprendan del trabajo de sus compañeros, consolidando conceptos, ampliando su comprensión de la Segunda Guerra Mundial y reforzando la motivación por el aprendizaje mediante la comparación de diferentes relatos y enfoques.

Competencias digitales y alfabetización mediática

El proyecto también se sustenta en la teoría de la alfabetización digital y mediática. La inclusión de Instagram como herramienta educativa permite desarrollar competencias digitales avanzadas, incluyendo la creación de contenidos, la comunicación responsable y el análisis crítico de información en entornos digitales. Buckingham (2007) señala que la alfabetización mediática no solo implica manejar tecnología, sino también interpretar y evaluar mensajes en contextos culturales y sociales, lo que resulta especialmente relevante en la narrativa histórica y económica que el alumnado debe construir.

El uso de redes sociales educativas fomenta la creatividad, la organización de la información, la capacidad de síntesis y la presentación de contenidos de manera

atractiva y rigurosa. Además, fortalece competencias transversales como la colaboración, la planificación y la reflexión crítica, todas ellas alineadas con los criterios de excelencia docente de AESECE.

PROPUESTA PRÁCTICA

La propuesta práctica de este proyecto se organiza en siete sesiones diseñadas para guiar al alumnado desde la motivación inicial hasta la producción final. Cada sesión dura una hora a excepción de la quinta e integra tareas específicas y refleja el proceso de evaluación continua y formativa del proyecto. Por ello, la calificación final está formada tanto por el producto final como por el trabajo diario. Este último irá acompañado de feedback del profesorado a través del cuadernillo del alumno.

Antes de iniciar el proyecto, es fundamental que el profesorado y el coordinador de proyectos se reúnan al menos en dos ocasiones para garantizar una planificación rigurosa y eficaz. La primera reunión tiene como objetivo revisar los contenidos curriculares, analizar propuestas y experiencias de años anteriores, establecer la temporalización del proyecto y elaborar un listado de tareas que asegure que todas las fases están correctamente organizadas. La segunda reunión se centra en la formación de los grupos de trabajo, realizada de manera minuciosa, considerando las características individuales de cada estudiante y asignando distintos roles dentro de cada grupo para garantizar la heterogeneidad y la equidad en la distribución de responsabilidades. Una vez establecidos, estos grupos se trasladan a un listado en la hoja de Excel de evaluación, que permitirá registrar tanto las calificaciones individuales como las grupales a lo largo del proyecto, facilitando el seguimiento y la evaluación formativa continua.

Contenidos aplicados el curso 24-25 (pueden variar en función de la legislación vigente y la temporalización de curso):

- Historia del Mundo Contemporáneo
 - Antecedentes y estallido de la Segunda Guerra Mundial.
 - Países beligerantes y alianzas.
 - Fases del conflicto y principales batallas.
 - Final de la guerra y consecuencias.
- Economía
 - Sistemas económicos de los países participantes.
 - Economía de guerra y movilización de recursos.
 - Mercados de bienes básicos y materias primas.
 - Industria armamentística y producción industrial.
 - Empresas, comercio y bienes de distintos países.
 - Oferta y demanda de bienes de lujo durante la guerra.

Durante las sesiones se recomienda establecer tiempos de 7 minutos para cada indicación. En el proyecto hay mucho trabajo autónomo por lo que en ocasiones los alumnos pueden perder el tiempo. Por esta razón es importante ir marcando los tiempos e ir dando feedback al alumnado del trabajo realizado durante la sesión.

Sesión 1: Formación de grupos y actividad motivadora (Breakout interdisciplinar)

Objetivo: Introducir al alumnado en el proyecto, activar la motivación y promover la colaboración inicial.

Actividad:

- Se forman grupos de trabajo de 4 según lo que se ha acordado en las reuniones del profesorado. (5 minutos)
- Cada grupo recibe la primera pista del breakout educativo. Este tiene una serie de pruebas y retos vinculados a Historia del Mundo Contemporáneo y Economía relacionados con la Segunda Guerra Mundial.
- La actividad permite explorar antecedentes del conflicto y conceptos económicos básicos (mercados, sistemas económicos e industria armamentística).

Resultados esperados:

- Primer acercamiento a los contenidos del proyecto.
- Desarrollo de habilidades de cooperación y resolución de problemas.

Evaluación y papel del profesorado:

- Participación activa y correcta resolución de retos en el breakout, registrada por el profesorado en una plantilla de observación diaria
- Es importante que durante el desarrollo de la actividad el profesorado vaya guiando al alumnado, estar atento por si algún grupo se atasca o si incumple las normas. Además debe ir cogiendo anotaciones para registrar una nota evaluación grupal y una nota que se tendrá en cuenta.

Sesión 2: Presentación del proyecto y organización de tareas

Objetivo: Explicar el proyecto en detalle: fechas, criterios de evaluación y distribución de responsabilidades dentro de cada grupo.

