

PROFESOR: Fernando Hernández Cilleros

CENTRO EDUCATIVO: Cepa de Castro Urdiales (Cantabria)

GRUPO: Módulo 3 de ESPA. Aunque la experiencia estaba planificada para los 15 alumnos matriculados, finalmente la llevaron a cabo 7 de manera regular y otros dos más irregularmente. Como en todos los grupos de adultos, presentan características muy variadas de edad, nacionalidad, formación académica, experiencia vital, competencias digitales, etc.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA:

- Conocer los más importantes acontecimientos de la Primera Guerra Mundial y comprender sus principales causas y consecuencias.
- Saber realizar y editar un blog personal, y publicar en uno compartido una serie de artículos sobre la Gran Guerra con imágenes, vídeos y enlaces a un mapa de google.maps con escenarios del conflicto.

CONTENIDOS DE CCSS ESTUDIADOS:

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL (1914-1918)

1/ CAUSAS DE LA 1ª GM

1.1. Causas remotas

1.2. Causa detonante

2/ DESARROLLO DE LA GUERRA

2.1. Bandos enfrentados

2.2. Nuevo armamento

2.3. Fases de la guerra

3/ CONSECUENCIAS DE LA 1ª GUERRA MUNDIAL

3.1. Demográficas

3.2. Económicas

3.3. Geográficas

3.4. Políticas

3.5. Sociales

3.6. Técnicas

Los conceptos claves de la unidad didáctica han sido: colonialismo, armas químicas, sistema de alianzas, magnicidio, trincheras, Verdún, inflación.

CONDICIONES DEL AULA DE ORDENADORES Y FORMA DE USO

El aula de informática utilizada fue la destinada a las enseñanzas mentor del CEPA. Está perfectamente dotada ya que cuenta con 12 ordenadores de sobremesa, dos impresoras láser (una en color y una en B/N), un router conectado a una ADSL de Telefónica, un hub, altavoces y webcams, micrófonos y auriculares. En cuanto a software disponemos de Windows Vista y Windows 7 y Office2007. Por otra parte en el aula en la que normalmente se desarrollan las clases contamos con un equipo de sobremesa para el profesor con conexión a internet y un video proyector con pantalla. Además tenemos la posibilidad de disponer de 5 ordenadores portátiles con conexión wifi. Hemos utilizado el aula de ordenadores aproximadamente en la mitad de las diez sesiones programadas, en el resto nos hemos valido de los equipos portátiles, el de sobremesa del profesor y el video proyector del aula habitual.

MATERIALES WEB 2.0 CREADOS:

- <http://vigesimalcenturia.blogspot.com/> Blog sobre la historia del siglo XX en el que los alumnos han publicado sus artículos de la Primera Guerra Mundial.
- <http://maps.google.es/maps/ms?msid=207748387653221976648.0004ba5a234df624a49dd&msa=0&source=gplus-ogsb> Mapa donde los alumnos irán localizando los diferentes escenarios del conflicto, con fotos y comentarios explicativos

RECURSOS AUXILIARES:

Se ha utilizado a lo largo de toda la experimentación un documento de trabajo que fue la guía para el alumno y que está disponible aquí: <https://docs.google.com/document/d/1avWqesYNDzzCmyazHhSfHr7n3zE7uAsC-2aCl4emjck/edit#> .

También un documento de apoyo, donde tendrá un esquema general sobre la Primera Guerra Mundial y los conceptos claves del conflicto, los usó el alumno a lo largo de toda la experimentación:

https://docs.google.com/document/d/14IPgGppA7y3mXz_3JnB6x8A-n9RoFByUz1crIhDrka0/edit#

Cada alumno utilizó su mochila digital donde fue elaborando el artículo.

El video proyector se empleó fundamentalmente al comienzo de la experimentación (para las explicaciones generales, visionar los tutoriales y hacer una introducción general sobre la Primera Guerra Mundial) y al final de la misma para una puesta en común general viendo el trabajo realizado.

DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Anotaciones más relevantes del diario de clase

- ✓ Asistencia irregular y abandono de varios alumnos (6 de 15)
- ✓ Desconocimiento, sobre todo entre alumnos de cierta edad y de países extranjeros, de los rudimentos básicos de informática

Número de sesiones en el aula de ordenadores y en el aula normal

En el aula de ordenadores se llevaron a cabo 6 sesiones y en el aula normal 4.

