

INFORME FINAL:

DE LA PREHISTORIA A LA HISTORIA.

1.- PROFESORA: M^a Josefa Colmenero Herrera

2.- CENTRO EDUCATIVO: Aixerrota BHI. Getxo. Vizcaya

3.- GRUPO ALUMNOS:

1º de ESO E. Se trata de 24 alumnos de 12-13 años que comenzaron en 5º de primaria el proyecto Eskola 2.0. Aunque tienen ya cierta experiencia en el manejo de estas herramientas, al venir de diferentes centros sus niveles no son homogéneos. Todos tienen una dirección de correo Gmail y están acostumbrados a trabajar con Google Docs, ya que en varias asignaturas comparten presentaciones y trabajos con el profesor. De todas formas relacionan más estos instrumentos con la diversión que con el trabajo..

4.- OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA:

Aprender por satisfacción personal.

En segundo lugar me parece indispensable que los profesores nos formemos en estas nuevas herramientas, no podemos quedarnos atrás y el que lo haga quedará desfasado en su **capacitación profesional**. El miedo a no dominar los medios, a que los alumnos sepan más que nosotros en el manejo de las nuevas tecnologías... puede crear reticencias en el uso de estas nuevas herramientas, pero aunque el papel del profesor cambie, éste seguirá siendo el guía, que ayude a los alumnos a discriminar la información a su alcance. Otro motivo para no engancharse a este tren es que exige mucho y esfuerzo que debemos quitar de nuestro tiempo libre. En realidad es una inversión: a largo plazo se amortiza todo los esfuerzos invertidos

En tercer lugar **explorar nuevas metodologías de trabajo**. Como comentaba antes el papel del profesor como único dueño del saber ha pasado a la historia. Este cambio supone **implicar a los alumnos** en su propio aprendizaje, ya que no serán meros receptores de información, serán

protagonistas que aprenderán haciendo, hay que plantearles problemas ligados a la vida real, que enlacen con sus inquietudes.

Ligado a lo anterior esta un nuevo objetivo: **motivar a los alumnos**. Los contenidos se muestran de forma atractiva, a veces es posible la interactividad en algunas actividades, y todo esto engancha a ciertos alumnos que se muestran pasivos con las herramientas tradicionales. He comprobado que alumnos incapaces de escribir en un cuaderno, lo hacían en el ordenador.

Por otra parte pretendo **favorecer la autonomía personal** del alumno, que le permita seguir aprendiendo a lo largo de la vida. No se puede enseñar “todo”, pero si dotamos a los alumnos de esa capacidad de aprender a aprender podrá seguir ampliando conocimientos de forma autónoma. En ese sentido también daré importancia en esta experiencia a la autoevaluación, que el alumno se autoevalúe y aprenda de sus errores.

Por último pretendo también **impulsar el trabajo colaborativo** proponiendo actividades en grupo que les obligue a interactuar.

De todas formas hay que dejar claro que el uso de estas herramientas no nos hace mejores.

5.- CONTENIDOS DE CCSS ESTUDIADOS:

Hace más de 5.000 años nació la escritura. Para los historiadores ese acontecimiento supone pasar de la Prehistoria a la Historia. Las primeras civilizaciones de la Historia se desarrollaron junto a ríos, cuando el hombre empezó a controlar el agua se desarrolló la agricultura. Ello permitió conseguir más alimentos. La población creció y empezó a dividirse en grupos. Los reyes lograron todo el poder. Mientras esto ocurría en algunas regiones de Mesopotamia, Egipto, India y China, en el resto del mundo se seguía en la Prehistoria.

6.-CONDICIONES DEL AULA DE ORDENADORES Y FORMA DE USO:

La experiencia se ha llevado a cabo en el aula del grupo, que como en todas las clases de 1º de ESO del instituto existe esta dotación:

- ✓ Un portátil para cada alumno y alumna.

- ✓ Un armario electrificado para la custodia y carga de las baterías de los portátiles.
- ✓ Un punto de acceso Wifi.
- ✓ Una pizarra digital interactiva con proyector, altavoces y soporte móvil. Hay una CPU que tiene como pantalla la propia pizarra digital, Smart, que aunque es táctil dispone también de la opción de teclado y ratón.