Actividad:

- Presentación del proyecto: objetivos, productos finales (cuentas de Instagram) y rúbrica de evaluación.
- Los grupos se sientan juntos y reparten tareas específicas dejando un registro escrito en el cuadernillo de cada miembro.
- Los grupos eligen su personaje histórico y las características personales según el país que les han asignado. Es importante motivar la creatividad en esta parte de la sesión.
- Los alumnos se dividen los epígrafes en parejas de tal manera que haya al menos dos investigaciones de cada apartado (una por cada alumno) y todos hagan una reflexión sobre al menos un tema de economía y un tema de Historia.
- Se establecen los plazos de entrega de cada fase.

Resultados esperados:

- Cada estudiante conoce su rol dentro del grupo.
- Claridad en la planificación y responsabilidades.

Sesión 3: Documentación y búsqueda de información

Objetivo: Recoger información rigurosa y organizada para la construcción del contenido histórico y económico del personaje.

Actividad:

- Investigación guiada en clase, utilizando fuentes bibliográficas y digitales fiables o contrastadas. Como se explicó en la sesión anterior, se dividen los epígrafes en parejas de tal manera que haya al menos dos investigaciones de cada apartado (una por cada alumno) y todos hagan una reflexión sobre al menos un tema de economía y un tema de Historia.
- Para la investigación pueden usar los libros que se faciliten en el aula y su ipad para consultar distintas fuentes.
- Se completa una hoja de investigación, anotando fuentes, datos relevantes y citas textuales o parafraseadas.
- Se enfatiza la importancia del trabajo en clase para garantizar que los alumnos desarrollen la capacidad de búsqueda y selección crítica de información. Además se les recuerda que lo que creen en sus investigaciones va a salir de esa investigación.

Resultados esperados:

- Registro organizado de información histórica y económica.
- Desarrollo de habilidades de análisis y síntesis.

Evaluación y papel del profesorado:

- Se recogerá en el cuadernillo la investigación y fuentes individuales. Es importante dirigirles para que busquen en distintas fuentes y animarles a tener mucha información porque en la siguiente sesión solo podrán consultar esta hoja para redactar y tendrán el IPAD cerrado.

Sesión 4: Redacción de la publicación

Objetivo: Transformar la información recopilada en contenido narrativo coherente y riguroso, aplicando storytelling histórico y económico.

Actividad:

- Redacción del portfolio: cada grupo elabora el borrador de la publicación que luego subirán a Instagram.
- Uso exclusivo de la información investigada y de los apuntes de sus compañeros y de los suyos.
- No se permite el uso de iPads ni herramientas de inteligencia artificial, fomentando la autonomía, la redacción y el pensamiento crítico.

Resultados esperados:

- Publicación redactada en primera persona, integrando Historia y Economía.
- Coherencia narrativa y rigor conceptual en el relato del personaje.

Evaluación y papel del profesorado:

- Durante el trabajo el profesor debe ir guiando la redacción, animando a los alumnos a utilizar conceptos clave y hacer una redacción coherente y rigurosa.
- El profesorado recogerá las publicaciones escritas en papel para evaluarlas y que tras su feedback puedan plasmarlo en sus cuentas.

Sesión 5: Maquetación y creatividad

Objetivo: Dar forma visual a las publicaciones y fomentar la creatividad digital.

Actividad:

- Se muestran ejemplos de publicaciones de años anteriores para inspirar a los alumnos.
- Los grupos trabajan en vídeos, imágenes y diseño visual para sus publicaciones, potenciando la creatividad y el uso de recursos digitales.
- Integración de elementos visuales y textuales para reforzar la narrativa histórica y económica.

Resultados esperados:

- Publicación final lista para subir a Instagram.
- Desarrollo de competencias digitales, estéticas y comunicativas.

Papel del profesorado y Evaluación:

- El profesorado debe controlar los tiempos durante la sesión: 10 minutos para ver el feedback de las publicaciones y hacer correcciones, 15 minutos para reflexionar en grupo sobre apoyos visuales y posibles creaciones. El resto del tiempo trabajo en la producción de todo lo acordado.

Sesión 6: Flecos y preparación del cuestionario final

Objetivo: Revisar detalles finales y generar instrumentos de evaluación formativa que aseguren el aprendizaje entre iguales.

Actividad:

- Revisión y ajustes finales de todas las publicaciones.
- Creación de nuevas publicaciones creativas con el rigor histórico conseguido en las actividades anteriores.
- Cada grupo elabora cuatro preguntas sobre su personaje ficticio y su contexto histórico-económico.
- El profesor utiliza estas preguntas para crear un cuestionario final en Kahoot, Google Forms o Socrative, que obligue al alumnado a visitar y analizar los perfiles de sus compañeros.

Resultados esperados:

- Consolidación del aprendizaje colaborativo y crítico.
- Preparación del alumnado para la evaluación individual sobre contenidos históricos y económicos.

Papel del profesorado:

- Se debe controlar los tiempos y acompañar al alumnado para que no se pierda en la creación visual y todas las creaciones tengan rigor histórico.

Sesión 7: Visita a cuentas de compañeros y realización del cuestionario

Objetivo: Garantizar que el alumnado aprenda de las investigaciones de sus compañeros y consolidar el aprendizaje mediante evaluación formativa.