Metodología empleada

Aunque predominaron las sesiones de trabajo activo del alumnado, fue necesario dedicar dos o tres a exposiciones introductorias y de formación en herramientas web.2.0, y una final de puesta en común del producto elaborado.

Registros empleados. Observaciones sobre su uso.

Se han utilizado dos herramientas de seguimiento y evaluación continua:

- ✓ Mediante una tabla hemos registrado el cumplimiento y realización de las tareas planteadas:
https://docs.google.com/document/d/1vncy5KhHHzs3QmtaU_leoGXHvyawYa0XSO42f5wet8/edit#
- ✓ Mediante una hoja individual hemos anotado por sesión el grado de adquisición de competencias digitales y conceptuales y las dificultades encontradas:
https://docs.google.com/document/d/1_7Q6919WDY9_7nSqIxIfO_sJ4TV22sfALoJ5W2TECHAU/edit#

Tal vez los registros empleados no fueron todo lo pertinentes que debían, ya que no tenían en cuenta el distinto punto de partida de cada alumno, ni los diferentes ritmos de aprendizaje.

Estrategias utilizadas en la resolución de incidencias relevantes

Para el abandono y asistencia irregular de los alumnos se han ido cambiando sobre la marcha los agrupamientos previstos y se ha pasado a trabajar de manera individual.

Para la carencia de competencias digitales básicas de buena parte del alumnado se han impartido unas sesiones introductorias al respecto y se ha potenciado la atención individualizada para con estos alumnos.

DATOS EVALUACIÓN

En líneas generales los datos recogidos con las distintas herramientas de evaluación arrojan un balance positivo. Respecto a las capacidades digitales la mayoría de los alumnos han dado un salto cualitativo importante al familiarizarse con las herramientas web.2.0 trabajadas (blogger, googlemaps, etc). Por otra parte, todos han alcanzado los objetivos conceptuales previstos (acontecimientos, causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial) de la materia de Historia. Hay que reseñar también que las conclusiones que se desprenden de las encuestas llevadas a cabo para valorar la experimentación son altamente positivas ya que los alumnos consideran que la utilización de herramientas web 2.0 han facilitado el aprendizaje y lo han hecho mucho más atractivo, y que, como se desprende de la encuesta final, la mayoría sugiere que debemos continuar con esta forma de aprendizaje.

El cambio metodológico ha comportado también unos nuevos instrumentos de evaluación. Tanto los criterios, que han tenido en cuenta el aprendizaje colaborativo y la adquisición de competencias digitales, como los procesos y medios –evaluación de seguimiento, encuesta final- se han adaptado al diferente planteamiento de enseñanza aprendizaje. En líneas generales, hemos encontrado altamente positivo los instrumentos de seguimiento para ver con claridad los progresos y dificultades de aprendizaje y corregirlos sobre la marcha, aunque algunos de ellos adolecían de excesiva rigidez.

VALORACIÓN PERSONAL DEL PROFESOR Y CONCLUSIONES FINALES

Por último, valoramos muy satisfactoriamente la experiencia llevada a cabo, no sólo porque se han conseguido la mayor parte de los objetivos programados, sino también porque ha servido para aumentar la motivación de los alumnos.

La tabla que incluimos a continuación resume sintéticamente las conclusiones de la experimentación:

	BAJO	MEDIO	ALTO
Satisfacción alumnado			x
Satisfacción profesor			x
Distribución de los tiempos	x		
Competencias digitales		x	
Faltas de asistencia	x		
Motivación alumnado			x
Comportamiento			x
Interés para continuar			x
Instrumentos de registro		x	
Capacitación personal			x

Como aspecto más positivo ya hemos señalado que la nueva metodología (activa y colaborativa) con herramientas web 2.0 ha motivado más al alumno y ha mejorado su proceso de aprendizaje. En cuanto a lo más negativo, cabe referirse al elevado absentismo –incluso abandono– de bastantes alumnos, al bajo nivel de competencias digitales de los mismos y, como consecuencia de todo ello, a una temporalización poco adecuada de la unidad didáctica. Los materiales utilizados, en cambio, estuvieron muy adaptados a la finalidad que se buscaba. Tanto el documento de trabajo <https://docs.google.com/document/d/1avWqesYNDzzCmyazHhSfHr7n3zE7uAsC-2aCl4emjck/edit#> como el de apoyo https://docs.google.com/document/d/14IPgGppA7y3mXz_3JnB6x8A-n9RoFByUz1crIhDrka0/edit# fueron de gran utilidad para llevar a buen puerto la experiencia.