Los ordenadores del Programa Escuela 2.0 son miniportátiles **Toshiba** con pantalla de 10", 160 GB de capacidad en disco, 2 Gb de Memoria RAM y un procesador **Intel Pentium 940** de 1.6 GHz, de bajo consumo. Su autonomía es de dos hora aproximadamente. Las pizarras digitales cuentan con una superficie táctil de 77" y un soporte que permite el movimiento vertical garantizando la accesibilidad a diferentes alturas. Además, estarán conectadas con el videoprojector y el altavoz.

El aula Escuela 2.0 cuenta con un punto de acceso inalámbrico que permite la conexión a Internet de todos los equipos dentro del aula. Todos los ordenadores están **numerados y registrados, y por lo tanto asignados a un alumno hasta final de curso**. Los ordenadores en ningún caso se podrán sacar del aula, y solo se utilizarán en presencia de algún profesor.

7.- MATERIALES WEB 2.0 CREADOS, ENLACES A LOS MISMOS O ENVIO DE ARCHIVOS CORRESPONDIENTES:

7.1. *En primer lugar planteé la **creación de un Google Site**:*
<https://sites.google.com/site/prehistoriatikhistoriara/>

Su título es De la Prehistoria a la Historia. La Unidad didáctica está organizada en forma de *Secuencia didáctica* con tres momentos: *Planificación, Realización y Aplicación*.

Esa es precisamente la estructura que sigue el Sitio: planteada la unidad como un viaje a las primeras civilizaciones urbanas, habrá tres momentos: a) la preparación del viaje, b) el desarrollo del viaje o las por estas dos civilizaciones: Mesopotamia y Egipto, y pasando por la política sociedad religión, arte..... c) el último momento del viaje será contar la experiencia a través de un poster digital

en el que recogerán información gráfica y escrita para explicar oralmente y en grupo el trabajo realizado. Finalmente el viaje se completa con la fase de evaluación.

En todas las páginas hay diferentes enlaces a direcciones relacionadas con el tema, imágenes, y como archivos adjuntos tienen la posibilidad de descargarse las actividades.

Así se organiza el Sitio: (la barra lateral)

PRESENTACIÓN (Página principal)

INTRODUCCIÓN: Lo que aprenderán y harán.

COMIENZO DEL VIAJE

- *¿De qué me suena ? Actividad inicial*
- *Preparando el viaje. 1ª actividad. (escritura , ejes cronológicos y mapas)*

PARADAS DEL VIAJE

- *Mesopotamia. 2ª actividad*
- *Egipto. 3ª actividad*
- *¡Cuántos dioses!. 4ª actividad*
- *Arte. 5ª actividad*

FINAL DEL VIAJE

- *Contándolo a los amigos. (instrucciones para elaborar un Glogster así como las pautas de la exposición oral que deberán hacer)*
- *Vuestros Glogster*

EVALUACIÓN:

- *Tienen la rúbrica donde pueden ver los criterios de evaluación*
- *Enlaces al Formulario de la prueba final y a la encuesta del ITE (provisionales)*

7.2. *Actividades: En GOOGLE Docs o en los archivos adjuntos del Site.*

7.3. *Cuestionarios de autoevaluación, coevaluación y encuesta de valoración del proceso de aprendizaje.*

7.4. *Rúbrica del Glogster*

7.5. *Mapa mental elaborado con X Mind*

http://www.xmind.net/share/_embed/colmenero/historiaurretik-historiara/

7.6. Glogster-s elaborados por los alumnos

<https://sites.google.com/site/prehistoriatikhistoriara/2-talde>

8.- RECURSOS AUXILIARES:

8.1. DESCRIPCIÓN DE LOS MISMOS:

- Libro de texto y CD con material de apoyo de 1º de ESO GEOGRAFIA ETA HISTORIA. Editorial Zubia Santillana.
- Diferentes imágenes insertadas en las páginas del Site
- Enlaces a diferentes páginas para la búsqueda de información:
- Páginas de Anakel.com, editorial digital que cuenta con manuales de la asignatura Gizarte Zientziak de los cursos de ESO en euskera.
<http://www.anakel.com/liburua/ikusi/gizartezientziak/1eso/6/3>
- SM.Libros vivos.com. Egipto y Mesopotamia
<http://www.librosvivos.net/smtc/homeTC.asp?TemaClave=1045>
- Presentación flash de Isaac Buzo del IES San Roque (Badajoz) sobre Mesopotamia:
http://contenidos.educarex.es/sama/2010/csociales_geografia_historia/flash/mesopotamia.swf
- Presentación Slide Share en euskera:
http://www.slideshare.net/123456rgs/cfakepath1-m-13-gaia-ibaietako-zibilizazioak-mesopotamia-zs-rg-3530407?from=ss_embed
- Escribir el nombre en escritura jeroglífica:
<http://www.egipto.com/museo/alphabet/name.html>
- Animación del Antiguo Egipto en euskera en AGREGA
http://agrega.hezkuntza.net/visualizar/eu/es-eu_2011072933_9190223/false
- Animación sobre las pirámides egipcias en euskera:
http://www.hiru.com/historia/el-egipto-faraonico/-/journal_content/56/10137/LAS-PIRAMIDES-EGIPCIA
- Video en You tube sobre los hipogeos del Valle de los Reyes:
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=200HMqkN8MI
- Enlace a Glogster: <http://www.glogster.com/> y tutorial de su utilización:
<http://es.calameo.com/read/000196674b9a529a52ba6>

8.2. EXPLICACIÓN DE CÓMO Y CUANDO SE USARON EN LA EXPERIMENTACIÓN

Todos estos recursos auxiliares que he incluido en el Sitio creado, dan la posibilidad a los alumnos de investigar las respuestas de las actividades

propuestas. Algunas de ellas las proyecté en la pizarra digital, pero la idea era que ellos fueran investigando y abriendo enlaces hasta encontrar la respuesta.

9.- DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

9.1.ESQUEMA DEL DIARIO DE CLASE.ANOTACIONES MÁS RELEVANTES:

1ª sesión:

Empezamos el proyecto el martes 20 de marzo. El día anterior les había enviado por correo electrónico el enlace de *Google Site* creado. Se proyecta en la PDI explicando los objetivos de la unidad, el contenido, las actividades, y la valoración del trabajo. Con el objetivo de motivar hacen la actividad inicial.

2ª sesión:

Se proyecta el mapa mental de la unidad creado con XMind. Individualmente hacen la **1ª actividad** descargándose dos documentos: Escritura y Mapas.

3ª sesión

Mando la **segunda actividad**. La mayoría de ordenadores funcionan y trabajan a su ritmo de forma independiente.

4ª sesión

Dedico una sesión a corregir las dos actividades anteriores y a aclarar dudas. Como en clases anteriores había alumnos a los que se les acababa la batería y otros a los que no les funcionaba el aparato, llevo esas actividades impresas en papel para que el que quiera apunte las correcciones en papel.

5ª sesión

Hacen la **actividad 3: Egipto**. Parece que están más motivados y se implican en mayor grado. Veo que sí consultan las direcciones sugeridas y hacen los últimos ejercicios, que son enlaces a actividades interactivas. Esto les gusta más. ¿Será porque les parecen juegos?

6ª sesión

Decido intercalar una clase sin que saquen los ordenadores. Explicación tradicional con el libro de texto y el apoyo de la Pizarra, donde ven la Presentación ppt que viene en el CD de la Editorial. Hago hincapié en la sociedad y política de ambas civilizaciones. Se corrige la actividad 3.

7ª sesión:

Actividad 4: ¡Cuántos dioses!. Deben leer un texto y contestar tres preguntas. Es curioso que en el ejercicio de copiar y pegar un dios más de la mitad cojan el mismo: Ra. ¿Es el primero que salía en el buscador?

Como algunos acaban rápido inician la actividad 5: de entre diversas obras de arte cada uno busca información de una sola obra, algunos lo hacen en pareja. Los que no han podido hacerlo en clase lo harán en casa.