Actividad:

- Los estudiantes visitan todas las cuentas de Instagram creadas por los demás grupos, analizando los contenidos históricos y económicos de cada personaje.
- Posteriormente, completan el cuestionario final diseñado por el profesorado, basado en las preguntas generadas en la sesión 6.
- Esta dinámica asegura que todos los alumnos interactúen con los trabajos de sus compañeros y reflexionen críticamente sobre la información y el storytelling de cada grupo.

Resultados esperados:

- Aprendizaje entre iguales consolidado.
- Evaluación formativa sobre la comprensión global de los contenidos históricos y económicos.
- Refuerzo de la motivación y del interés por el aprendizaje colaborativo y creativo.

EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

La evaluación de este proyecto se realiza de manera formativa y continua, con el objetivo de acompañar al alumnado durante todo el proceso de aprendizaje y fomentar la mejora constante. Se combinan diferentes instrumentos y estrategias para asegurar una valoración completa del desempeño individual y grupal.

Instrumentos y procedimientos:

1. Registro en hoja de Excel:
 - Cada profesor dispone de una hoja de cálculo en Excel de manera compartida, donde registra la participación, el rendimiento y la consecución de objetivos de cada grupo y de cada estudiante en todas las sesiones del proyecto.
 - En esta hoja se incluyen indicadores de evaluación específicos para cada actividad: participación en el breakout, organización del grupo, calidad de la documentación, redacción y coherencia narrativa, creatividad en la maquetación y cumplimiento de plazos.
 - Este registro permite monitorizar el progreso de manera sistemática y detectar necesidades de apoyo en tiempo real.
2. Feedback en el cuadernillo de aprendizaje:
 - Cada estudiante dispone de un cuadernillo personal en el que se anotan las tareas, avances y comentarios de los profesores.

- Durante las sesiones, los docentes proporcionan retroalimentación escrita individualizada, destacando fortalezas, aspectos a mejorar y sugerencias para enriquecer la investigación y la redacción.
- Este proceso promueve la reflexión crítica del alumnado sobre su propio trabajo y el de sus compañeros.

3. Cálculo de la nota final:

- La calificación final del proyecto se obtiene como media ponderada de tres componentes:
 - Trabajo diario y participación en clase: seguimiento de la implicación en sesiones, cooperación y resolución de tareas.
 - Tareas específicas: calidad de la documentación, redacción y maquetación de las publicaciones.
 - Producto final: rigor histórico y económico, creatividad, coherencia narrativa y presentación visual del contenido en la cuenta de Instagram.
 - La actividad del break out y el producto final tienen nota grupal. La actividad de documentarse individual y la actividad de crear una publicación en parejas, esta última son varias notas ya que hay varias publicaciones.
- Esta metodología asegura que la evaluación sea integral, justa y representativa del aprendizaje real del alumnado.

Ventajas de esta evaluación:

- Permite un seguimiento individualizado y constante, evitando que la nota dependa únicamente del producto final.
- Facilita la identificación temprana de dificultades y la aplicación de estrategias de refuerzo.
- Fomenta la autorregulación del aprendizaje, la motivación y el compromiso con el proyecto.

CONCLUSIONES

El proyecto interdisciplinar de creación de cuentas de Instagram sobre la Segunda Guerra Mundial ha demostrado ser una experiencia de aprendizaje altamente significativa tanto para el alumnado como para el profesorado. A lo largo de las siete sesiones planificadas, los estudiantes no solo han desarrollado

conocimientos históricos y económicos rigurosos, sino que también han adquirido competencias digitales, narrativas y de colaboración, consolidando una formación integral y transversal.

Uno de los hallazgos más relevantes es que, aunque el proyecto requiere un esfuerzo considerable por parte del alumnado y del profesorado, los resultados generan un elevado nivel de satisfacción y motivación. Los estudiantes se involucran en la planificación, investigación, redacción, maquetación y creatividad visual, y al mismo tiempo reciben retroalimentación constante mediante el cuadernillo de aprendizaje y el registro en Excel del profesorado. Este seguimiento continuo permite orientar el trabajo, reforzar aprendizajes y corregir posibles desviaciones de manera inmediata, garantizando que los objetivos de conocimiento y competencias se cumplan de forma progresiva.

El proyecto demuestra que es posible utilizar la tecnología como instrumento educativo sin que esta sustituya la capacidad de síntesis y análisis del alumnado. Aunque la plataforma de Instagram facilita la expresión digital y la narrativa visual, el diseño de las actividades asegura que los estudiantes trabajen primero la información de manera estructurada en clase, redactando sus publicaciones en papel y organizando los contenidos de forma autónoma. Este enfoque permite que los alumnos aprendan a filtrar, seleccionar y organizar el amplio contenido histórico y económico que tienen a su disposición, desarrollando habilidades de síntesis y pensamiento crítico que son esenciales en el siglo XXI.

La metodología empleada integra de manera efectiva la interdisciplinariedad entre las materias de Historia y Economía, el aprendizaje basado en proyectos, la cooperación y el aprendizaje entre iguales. Los estudiantes no solo se centran en su propio personaje y país, sino que también analizan y aprenden de las publicaciones de sus compañeros, ampliando su comprensión de la Segunda Guerra Mundial desde múltiples perspectivas. Este componente de aprendizaje compartido refuerza la empatía histórica y económica, fomenta la reflexión crítica y genera un entorno de trabajo colaborativo en el que cada alumno contribuye activamente al aprendizaje de todos.

