Nivel
Bachillerato
Área/materia
Proyecto integrado
Profesores

José Antonio Salgueiro del IES Bajo Guadalquivir de Lebrija

Descripción

Investigación 2.0 es el resultado de la experiencia didáctica desarrollada durante el curso escolar 2009/2010 en el IES Bajo Guadalquivir de Lebrija (Sevilla), con la implicación de 65 alumnas y alumnos distribuidos en dos grupos de primero de Bachillerato de las modalidades de Ciencias y Tecnología y Humanidades y Ciencias Sociales.

El trabajo se ha realizado en *Proyecto Integrado,* una materia optativa con una hora semanal que "implica la realización de una actividad o dos al año, planteada en torno a un tema, problema o diseño de algo tangible relacionado con la modalidad de bachillerato escogida".



El primer día de clase se introduce al alumnado en el concepto de Web 2.0 y se mencionan algunas herramientas que ya conoce y usa con frecuencia, como por ejemplo, Youtube o Tuenti. Se le explica que el término **Web 2.0** hace referencia a una forma de entender la Web en la que los usuarios tienen un papel fundamental en la creación de los contenidos y en la extensión de comunidades de usuarios con intereses comunes, a través de redes sociales, blogs o wikis, haciendo posible la creación de contenidos de forma colaborativa.

Pues bien, desde este momento, se asigna a cada alumna y alumno una herramienta de la Web 2.0, y su trabajo consistirá en **investigar** su funcionamiento, determinar qué puede hacerse con ella y difundir en la red las conclusiones de su investigación, aportando materiales

originales e inéditos para que cualquier usuario de internet pueda, si la desconoce, aprender a usarla con facilidad.

METODOLOGÍA

El proyecto se realiza en un marco altamente participativo, siendo la base para su desarrollo la discusión, el debate y la colaboración entre el profesor y el alumnado de los distintos equipos, con la máxima de Compartir, Colaborar,Comunicar y Confiar.

Así, cuando un alumno o alumna descubre o aprende del profesor una técnica, inmediatamente se convierte en colaborador del profesor y divulgador de la misma al resto de compañeros y compañeras.

Se utiliza el agrupamiento por parejas, dado que hay un equipo para cada dos alumnos o alumnas, y únicamente se hace uso del gran grupo a la hora de dar algunas instrucciones o resolver incidencias que afecten a la globalidad.

ITINERARIO DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

1.

Seleccionar, antes de comienzo de curso, tantas herramientas de la Web 2.0 como número de alumnas y alumnos tenga el grupo.

2.

Dar instrucciones y explicaciones iniciales sobre las pautas a seguir en un trabajo de investigación.

3.

La tarea se desarrolla en un aula TIC con un ordenador para cada dos alumnos, lo que obliga a trabajar por parejas, de manera que cada una de ellas deberá desarrollar dos proyectos a lo

largo del curso escolar.

4.

El ordenador de aula será el único material que use el alumnado para llevar a buen fin la realización de sus proyectos.

5.

Cada equipo deberá disponer de una cuenta de correo electrónico para registrarse en la herramienta asignada.

6.

Se necesitarán varias sesiones para que el alumnado se adapte a la dinámica de trabajo.

7.

Para entonces, el profesor habrá diseñado las páginas del sitio web idóneo para el trabajo colaborativo y la publicación por parte de múltiples usuarios, en nuestro caso, MediaWiki .

8.

El contenido mínimo de cada página estará compuesto por el logotipo de la herramienta objeto de la investigación, breve descripción y enlace a la misma, tabla de contenidos con los pasos a seguir para registro y uso de la herramienta, así como ejemplos y trabajos realizados por el alumnado y profesorado del centro con la herramienta en cuestión, ya sea por el procedimiento de embeber objetos o mediante hipervínculos.

9. El profesor prepara un pequeño tutorial para que el alumnado pueda editar y publicar en la MediaWiki, siendo los primeros alumnos y alumnas de nuestro centro en hacerlo. No es necesario dedicar una sesión para que aprendan el código wiki, sino que se acude a la ayuda en el momento de usar el formato de texto avanzado.

10. Se ofrece al alumnado la posibilidad de emplear un capturador de imágenes o vídeo para generar los contenidos originales. Si opta por capturar imágenes, podrá trabajar de forma autónoma subiéndolas e insertándolas en su página de MediaWiki. Pero si decide capturar vídeos en formato flash, el profesor tendrá previsto dónde alojarlos. En nuestro caso, hemos usado el repositorio de la plataforma educativa Helvia , por cuyo sistema de mensajería el alumnado envía sus vídeos, el profesor los sube y responde enviando la dirección de los

mismos para que el alumnado pueda enlazarlos.

 PUBLICACIÓN DE LOS CONTENIDOS GENERADOS Los 65 alumnos y alumnas han realizado una publicación colaborativa, difundiendo los contenidos generados desde la MediaWiki instalada en el servidor de nuestro centro, quedando el material a disposición de los internautas en las direcciones:



No obstante lo anterior, recomendamos visualizar algunos de los trabajos realizados por el alumnado, por ejemplo: **ChartGizmo** , **dotSUB** , **MindMeister** , **MyStudiyo** , **PollDaddy** , **Prezi** , **ProProfs** , **Toondoo** , **Woices** .

VALORACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Podemos hacer una valoración sumamente positiva de la misma, por el alto grado de implicación del alumnado y la calidad del producto final, a pesar de tratarse de una materia con una sola hora de clase a la semana.

Se necesitaron varias sesiones para salvar la dificultad inicial del alumnado al afrontar un reto de estas características, teniendo que ejecutar y entregar un trabajo final a largo plazo. Alumnado que, mayoritariamente, está acostumbrado a recibir clases con metodología tradicional, tomar apuntes y realizar sus pruebas periódicas. Pasadas unas 4 ó 5 sesiones, aún había alumnos o alumnas que se encontraban desconcertados, y necesitaron de muchas aclaraciones y sugerencias por parte del profesor.

El profesor ha tenido que realizar un gran esfuerzo para orientar y asesorar a las 65 alumnas y alumnos implicados en la experiencia, así como otro esfuerzo extra para dar salida a la cantidad de vídeos elaborados por el alumnado.

Muchos de los alumnos y alumnas se han sorprendido de lo que han sido capaces de construir, aprendiendo entre todos, compartiendo, colaborando, confiando, comunicando y difundiendo los recursos generados, viendo que existe posibilidad de publicar en internet material inédito.

Una vez más José Antonio Salgueiro, coordinador de la Red Buenas PrácTIcas, ha predicado con el ejemplo llevando a cabo con los alumnos un proyecto lleno de creatividad que seguro será fuente de inspiración para otros docentes seguidores de esta Red del ITE que no para de crecer y de enriquecerse con las aportaciones de docentes de todas las comunidades de nuestro país.