8ª sesión

Puesta en común de la información encontrada. Internet funciona muy lento y las páginas no se cargan muy bien. Se pierde mucho tiempo ya que no tiene mucho sentido explicar una obra de arte si no se puede ver. Finalmente las buscamos en el libro de texto, pero no aparecen todas.

9ª sesión:

Internet funciona bien y proyectamos las obras y algún video corto. Cada uno explica su obra. Voy adelantando la próxima actividad. En casa deben mirar el tutorial de Glogster y los que ya están registrados deben buscar su nombre de usuario y contraseña para utilizarlas el próximo día en esta actividad

10ª sesión:

Explicación de la **6ª actividad:** el **Glogster**. Aunque es una herramienta nueva para algunos, enseguida se familiarizan. Reparto a los alumnos en grupos de cuatro, con que uno se registre es suficiente, pero les ha gustado tanto que la mayoría lo hace de forma autónoma. Se ve que están acostumbrados a hacerlo. Empiezan.

11ª sesión

Elaboración. Veo que en muchos grupos no trabajan en equipo y que están haciendo más de un Glogster. Me dicen que se están ayudando. Les dejo una sesión de tutoría (**12ª sesión**) para que sigan trabajando en esta actividad. Los que van acabando deben leer las pautas para hacer una buena exposición. Rellenan la encuesta del ITE, pero no todos.

13ª sesión

Exposición. Excepto un grupo, al que no se le han guardado los cambios del Glogster todos lo tienen prácticamente acabado. Empiezan a exponer según las pautas dadas. En la pizarra digital se ve bien, algún video que han incluido tarda en cargarse. Casi todos me han mandado la URL de su Glogster, y lo he podido embeber en una de la página del Site.

Rellenan la plantilla valorando a los demás grupos, y una plantilla de autoevaluación valorando su trabajo personal en cada una de las actividades.

También les doy una pequeña encuesta para saber su opinión de cómo se ha trabajado la unidad.

14ª sesión:

Hacen la prueba final en clase, en sus portátiles. Tienen que llegar al enlace desde una página del Site que acabo de activar. El grupo que no pudo exponer su Glogster lo hace en esta sesión.

9.2. NÚMERO DE SESIONES EN EL AULA DE ORDENADORES Y EN EL AULA NORMAL:

Han sido 14 sesiones en el aula. Se puede decir que es un aula digital ya que dispone de todo lo necesario como bien he explicado en el punto 6. Ha habido dos sesiones en las que los alumnos no han trabajado con sus ordenadores ya que creí conveniente la explicación al grupo.

9.3. METODOLOGÍA EMPLEADA:

Se ha utilizado una metodología activa, de impulsar el *aprender a hacer* haciendo, Hay que utilizar estrategias que fomenten el buen ambiente, que motiven la participación, la comunicación y la propia iniciativa, es decir dando la posibilidad al alumno de expresar sus ideas, de poder intervenir para modificar la dinámica del aula y realizar actividades diversas y variadas. También hay que valorar el trabajo en equipo como una estrategia que permite compartir, comunicar e intercambiar conocimientos. Será el propio alumno el que reelabore los conocimientos por medio de la interacción con otros compañeros y con el profesor.

Las TIC a la vez ayudan a conseguir un aprendizaje autónomo, por lo que el papel del profesor cambia. Sigue teniendo un papel relevante ya que, además de la tarea de preparar los materiales necesarios, tiene que actuar como dinamizador en su gestión en el aula y debe guiar el desarrollo del trabajo, pero sin anticipar las soluciones ni acaparar el protagonismo. Se trata de proporcionar las instrucciones precisas, facilitar los intercambios y utilizar técnicas de comunicación de grupos (clarificar, reformular, interrogar, explicar, realimentar, utilizar el lenguaje no verbal, escuchar, etc.).

En el desarrollo de la unidad se alternarán explicaciones cortas del profesor utilizando animaciones, videos ... y sobre todo unas pautas precisas a seguir que deberán cumplir, ya que tienen todo el material a mano para volver a verlo si es necesario, o consultarlo desde casa si el alumno tiene un ritmo más lento o ha faltado a clase.