Otro aspecto destacado del proyecto es la armonía entre creatividad y rigor académico. La creación de publicaciones visuales y narrativas permite al alumnado expresar su comprensión del contenido de manera atractiva, pero siempre dentro de los límites establecidos por el profesorado, que supervisa el uso de la tecnología y garantiza que el aprendizaje se base en información verificada y en el trabajo autónomo de investigación y síntesis. Este equilibrio asegura que la

tecnología no se convierta en un sustituto del pensamiento, sino en un recurso que potencia la reflexión y la presentación de conocimientos.

El impacto del proyecto se refleja también en el desarrollo de competencias transversales esenciales: la capacidad de trabajar en equipo, organizarse, gestionar información compleja y comunicar ideas de manera efectiva, tanto por escrito como de forma visual y digital. Los alumnos aprenden a planificar sus tareas, repartir responsabilidades, argumentar y justificar sus decisiones, y a presentar de manera clara y creativa los resultados de su trabajo. Del mismo modo, los profesores experimentan una renovación metodológica, integrando recursos digitales, ABP y evaluación formativa de manera coherente y sistemática, fortaleciendo la innovación docente.

En conclusión, este proyecto evidencia que la integración de metodologías activas, interdisciplinariedad, tecnología educativa controlada y aprendizaje entre iguales genera un aprendizaje profundo, motivador y significativo. El alumnado no solo adquiere contenidos de Historia del Mundo Contemporáneo y Economía, sino que también desarrolla competencias fundamentales para su formación académica y personal. La combinación de esfuerzo, supervisión docente y reflexión constante permite que los estudiantes se sientan competentes, motivados y orgullosos de sus resultados, cerrando el proyecto con una experiencia educativa satisfactoria y transformadora, que demuestra que la tecnología puede ser un instrumento poderoso cuando se utiliza de manera planificada y controlada, sin comprometer la capacidad del alumnado de organizar, sintetizar y aplicar la información de manera autónoma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beane, J. A. (1997). *Integración del currículo: Diseñando el núcleo de una educación democrática*. Nueva York: Teachers College Press.

Buckingham, D. (2007). *Alfabetización en medios digitales: Una revisión de investigación*. Londres: London School of Economics and Political Science.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos: Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista* (5.^a ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Thomas, J. W. (2000). *Revisión de investigaciones sobre aprendizaje basado en proyectos*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.

Wineburg, S. (2001). *El pensamiento histórico y otros actos no naturales: Hacia el futuro de la enseñanza del pasado*. Filadelfia: Temple University Press.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2013). *Cooperación en el aula* (9.^a ed.). Edina, MN: Interaction Book Company



En este proyecto, como producto final, tenemos que crear una **cuenta de instagram** por grupo.

Cada grupo va a **inventarse un personaje de la Segunda Guerra Mundial** y va a crearle una cuenta de instagram donde puedan verse todos los acontecimientos que vive esta persona en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

La cuenta tendrá que tener varias publicaciones, entre ellas debe haber como **mínimo una publicación por cada uno de los contenidos que se piden.**

Al final, todos veremos las cuentas de nuestros compañeros y **realizaremos una prueba** sobre ese contenido.

OBJETIVO

¿Qué vamos a hacer?





GRUPO 1 - (Nombres de alumnos que por protección de datos no aparecen)

GRUPO 2 – (Nombres de alumnos que por protección de datos no aparecen)

GRUPO 3 - Nombres de alumnos que por protección de datos no aparecen

GRUPO 4 -

Individual

Grupos



GRUPO 5 -

GRUPO 6-

GRUPO 7 - .

GRUPO 8 - .

Individual

Grupos



GRUPO 9 -

GRUPO 10 -

GRUPO 11 -

GRUPO 12 -

Individual Grupos



Contexto

La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto global que se desarrolló entre 1939 y 1945. Enfrentó a las Potencias del Eje, lideradas por Alemania, Italia y Japón, contra los Aliados, encabezados por Reino Unido, la Unión Soviética y Estados Unidos. Las causas fueron complejas, incluyendo el ascenso de regímenes totalitarios, el expansionismo territorial y las tensiones no resueltas de la Primera Guerra Mundial.