Como conclusión final quiero señalar que esta aproximación a la utilización de las aplicaciones web 2.0 a mi práctica docente ha mejorado mi capacitación profesional. Considero que estas herramientas son de gran utilidad para nuestra disciplina, que requiere de gran cantidad de imágenes, mapas, ejes cronológicos, etc. Por ello, pienso seguir empleándolas en próximas unidades

didácticas y ampliar el abanico de herramientas web 2.0 manejadas con otras nuevas como dipity, wikispaces, hot potatoes, etc.

VALORACIÓN DE LA ENCUESTA FINAL DEL ALUMNADO

Por las respuestas obtenidas en la encuesta se puede hacer una valoración altamente positiva de la experimentación. Pasamos a comentarlas con más detalle.

Respecto a los hábitos de estudio no es sorprendente que la mayoría (+60%) estudien menos de 5 horas semanales, ya que al ser alumnos adultos en muchas ocasiones deben compaginar la formación con sus obligaciones familiares y/o laborales.

En cuanto al empleo de la informática en sus hogares, la mayor parte no utilizan redes sociales (5 de 7), no hacen gran uso del ordenador/internet (menos de 5 horas semanales) y los emplean fundamentalmente para el ocio y ayuda en la tarea escolar –búsqueda de información-.

En lo referente a la motivación para los estudios, el 90% están altamente motivados, lo que es lógico ya que la formación de adultos es voluntaria y requiere un gran esfuerzo.

Sobre las dificultades encontradas en la experimentación, solo una minoría – 2 sobre 7- seguramente aquellos que tenían conocimientos informáticos casi nulos, han manifestado haberlas encontrado.

Sobre los recursos informáticos utilizados (hardware, software, conexiones a internet, video proyector, etc.) y los espacios de trabajo en las aulas, las opiniones son mayoritariamente positivas.

Respecto al grado de satisfacción (ventajas para el aprendizaje, agrado por el método, etc.) la práctica totalidad de los participantes se ha inclinado por las opciones de acuerdo o muy de acuerdo.

En cuanto a las tareas propuestas por el profesor más del 85% ha contestado haberlas realizado correctamente.

Muy significativas son las respuestas sobre la cuestión de si han aprendido a utilizar las herramientas de trabajo colaborativo empleadas (blog, googlemaps, etc.). Sobre 7 respuestas, 4 han marcado la nota máxima –muy de acuerdo-, 2 han respondido de

acuerdo y sólo uno se ha inclinado por algo de acuerdo. Esto evidencia que el objetivo de competencia digital ha sido plenamente conseguido.

Cabe señalar, por otra parte, que de las respuestas emitidas se aprecia una clara relación entre la disposición y uso del ordenador-internet en casa y la facilidad en la utilización y aprendizaje en el aula con las herramientas web 2.0 y las NTIC.

Significativo es también la predisposición unánime de todos los alumnos para continuar con este método de aprendizaje (los siete han marcado un 5).

Por último, en el balance final entre ventajas e inconveniente del empleo de las TIC en el aula, es ampliamente mayoritaria la opinión de aquellos alumnos que lo ven muy provechoso porque lo consideran más divertido, más motivante o más útil y rápido a la hora de buscar información. Sólo aquellos que han manifestado más desconocimiento de la informática ven algunos inconvenientes.

En resumen, de las respuestas a la encuesta se desprende que la amplia mayoría de los alumnos han valorado la experiencia de aprendizaje colaborativo con herramientas web 2.0. muy agradable, útil, provechosa y que desean continuar con ella en el futuro.

Castro Urdiales a 27 de abril de 2012

Fernando Hernández Cilleros