Por otra parte en esta enseñanza que debe ser inclusiva, las actividades están diseñadas para que todos los alumnos participen, Hay que atender tanto a los alumnos que tienen dificultades como a los alumnos con mayor capacidad, por ello habrá tanto se propondrán actividades sencillas, otras más complicadas y la posibilidad de ampliar el conocimiento a los alumnos que tengan más interés por el tema.

9.4. REGISTROS EMPLEADOS y ESTRATEGIAS UTILIZADAS EN LA RESOLUCIÓN DE INCIDENCIAS RELEVANTES:

Lo comentaré más adelante, en el apartado 10.2.

10.- DATOS EVALUACIÓN

A la hora de analizar las herramientas de evaluación hay que tener en cuenta que un mismo instrumento puede ser utilizado con diferentes objetivos y por diferentes agentes evaluadores. El alumnado se convierte en agente evaluador, de su propio aprendizaje y del resto de sus compañeros. Es cierto que no es muy usual en los centros y requiere establecer criterios claros y entrenamiento por parte de los alumnos. Yo lo he puesto en práctica con un cuestionario de autoevaluación, otro de coevaluación y un cuestionario para saber su opinión sobre el proceso. La utilización de estas plantillas incide en la autonomía del alumno, favorece la reflexión sobre el aprendizaje y ayuda a aprender y a trabajar en equipo. Y a su vez ésta debe servir para que el alumnado regule su proceso de aprendizaje, es decir, para aprender a reconocer y saber en qué consisten sus dificultades.

10.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Cuaderno de observación	Participación Interés Dudas Actividades
Actividades	Descargadas Realizadas Corregidas
Producto final: Glogster	Elaboración Poster Exposición
Prueba objetiva: Formulario	Prueba objetiva con preguntas cortas
Cuestionario de autoevaluación	Valoran su trabajo individual y en grupo.

<u>Cuestionario de coevaluación</u>	Valoran el trabajo en grupo de sus compañeros
<u>Encuesta</u>	Se pide su opinión sobre los aspectos que más o menos han gustado, las dificultades ...
Encuesta al alumnado ITE	

10.2. DATOS RECOGIDOS DE LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN:

➤ *Observación directa:*

La actitud en la realización de las actividades, las dificultades en dominar el proceso de abrir las páginas, descargar archivos, guardarlos en carpeta... Muchas veces se conformaban con hacer este proceso mecánico, pero cuando se trataba de ponerse a trabajar ya estaban cansados. Creo que las actividades que he diseñado son bastante convencionales, es decir del tipo de las que vienen en cualquier manual, y algún alumno me sugirió que por qué había que hacerlas así si era mucho mejor fotocopiarlas y hacerlas en papel.

Pocas dudas, al menos pocas preguntas, parecía que estaban concentrados en el trabajo, pero creo que se perdía tiempo.

➤ *Actividades:*

Al pedirles las actividades: ¡sorpresa! Muchos las tenían descargadas pero sin hacer o a medio hacer, a pesar de estar corregidas cuando las pedí. Como siempre, los alumnos responsables, a pesar de que sus ordenadores fallaran o se quedaran sin batería algún día, tenían todo hecho, y otros, con la excusa que no se había guardado, no tenían nada.

➤ *Producto final: Glogster*

En esta actividad sí que se implicaron, les gustó, aunque en algún caso les costó coordinarse ya que todos querían llevar la iniciativa. No

obstante, muchos de ellos no profundizaron demasiado y las imágenes o videos escogidos coinciden en muchos casos con los ya vistos. Algún grupo si se preocupó de introducir más información siguiendo un esquema coherente, en otros casos no. La exposición oral fue bien, pero el hecho de que algún video tardara en cargar o tuviera publicidad ralentizó la presentación.

En la evaluación del Glogster aparte de la exposición se ha tenido en cuenta la organización, la calidad de la información, la ortografía y gramática y la originalidad. Todos esos aspectos los tienen en la rúbrica publicada en una [página del Site](#). Todos aprueban.