WWII

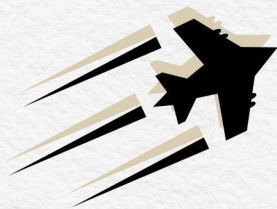
A Brief Context



- El conflicto comenzó con la invasión alemana de Polonia el 1 de septiembre de 1939, desencadenando la respuesta de Francia y Reino Unido.
- La guerra se libró en múltiples frentes, desde Europa y el norte de África hasta el Pacífico y Asia.
- Alemania, bajo el liderazgo de Adolf Hitler, buscó establecer un imperio europeo mediante la conquista de naciones vecinas.
- La Italia de Benito Mussolini se unió al Eje, mientras que el Japón imperial buscaba expandir su dominio en Asia.
- La Unión Soviética, inicialmente neutral, se unió a los Aliados tras la invasión alemana en 1941.
- Estados Unidos entró en la guerra después del ataque japonés a Pearl Harbor en diciembre de 1941.
- El Holocausto, el genocidio sistemático de seis millones de judíos, fue uno de los crímenes más atroces de la guerra.
- Batallas cruciales como Stalingrado, El Alamein y Normandía marcaron puntos de inflexión en el conflicto.
- El lanzamiento de bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki en agosto de 1945 precipitó la rendición de Japón.
- La guerra dejó un saldo de millones de muertos, ciudades devastadas y un mundo transformado.
- El fin de la guerra condujo a la creación de las Naciones Unidas y al inicio de la Guerra Fría.

Contenidos HMC

La vida en
épocas de
guerra.



- 1.- Antecedentes y estallido de la Segunda Guerra Mundial
- 2.- Países beligerantes y sus aliados. Influencia que tuvo ese país en la guerra.
- 3.- Fases de la Guerra. Principales batallas.
- 4.- Final de la Guerra.

Contenidos Economía

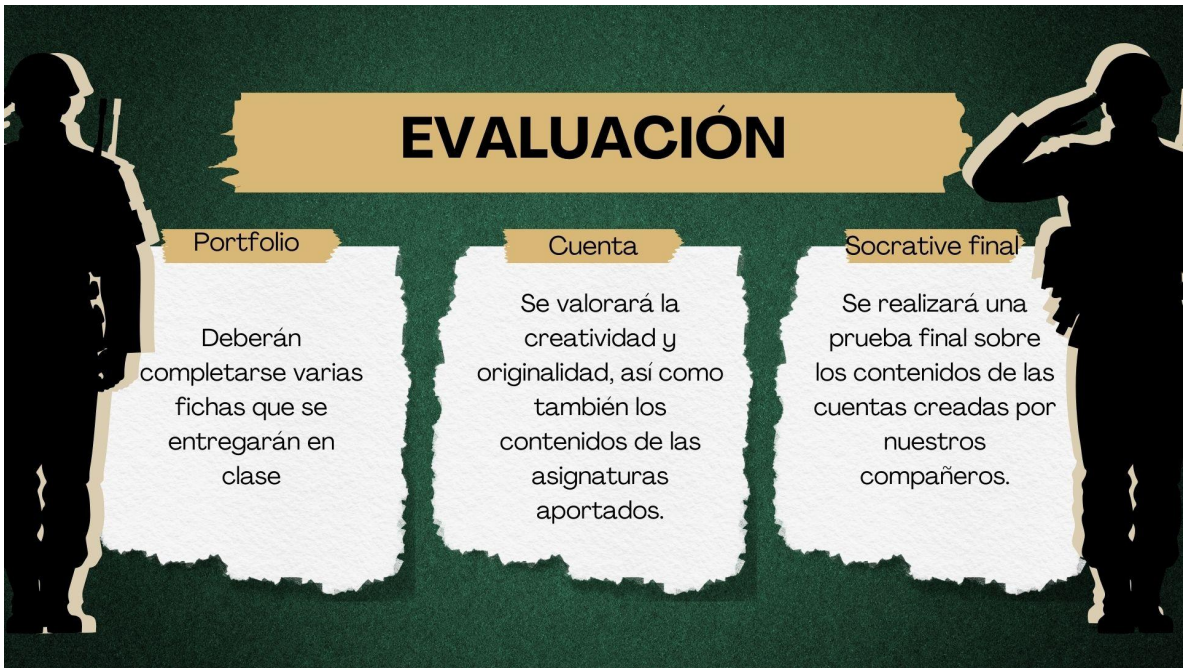
1 de 2

1. Tu protagonista vive en un país que interviene en la II GM.
¿Qué sistema económico tienen en ese país (capitalista, planificación centralizada, o mixto)? Relaciónalo además con los **pensamientos económicos** (liberalismo de Adam Smith, Marxismo o Teorías Keynesianas) y explica por qué.
2. ¿Qué sucede con el **mercado de los bienes básicos de alimentación durante la guerra**? Selecciona uno y explica cómo varía su oferta y/o su demanda durante la II GM.
3. Tú o alguien de tu familia trabaja en una empresa. Selecciona una **empresa concreta que opera en la II GM** (Hugo Boss; Ford; Volkswagen; Siemens; BMW;...) y define cuáles eran sus **funciones, objetivos y componentes** durante la guerra,

Contenidos Economía

2 de 2

4. **Identifica un bien de tu alrededor y explícalo** según estos **7 criterios**:
1) su escasez o abundancia; 2) su función; 3) su uso prolongado en el tiempo; 4) su grado de elaboración; 5) la relación que mantienen entre sí; 6) su carácter público o privado y 7) su materialidad
5. Hay un mercado que es especialmente relevante durante la guerra: la **industria armamentística**. ¿Qué modelo de **mercado de competencia imperfecta**? Explica por qué y qué pasará con los trabajadores de esta industria después de la guerra.
6. **Tienes** un montón de **joyas de tu familia**, ¿qué harás con ellas durante la guerra? ¿Se producen **variaciones en el mercado de los bienes de lujo** durante la guerra? ¿Se modifican su **oferta** o su **demanda**?
Si es así, **explica cómo y por qué**.



