

Informe final de la experiencia

Nombre y apellidos del profesor:

José Angel García Andrino

Centro educativo:

IES "Vasco de la Zarza", Ávila

Grupo en los que se ha llevado a cabo:

La experiencia se ha desarrollado con el grupo de 4º de ESO, Diversificación, compuesto por diez alumnos y alumnas.

Objetivos de la experiencia:

La unidad pretendía la elaboración de materiales realizados con herramientas 2.0 y su posterior inserción en una wiki creada para este efecto. Al finalizar la experiencia, los alumnos habrán conocido distintas herramientas de la web 2.0, así como los contenidos de la asignatura de Historia tratados en la unidad.

Contenidos de Ciencias Sociales estudiados:

Durante la experiencia se han estudiado los temas referentes a la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa, así como los personajes más influyentes en ambos hechos históricos.

Condiciones del aula de ordenadores y forma de uso:

El aula de informática utilizada ha ocasionado muchos problemas, primero por la obsolescencia de los equipos, y segundo por las dificultades de conexión a Internet. Las horas iniciales destinadas a la experiencia se han visto reducidas por estos motivos.

Materiales web 2.0 creados:

- <http://sigloveinte.wikispaces.com>, Wiki sobre los temas de trabajo propuestos. En ella los alumnos insertaron sus trabajos y colaboraciones. La wiki se ha dotó de los contenidos y las actividades necesarias para que los alumnos siguieran su trabajo, facilitando y guiando la búsqueda de material o contenidos.
- <http://4-diver.blogspot.com>, Blog de aula de 4º de Diversificación. Dentro de él se encuentran los blogs personales de los alumnos, en los que se publicaron algunos trabajos realizados.
- <http://auladiv.wikispaces.com>, Wiki creada para Historia en Diversificación Curricular. En ella se recogen contenidos y actividades realizadas para y por los alumnos y el profesor. La mayoría de los

recursos allí acumulados han formado parte o formarán del blog del profesor: <http://elprofedediver.blogspot.com>

Recursos auxiliares:

- Hoja de presentación del trabajo a realizar (en docs). [Pulsar aquí.](#)
- Listado con los nombres de personajes participantes o protagonistas en la Primera Guerra Mundial y en la Revolución Rusa (en docs) para la elaboración de biografías. [Pulsar aquí.](#)
- Libros de texto de 4º de ESO.
- Enciclopedias en papel o en soporte informático. Estos recursos se han utilizado al comenzar los trabajos de la experimentación. En concreto la hoja de presentación se utilizó en la primera sesión para explicar en qué consistía el trabajo y el listado de personajes en el momento que se requirió. Los medios impresos, como libros y enciclopedias, se utilizaron en el instante en que fallaron los medios informáticos y tuvimos que recurrir a estos recursos para no paralizar la experiencia.

Descripción del desarrollo de la experiencia:

1) *En cuanto a la programación:*

Considero que los objetivos propuestos han sido demasiado ambiciosos, quizás por la creencia de que cuantas más herramientas a utilizar, mayor aprendizaje. Sobre el papel se propusieron actividades que han resultado ineficaces, bien por lo extenso de las mismas, bien por la falta de interés en el alumnado, o bien por la poca experiencia o dificultad en las herramientas utilizadas (por ejemplo Cmap Tools). La programación se ha visto alterada por motivos ajenos a nuestro trabajo, como ya expondré más abajo. Sin embargo sí hay que decir que gracias a la planificación se ha podido recurrir a otro tipo de trabajos cuando los anteriores han fallado.

De las veinte sesiones propuestas hemos acabado la experiencia en dieciocho, y podríamos haberlo hecho en menos, ya que he detectado que los contenidos programados han sido escasos (creí que por tratarse de alumnos/as de Diversificación Curricular pocos contenidos se traducirían en una mayor asimilación si aumentaba el trabajo, algo que no ha ocurrido, pues apareció el cansancio al sobresaturar los temas de estudio). Tampoco he podido incrementar los contenidos ante los numerosos problemas surgidos.