➤ Prueba objetiva:

La prueba objetiva se hizo en clase con los ordenadores: era un formulario.

Todos consiguieron abrir el documento, en una de las preguntas había un error ya que se preguntaba que grupos sociales eran privilegiados en Mesopotamia y Egipto, y entre las opciones dadas solo dejaba elegir una respuesta ya que lo había puesto como Tipo test. Enseguida lo cambié, y les dije que entraran de nuevo tras actualizar el documento y que hicieran esta pregunta solamente la segunda vez.

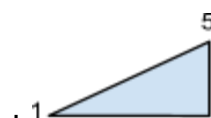
Dos alumnos, como no, los que normalmente peor, no consiguieron enviar el formulario porque según ellos se les había apagado el ordenador en ese momento. La sorpresa fue que al llegar a casa tenía el formulario de uno de ellos rellenado. Pero una hora después de haber salido del Instituto.

Los resultados no han sido muy altos, pero todos aprueban menos tres alumnas.

➤ Plantilla de AUTOEVALUACIÓN

(los siguientes cuestionarios los he traducido al castellano)

- 1.- Descarga el archivo
- 2.- Rellénalo



3.- Súbelo a Docs y compártelo con el profesor

Nombre

Curso

Fecha:

AUTOEVALUACIÓN	1	2	3	4	5
1ª, 2ª, 3ª, 4ª y 5ª actividad					
He visitado todas las direcciones web o páginas propuestas y las he leído con atención.					
He realizado las tareas y las he acabado en el plazo propuesto.					
Antes de dar por acabado el trabajo lo he repasado y corregido.					
He participado en la puesta en común.					
Glogster (6ª actividad)					
Nos hemos llevado bien en el grupo y hemos repartido el trabajo de forma adecuada.					
Hemos planificado bien el trabajo y lo hemos presentado en el plazo.					
Antes de presentarlo lo hemos repasado y hemos intentado corregirlo y mejorarlo.					
Hemos escuchado las aportaciones de todos los miembros y las hemos tenido en cuenta.					
EVALUACIÓN DE LOS COMPAÑEROS DE GRUPO. Ha compartido conmigo el trabajo:					
-					
-					
-					
EVALUACIÓN DEL TRABAJO EN GRUPO					

Análisis de los resultados:

Son muy pocos los alumnos verdaderamente objetivos: se valoran por encima, prevalece el número 4 y 5 en la mayoría de los aspectos, y tras la observación directa no estoy muy de acuerdo con su percepción.

El trabajo en equipo en general lo valoran bien: dejan claro quién se ha implicado menos, pero aún así no dan a nadie puntuación muy baja, salvo en una excepción.

➤ **COEVALUACIÓN DEL GLOGSTER:**

(Deberán rellenar 5 plantillas, una por cada grupo)

- 1.- Descarga el archivo
- 2.- Rellénalo
- 3.- Súbelo a Docs y compártelo con el profesor

Nombre

Curso

Fecha:

GRUPO:	SI	A MEDIAS	NO
Se han presentado.			
En la introducción han dejado claro cuál es el tema y el objetivo de la explicación.			
Cada miembro, al acabar, le ha dado paso al siguiente compañero.			
La exposición se ha repartido de forma adecuada entre todos los miembros del grupo.			
Han controlado bien la voz y el cuerpo (los gestos ...).			
Se ha entendido la información que han dado.			
La exposición, tomada globalmente, se puede decir que ha sido bien preparada.			
Han acabado de forma adecuada.			
El Glogster me parece original y ha conseguido atraer mi atención.			

Análisis de resultados.

Son 6 grupos de cuatro personas, por lo tanto han tenido que valorar a cinco grupos. Decidí repartir la plantilla en papel para que les fuera más fácil

rellenarla. Aún así muchos alumnos estaban mirando la pantalla de sus ordenadores en vez de mirar a los compañeros.