EVALUACIÓN

Portfolio

Deberán completarse varias fichas que se entregarán en clase

Cuenta

Se valorará la creatividad y originalidad, así como también los contenidos de las asignaturas aportados.

Socrative final

Se realizará una prueba final sobre los contenidos de las cuentas creadas por nuestros compañeros.



Fuentes de HMC

DOCUMENTO DE FUENTES



Anexo 2→ Cuadernillo alumno/Portfolio

Nombre y Apellidos: grupo:

ACTIVIDAD 1. BREAK OUT, CREACIÓN PERSONAJE Y PRESENTACIÓN PROYECTO.

*El primero que acabe el break out puede elegir país: -.....

Nombre del personaje y edad	
Ciudad	
Nacionalidad y países por los que ha vivido	
Ocupación (trabajos o posibles trabajos)	
Familia (situación laboral de esta)	
Vivencias importantes	
Físico	

ACTIVIDAD 2. Planificación de grupo.

Ahora tienes que buscar información sobre el contenido que debe aparecer en tu cuenta de instagram. Por ello, rellena esta tabla para asegurarnos de que todos los contenidos son investigados por al menos dos alumnos de cada grupo.

	Contenido a investigar	Nombre Alumno 1 Busca información de ese contenido	Nombre Alumno 2 Busca información de ese contenido.
HMC	Antecedentes y estadillo de la II Guerra Mundial		
	Fases de la Guerra y principales batallas.		
	Países beligerantes (Aliados e influencia de cada uno en la guerra)		
	Final de la Guerra		
Eco	Sistema económico de tu país y pensamiento relacionado.		
	Mercado de bienes básicos de alimentación durante la guerra + Identifica un bien de tu alrededor		
	Empresa concreta: funciones, objetivos y componentes		
	Industria armamentística: modelo de mercado de competencia imperfecta y variaciones en el mercado de los bienes de lujo.		

Actividad 3.1. ECONOMÍA. DOCUMENTARSE

Contenido:	
En la siguiente tabla busca información de tu contenido de Economía respondiendo a las preguntas: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿por qué?	
FUENTE	INFORMACIÓN QUE APRENDO

Actividad 3.2 HISTORIA DEL MUNDO CONTEMPORÁNEO. DOCUMENTARSE

Contenido:

En la siguiente tabla busca información de tu contenido de **Economía** respondiendo a las preguntas: ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿por qué?

FUENTE	INFORMACIÓN QUE APRENDO

Actividad 4. GUIÓN DE LAS PUBLICACIONES.

En parejas, SIN IPAD, planificad cómo va a ser la publicación de vuestro contenido. Cada alumno debe participar en 4 publicaciones: dos de historia y dos de economía

Contenido HMC	Nombres de la Pareja	Contenido ECO
Antecedentes y estadillo de la II Guerra Mundial		Sistema económico de tu país y pensamiento relacionado.
Fases de la Guerra y principales batallas.		Mercado de bienes básicos de alimentación durante la guerra + Identifica un bien de tu alrededor
Países beligerantes (Aliados e influencia de cada uno en la guerra)		Empresa concreta: funciones, objetivos y componentes
Final de la Guerra		Industria armamentística: modelo de mercado de competencia imperfecta y variaciones en el mercado de los bienes de lujo.

A continuación explica aquí el guión y diseño de las 4 publicaciones en las que vas a participar: texto, comentarios, interacciones, vídeos/reels, fotos, ubicación, música...

BREAK OUT: INFLUENCERS DE LA HISTORIA

<https://forms.gle/xk8RDFFkzFrHeUK57>

LINK PARA SUBIR A CLASSROOM

[INFLUENCERS DE LA HISTORIA - Formularios de Google](#)

LINK PROFES

EDITAR

PRUEBA 1: MI CANAL DE YOUTUBE

EXPLICACIÓN:

Los alumnos encontrarán un vídeo de Youtube sobre la Primera Guerra Mundial. Dentro del vídeo aparece una imagen con unas coordenadas, la imagen pasa muy rápido para que no sea demasiado evidente que esa es la solución a esta prueba.

Una vez vean las coordenadas tienen que utilizar su competencia digital, encontrar en Internet un buscador de coordenadas y escribirlas para conseguir averiguar de qué localización se trata.

La ubicación de las coordenadas es Versalles.

La solución a esta prueba no es Versalles, es el “Tratado de Versalles”. Cuando los alumnos introduzcan la palabra Versalles en el formulario, les saldrá por defecto un texto que dice: ¡ y así llegaron al fin de la Guerra! No es un lugar...

