

TÍTULO DEL ESCENARIO	59 segundos con el Imperialismo		
Palabras clave	Historia, imperialismo, colonización		
¿A quién quiero enseñar?			
Edad y curso de los alumnos	* Estudiantes de 1º de Bachillerato		
Características específicas de los alumnos	--		
¿Qué quiero enseñar?			
Asignatura / campo / habilidades	<ul style="list-style-type: none"> * Historia * Ciencias sociales * Habilidades transversales: * Capacidad de entender otros puntos de vista * Capacidad de argumentar y defender una postura * Capacidad de síntesis * Capacidad de escuchar a los demás 		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> * Familiarizarse con el tema del imperialismo * Entender las necesidades y puntos de vista de los europeos a finales del siglo XIX * Crear argumentos coherentes y cohesionados * Adquirir el hábito del debate y del respeto al turno de palabra de los demás 		
¿Cómo lo quiero enseñar?			Puntuar de 0 a 5
Metáfora de aprendizaje que apoye los objetivos	Adquisición (Transmitir / presentar / explicar contenidos a los alumnos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Imitación (Mostrar a los alumnos cómo hacer cosas relacionadas con el tema, actuando de modelo)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Descubrimiento (Proporcionar las herramientas necesarias para que los alumnos descubran algo por sí mismos. Organizar actividades guiadas y dar consejos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Participación (Hacer que los alumnos debatan y/o colaboren para aprender algo concreto y facilitar las interacciones entre ellos)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Experimentación (Organizar actividades donde los alumnos van a entender, aprender cómo hacer algo y/o practicarlo)		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Descripción del juego	Trama	Es un debate	
	Objetivo	Crear una conversación	
	Personajes	<ul style="list-style-type: none"> * Un Inglés: ha de utilizar argumentos de justificación económica * Un francés: su argumentación será de tipo nacionalista * Un alemán: su argumentación será de superioridad de raza y de cultura * Un italiano: su argumentación será la reedición del Imperio Romano * Un obrero internacionalista: su argumentación será de igualdad de derechos y de lucha marxista * Un hindú que defiende su cultura 	
	Escenas	Una sala de congresos	
			Lugar
			Tiempo aproximado
Descripción narrativa de las actividades de aprendizaje	Antes del juego:	En clase	3h
	Estudiar las causas del imperialismo		

paso a paso	Leer documentos de la época de justificación y crítica del imperialismo		
	Durante el juego: *Cada alumno intenta debatir sobre las ventajas y los inconvenientes del imperialismo. Tienen 59 segundos para dar su argumento. Cada participante tendrá un grupo de 2 consejeros para preparar el siguiente argumento <i>Ejemplo: El Indio explica que su cultura es milenaria y muy digna, en la siguiente intervención el inglés le replica que su pueblo ha sido capaz de dar generar mucha más riqueza gracias a su desarrollo tecnológico.</i>	En clase o en casa.	1h
	Después del juego: Resumen de los diferentes argumentos que han surgido. Evaluación del grupo respecto al nivel de argumentación de cada participante.	Ejemplos: En clase.	1h
			Total: 5h

¿Cómo evaluaré a los alumnos?

Enfoque de evaluación	*Evaluación colectiva de la actuación de cada participante en el debate *Evaluación individual del profesor de la actuación de cada participante y de su reflexión posterior escrita
------------------------------	---

¿Qué necesitan los alumnos para conseguir los objetivos de aprendizaje?

Prerequisitos	* Conocer el tema * Conocer los argumentos que se utilizaban en la época
Entorno y materiales	* Un entorno que permita la comunicación entre compañeros * Documentos de la época * Una rúbrica de evaluación

¿Qué necesito para implementar el escenario?

Aplicaciones	Obligatorias	* EUTOPIA
	Opcionales	--
Equipos	Obligatorias	* Conexión a internet * Un portátil / ordenador por alumno
	Opcionales	--

Otros aspectos a considerar

Se trata de una actividad a realizar a mitad de curso cuando ya se ha explicado la teoría de la revolución industrial, el nacionalismo y el imperialismo.

Es una actividad con mucho énfasis en la capacidad de argumentar con el vocabulario y los argumentos adecuados. También se valora la capacidad de dejar hablar a los demás.