Hay un grupo que obtiene valoración positiva en todo. La mayoría de grupos son valorados en casi todos los aspectos analizados con SI y o algún A MEDIAS. Algún grupo tiene una evaluación negativa en el control de la voz y la postura, en dar paso al siguiente orador, y en la preparación de la exposición

Ha ocurrido que mientras se cargaba el video que tenían insertado, dos de los componentes del grupo se han puesto a jugar entre ellos. También es curioso que en la valoración de un grupo hay igual número de compañeros que dicen que si han dado paso al siguiente compañero como los que dicen que no. Es un dato aparentemente objetivo: o si o no, no hay lugar a duda. Es evidente que no están acostumbrados a este sistema de coevaluación, y deben aprender a analizar de forma más objetiva.

➤ ENCUESTA PARA VALORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Menciono las respuestas más repetidas.

1.- ¿Cuál de estos contenidos te han interesado más? ¿Y menos?

- *La escritura:* 5/ 3
- *Mesopotamia:* 3/4
- *Egipto:* 14
- *La religión:* 1/11
- *El arte:* 5/6

2.- ¿Qué actividad te ha gustado más? ¿Qué actividad quitarías?

La mayoría el Glogster, la escritura, Egipto, la sociedad

Muchos dicen que no quitarían nada, alguno que la religión y el arte

3.- Me ha parecido difícil ...

La mayoría contesta que no, dos que un poco, tres que Mesopotamia y uno la escritura

4.- ¿Has necesitado ayuda para hacer las actividades?

No, solo uno dice que un poco.

5.- ¿Cómo valoras el trabajo en grupo?

Bien, bastante bien, que ha sido lo mejor, que les gusta trabajar así porque se ayudan, y uno dice que dos de su grupo no han hecho nada

6.- ¿De todo lo que has aprendido, qué ha sido lo que más te ha gustado?

Glogster(5), Egipto, las tumbas, las momias, la escritura, el arte, explicar las fotos, todo

7.- ¿Cómo valoras la unidad?

- Muy bien 11
- Bien 9
- Aburrida
- Como siempre 2

8.- Sugerencias:

- Más tiempo, hacer siempre así, repetirlo, utilizar más los ordenadores

➤ ENCUESTA DEL ITE

Rellenaron la encuesta 23 alumnos y los datos aportados por la encuesta son los siguientes:

En cuanto a las actividades fuera del centro la mayoría de alumnos (más de 20) contestan que dedican a estudiar, a ver la televisión, a salir con amigos y a usar el ordenador menos de 10 horas semanales. En todos los casos menos uno usan Redes Sociales y utilizan el ordenador para diversas actividades ya que marcan casi todas las opciones propuestas. Esto significa que lo usan tanto para estudiar, hacer tareas, jugar o ver películas. Todos tienen ordenador en casa y conexión a Internet, lo demuestra que el nivel socioeconómico del alumnado es medio-alto. En cuanto a la motivación es baja cuando se les pregunta si les gusta estudiar o venir al centro, pero alta ante la pregunta de si les gusta trabajar en grupo. Aquí queda patente la importancia que tiene a estas edades el contacto con sus iguales y el valor del grupo.

En cuanto a las instalaciones y equipamiento TIC, han trabajado sin dificultades, solo están en desacuerdo respecto a que Internet haya funcionado bien siempre.

La experiencia en el aula la valoran bien, a trece alumnos les parece sencillo el aprendizaje con TIC, les resulta fácil y cómodo y creen que el uso del ordenador tiene muchas ventajas (dan la máxima puntuación).

En cuanto al rendimiento, solo un alumno confiesa que no le resulta fácil, el resto cree que estas herramientas si ayudan a mejorar el rendimiento y que el portátil facilita la realización de tareas.

En el último punto todos coinciden en que les gustaría llevarse el portátil a casa, en que les gustaría seguir usando este método para aprender y lo ven imprescindible en su vida diaria.

Los aspectos positivos reseñables son que hacen las clases más divertidas, y que ayudan a comprender mejor los contenidos. Las desventajas son la pérdida de tiempo por los fallos técnicos y el hecho de poderlos llevar a casa.