Solución: Tratado de Versalles

PRUEBA 2: MI PERFIL DE FACEBOOK

EXPLICACIÓN:

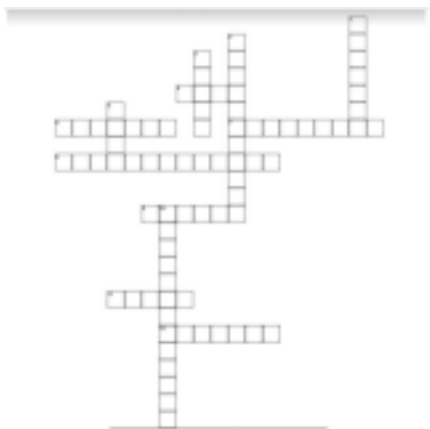
En esta prueba encontrarán una publicación de Facebook en la que aparece un QR. Escanearán el código y encontrarán un problema matemático.

Solución: 8

PRUEBA 3: MI BLOG WORDPRESS

EXPLICACIÓN:

El profesor entregará a cada grupo de alumnos una fotocopia con el siguiente crucigrama:



En el formulario encontrarán un blog en el que aparecen distintas definiciones que corresponden a la solución de las palabras del crucigrama.

En el crucigrama, además, aparecerán varios cuadros resaltados en negrita. Una vez lo completen correctamente, podrán ver que la palabra que forman todas las letras de los cuadros resaltados en negrita es la solución a esta prueba. Antes de escribir la solución a esta prueba se les dice que han conseguido un nombre.

Solución: Victoria

PRUEBA 4: MI PERFIL EN PINTEREST

EXPLICACIÓN:

En esta prueba encontrarán una imagen con una palabra escrita en lenguaje braille. Una vez deduzcan esto, utilizando de nuevo su competencia digital, acudirán a un buscador traductor de braille y la palabra oculta es la solución a esta prueba.

Antes de escribir la solución a la prueba, se les dice que han conseguido un apellido.

Solución: Aliados

PRUEBA 5: MI PERFIL DE INSTAGRAM

EXPLICACIÓN:

En esta prueba encuentran una frase que dice: Ya tienes mi nombre y mi apellido... Los alumnos deducirán que tienen que dirigirse a la App de Instagram y buscar un perfil de una persona que se llame: VICTORIA ALIADOS.

En el perfil encontrarán los distintos personajes de los distintos países que tendrán que abordar en este proyecto.

El primer equipo en terminar tendrá el privilegio de elegir qué personaje quiere para trabajar en el proyecto.

Solución: Victoria Aliados

Además se les puede subir un 0,25 en la nota final por ser los primeros en acabar. (Opcional y si es así, ponerlo en el inicio del Break Out)

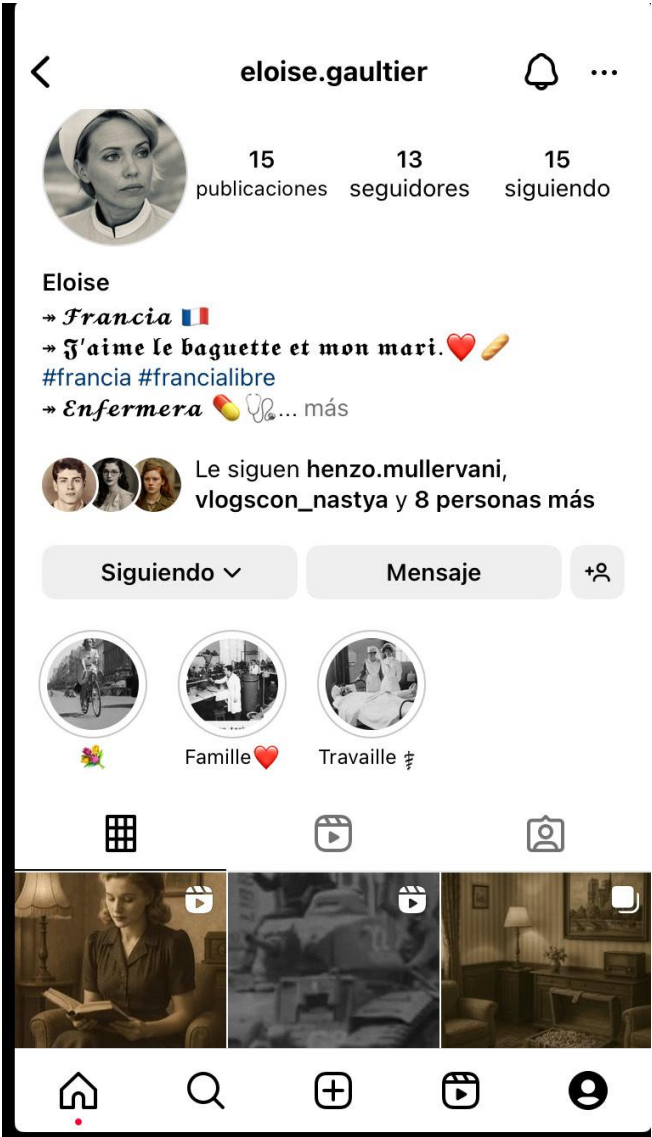
https://www.instagram.com/p/CbcSwR7NEqS/?utm_medium=copy_link

CORREO: VICTORIAALIADOS2022@GMAIL.COM

CONTRASEÑA: victoria22

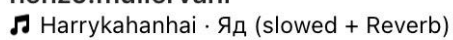
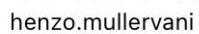
INSTAGRAM: victoriaaliados