2) *En cuanto al alumnado:*

Su comportamiento ha sido extraordinario. Han intentado aprender el manejo de las aplicaciones que desconocían, demostrando un gran interés y organizándose, entre ellos, cuando las actividades grupales así lo requerían. No han necesitado de una gran acomodación a la metodología propuesta, pues utilizamos las TIC's con regularidad, pero sí la adaptación a algunas herramientas, algo no conseguido, como el caso de Dipity.

3) En cuanto a los recursos:

Este ha sido el gran “Talón de Aquiles” de la experiencia. Si no se ha podido llevar a cabo como estaba planificado ha sido, en gran parte, por el deficiente estado del aula de informática, así como el deplorable servicio de Internet en el mismo. Han sido muy numerosas las sesiones en las que no hemos podido utilizar la red, deficiencias en parte suplidas por el trabajo de los alumnos desde sus domicilios, a lo que se ha unido la imposibilidad de utilizar el aula uno de los días propuestos en la programación. Además la intrusión vírica en unos ordenadores obsoletos han dado al traste con parte del trabajo planificado en el aula de informática. Podemos decir que más de la mitad de la experiencia se ha tenido que relegar al trabajo individual en los domicilios de los alumnos.

Grandes problemas a los que se ha unido la baja temporal del profesor durante dos semanas y las numerosas excursiones, bajas y faltas de alumnos y participación de los mismos en las “Rutas Literarias” durante una semana.

4) En cuanto a las herramientas informáticas:

En general, se han utilizado todas las herramientas propuestas, si bien es cierto que los alumnos han encontrado especial “afecto” por las herramientas de Google, ya sea por su facilidad o por la necesidad que han tenido de utilizarlas desde sus domicilios.

Aunque inicialmente estaba propuesto el uso de Dipity, las líneas temporales se han realizado en TimeRime ya que los alumnos no se familiarizaban, y tenían dificultades, con la lengua inglesa. También ha habido un cambio en elaborar y compartir las presentaciones, lo que llevó a los alumnos a utilizar Google Docs para su manejo. Como ya cité anteriormente, hemos tenido que dejar Cmaps Tools ya que sólo lo manejaba correctamente un alumno del grupo, y siempre desde su domicilio.

Es de destacar que todos los alumnos compartían entre sí todos los materiales elaborados, lo que les ha facilitado a la hora de conocer el trabajo de todos y cada uno de ellos, y lo más importante, han colaborado entre sí, compartiendo, éxitos y fracasos.

En cuanto a la metodología, esta se ha basado en la explicación y la realización de las tareas posteriormente. Al iniciar las explicaciones de los nuevos temas (dos sesiones) se ha utilizado el aula, siendo la presencia en el aula de informática en el resto de las mismas. La mayoría de las aplicaciones y herramientas eran conocidas por los alumnos por lo que no ha sido necesarias explicaciones adicionales, salvo en las desconocidas. Después de un tiempo de prueba de las mismas, directamente se han intentado aplicar al proyecto.

Los registros empleados han sido los propuestos en la programación. Las diferentes notas y/o calificaciones de cada tarea están compartidas con los alumnos en un archivo de Docs, por lo que cada uno sabía en todo momento qué actividades debía completar o qué calificación le correspondía en cada instante.

Datos de la evaluación

Mediante las distintas herramientas utilizadas se han obtenido las siguientes conclusiones:

- El resultado académico, a pesar del primer examen, en el que los resultados obtenidos fueron muy buenos, no han sido satisfactorios. A ello ha contribuido la dispersión de las actividades propuestas, la falta de enlace entre ellas y los distintos perfiles individuales de los alumnos.
- Sí lo han sido, por contrario, en todo lo referente a la competencia digital, pues han desarrollado y cumplido los objetivos referenciados en el proyecto, salvo en el transcurso de las líneas temporales (TimeRime) y los diagramas de ideas (Cmap Tools).
- A manera de resumen he elaborado un pequeño cuadro que intenta recoger los aspectos evaluados:

<i>Actividad/Objetivo</i>	<i>Superada (nº de alumnos)</i>	<i>No superada</i>
Elaboración wiki	10	0
Inserción de contenidos	10	0
Examen escrito 1	8	2
Líneas temporales	4	6
Cmaps Tools	1	9
Presentaciones	10	0
Inserción en wiki	10	0
Editar y compartir en Docs	10	0
Examen escrito 2	6	4

- Hay que valorar una actitud más que positiva en el alumnado a la hora de afrontar el proyecto y en el desarrollo del mismo. A medida que iban avanzando se implicaban mucho más en el trabajo, aún a pesar de todos los problemas descritos. Sólo al final, y después de días de fallos técnicos, se apreciaba cansancio entre ellos.
- Los alumnos que normalmente, con los métodos tradicionales, obtenían peores calificaciones, lograron mejores notas durante la realización del proyecto, manifestando su disposición a continuar trabajando en el mismo sentido.
- Todos/as coinciden en considerar como óptimo el método para aprender Historia a través de las TIC`s., pues se sienten menos sujetos al libro de texto o al profesor y son capaces de elaborar su propio conocimiento sobre el tema propuesto. Todos manifiestan continuar trabajando con la misma metodología.
- De la misma manera han valorado muy positivamente la ayuda suministrada por el profesor, bien a través de la presencia en el aula,

como la virtual, a través del chat de gmail, o de los videotutoriales propuestos en la Wiki.

- Acostumbrados, como estaban, a utilizar las TIC`s de forma regular, desde hace un par de cursos, no se han visto sorprendidos por su utilización, aunque sí han exteriorizado que su uso continuo y la forma de realizar, compartir y visualizar las actividades en la Wiki, les proporciona mucha satisfacción, a la vez que una mejor comprensión de los contenidos.

Valoración personal del profesor

Independientemente de todos los problemas sufridos durante la experimentación, tengo que hablar de satisfacción en el desarrollo de la misma.

Satisfacción porque la mayor parte de los objetivos han sido conseguidos, a pesar de que los resultados académicos no hayan sido del todo positivos.

Satisfacción por el trabajo desarrollado con y por los alumnos, pues se han implicado y motivado cuando todo parecía desmoronarse por los problemas técnicos o de configuración de los ordenadores.

Satisfacción porque el proyecto realizado ha sido meditado y elaborado a través de unas buenas directrices, emanadas del curso realizado, en el que la ayuda, a través de videotutoriales o de las consultas puntuales a la tutora, han resultado, de todo punto, muy esclarecedoras.

Y por último, satisfacción total por el uso de las TIC`s en el aula de una forma sistemática, planificada y ordenada, algo que me ha confirmado el trabajo que, hasta ahora, estaba desarrollando de una manera esporádica o no proyectada.

Las perspectivas de futuro son, por tanto, halagüeñas, siempre y cuando logren solucionarse los innumerables problemas técnicos, la desconfianza del centro en esta metodología y la propia de los alumnos y el profesorado en el uso continuo y regular de la tecnología en asignaturas como la nuestra.

Como profesor he aprendido que no siempre programar muchas sesiones conduce a un aprendizaje mayor, o que la utilización de muchas herramientas informáticas inspira una mayor perspectiva sobre los contenidos. He visto la necesidad de tener proyectado hasta el último proceso a realizar, así como de dotar al diseño de actividades que puedan ser susceptibles de ser utilizadas en el caso de problemas o dificultades en la experiencia, como así ha sido. Y como no, he aprendido de mis alumnos a sobreponerme a estos apuros y a ser más optimista, contagiándome de su entusiasmo.

Por tanto, como conclusión y auténtica perspectiva de futuro destaco la necesidad de reflexionar acerca de la importancia de las TIC`s en los procesos y no sólo de los resultados a obtener, pudiendo así construir significativamente el aprendizaje por medio del "aprender haciendo", ya que a través de la práctica, la investigación y el trabajo colaborativo el uso continuo de la tecnología en el aula promueve el aprendizaje, favorece la interpretación de

contenidos gracias a la diversidad de lenguajes multimedia, despierta el interés entre el alumnado y favorece la valoración de la diversidad y el respeto a las diferencias.