Por último decir que en nuestra comunidad no existe la tarifa deberes o la mochila digital, y como a esas preguntas no sabían qué contestar, se lo han inventado.

10.3. ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN A LA NUEVA METODOLOGÍA

La evaluación debe ser el motor del aprendizaje ya que aprender conlleva detectar problemas, superar obstáculos, reconocer errores y rectificarlos. La evaluación debe estar en todas las fases del proceso, no solo al final, pero es al final cuando se recapitula toda la información y se sacan conclusiones.

Es importante que los alumnos conozcan los objetivos de aprendizaje para poder planificar su actividad. Por ello, el profesor debe explicitar, consensuar y negociar con los alumnos qué actividades y tareas se van a realizar, para qué, cómo va a ser el proceso que se llevará a cabo y qué se tendrá en cuenta para evaluar el trabajo. Por otro lado, es el alumnado por

Mariane										
Gaizka										
Jone										
Pablo										
Ander R										
Leyre										
Amaia										
Aitor U										
Aitor Z										
Ane										

11. VALORACIÓN PERSONAL DEL PROFESOR

11.1 CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL CURSO Y GRADO DE SATISFACCIÓN CON LA EXPERIMENTACIÓN:

Aunque ha supuesto mucho trabajo el grado de satisfacción es alto y los objetivos se han cumplido. En dos meses de trabajo no se puede ser muy pretencioso, los proyectos se mejoran con el tiempo y solo con la práctica se puede saber si funcionan o no. Como todo proyecto ha tenido aspectos positivos y negativos, pero sin duda pesan más los positivos. Creo que casi todos los alumnos han estado muy implicados y motivados, y han movlizado de forma integrada y coherente diferentes tipos de saber dando respuesta a las situaciones que se les planteaban, es decir han demostrado progreso en las competencias. No obstante no hay que olvidar a los alumnos que no lo han hecho y habrá que seguir trabajando para ello.

11.2. INFLUENCIA DE LOS MATERIALES DEL CURSO EN EL DESARROLLO DE LA EXPERIMENTACIÓN

Los materiales aportados por el curso han sido de gran ayuda: tanto las indicaciones de las prácticas que debíamos ir mandando a nuestro tutor como la posibilidad de conocer todas las herramientas y los tutoriales de su

utilización. Me he interesado por Wikispaces, Blogger y Dipity, si bien no me he animado a utilizarlos en esta ocasión.

11.3. UTILIDAD DE LOS MATERIALES DEL EDA DE CCSS

Los materiales del proyecto EDA han sido de utilidad, si bien solo he consultado en profundidad los que trataban el nivel y el tema elegido para mi experiencia en el aula. Creo que el esfuerzo invertido por tantos docentes debe ser *rentabilizado* compartiéndolo con todo aquel a quien puede serle útil.

11.4. CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO

El trabajar con herramientas 2.0 es algo adictivo, y una vez que uno se engancha es difícil abandonar este mundo. La inmediatez de Redes Sociales como Twitter, dan la posibilidad de conocer nuevas herramientas, aplicaciones, así como las experiencias y proyectos que se llevan a cabo en nuestro mundo de la educación.

Estar a la última exige tiempo, pero hay que saber parar y no obsesionarse: conocer lo último está bien, pero no hay que lanzarse a utilizarlo sin más, si no hay una buena idea y un objetivo claro

12.- SUGERENCIAS SOBRE POSIBLES CAMBIOS EN EL DISEÑO DE LA UNIDAD UTILIZADA AL HABER OBSERVADO DIFICULTADES DURANTE LA EXPERIENCIA

Creo que el modelo de **Sitio** es algo estático, en que solamente el profesor ha tenido el permiso de editar la información y que por tanto los alumnos no lo perciben como suyo. Quizás otro modelo tipo blog o wiki, o alguna plataforma tipo moodle o edmodo pueda permitir mayor interactividad y que los alumnos publiquen directamente sus aportaciones.

13.- OTRAS OBSERVACIONES

Agradecer al tutor sus ánimos y paciencia, ya que gracias a la confianza que nos ha dado ha sido más fácil llevar a cabo nuestro trabajo.