Contraseña: victoria22





eloise.gaultier Durante la II Guerra Mundial 🇺🇸, el mercado de bienes básicos de alimentación está siendo marcado por la escasez, el racionamiento y el control estatal 🇺🇸. Muchos países, especialmente en Europa 🇪🇺, están implementando cupones para distribuir alimentos como pan 🍞, leche 🥛, carne 🍖, azúcar y aceite 🍷 de manera equitativa. La guerra interrumpió las cadenas de suministro y



Es el modelo de mercado de la industria es el



Publicaciones

Seguir

vlogskon_nastya

Les gusta a [eloise.gaultier](#) y 3 personas más

vlogskon_nastya

 Según las últimas noticias que nos han llegado de Alemania, el líder alemán ha conquistado Ucrania este agosto de 1942. Ahora quieren llegar a Stalingrado, pero lucharemos hasta el final! No dejaremos que nos humillen los alemanes



henzo.mullervani



14 publicaciones 18 seguidores 22 siguiendo

HENZO 🇮🇹 1915

. General de legiones de mussolini ✨

Mía madre ➡ Flora 🇮🇹
. Le mie sorelle ➡ Lorena ❤️ Andrea
. Mío padre ➡ Mikel 🇩🇪
@ono_akito 💙

 Le siguen eloise.gaultier, vlogscon_nastya y 10 personas más

Siguiendo ▾ Mensaje +👤



Países aliad...



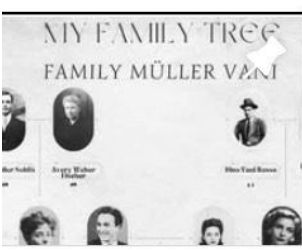
Meu ragazz...



la mia famig...



io



Anexo 5→ Temporalización curso 24-25

12						
13	1ºbto CCSS-HUM I	lunes 31 m	martes 1 a	miércoles 2	jueves 3	viernes 4
14	8:30 - 9:25					
15	9:25 - 10:20			Act 3. Documentarse		Act 5. Maquetación
16	10:20 - 11:15		Act 0.BREAK OUT			Act 5. Maquetación
17	11:15 - 11:45	RECREO				
18	11:45 - 12:40		Act 1 y 2. Presentación proyecto y planificación		Act 4. Guión de las publicaciones	
19	12:40 - 13:35					
20	13:35 - 14:30					
21						
22						
23	1ºbto CCSS-HUM I	lunes 7	martes 8	miércoles 9	jueves 10	viernes 11
24	8:30 - 9:25					
25	9:25 - 10:20	Act 6. Crear preguntas y flecos				
26	10:20 - 11:15		Act 7. FINAL Y SOCRATIVE			
27	11:15 - 11:45	RECREO				
28	11:45 - 12:40					
29	12:40 - 13:35					
30	13:35 - 14:30	Act 6. Crear preguntas y flecos				
31						

Anexo 6. Programación de actividades 24-25

Sesión	fechas	ACTIVIDAD [1]	Tiempo	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ORGANIZACIÓN DEL AULA U OTROS ESPACIOS NECESARIOS	PROFESORES	RECURSOS y MATERIALES [2]
				Detallar brevemente los pasos para desarrollar la actividad, añadir tiempos aproximados			
0	31/01	Dar los grupos del proyecto		En las horas de economía, contarle cómo se van a dividir los grupos		Irene: grupos + contenido de historia Eva y Laura: temas economía	
Actividad 1	01/04	Break out motivación, presentación del proyecto, creación de personaje	1h	Explicación del Break Out.pdf Se sientan en sus nuevos grupos. Al acabar la actividad se les da el cuadernillo en papel, crean su personaje,	¿Un martes?	Victor se encarga de probarlo, ver que todo funciona y temporalizar.	
2	01/04	Presentación de proyecto. Grupos y reparto de tareas.	1h	presentación que hay que cambiar fechas, les damos los grupos, se sientan por grupos y se reparten las investigaciones.			Canva presentación proyecto subir a classroom el pdf
3	02/04	Documentarse	1h	Tiene una hoja de investigación como en 4º ESO, en clase ponen fuentes - Cada uno de dos puntos del contenido	Hoja para que lo alumnos se repartan contenidos y para que escriban.		Portfolio alumno
4	03/04	Redacción	1h	A partir de lo investigado, utilizando la información de mis compañeros redacto en el portfolio mi post en clase, sin ipads Antes de empezar a redactar: planificar qué van a hacer y quién es responsable de cada cosa.	¿Parejas hacen el post? Toda pareja formada por una de los dos primeros temas y otra de los otros dos. - Tabla en la que se planea escrito y recurso visual		Portfolio alumno
5	04/04	Maquetación	2h	Enseñar algún ejemplo de otros años. Crear vídeos, imágenes para los post y ponerlos en una carpeta/presentación para subirlos.			
	07/04	Flecos		Terminar y enviar 4 preguntas de cada personaje			
	08/04	FINAL		Cada grupo presenta 4 preguntas de su personaje, y se hace formulario	TERE?		