

PRÁCTICA 5

INFORME FINAL

1) REALIZACIÓN DE LA PRUEBA Y ENCUESTAS FINALES

En el diseño inicial de la experiencia, contemplé la posibilidad de una prueba final con los alumnos que finalmente desestimé. El grupo no es demasiado amplio (18) con lo que la observación directa era posible, una vez que se acostumbraron a la dinámica de las sesiones. Por otro lado, la adquisición de las diferentes competencias que pretendía estaba de sobra constatada con la realización de las fichas de seguimiento después de cada unidad y las valoraciones escritas y verbales de mis alumnos. Para mayor comprobación, el final de las sesiones coincidió con el final de la primera evaluación, con lo que los chicos eran de nuevo evaluados dentro del marco de CLIC al que pertenecen y en el que estaba incluido esta experiencia, puesto que mi compañera de departamento trabajó los mismos materiales, aun sin pertenecer al proyecto. Por todos estos motivos, no consideré necesario más pruebas. Sin embargo, no desestimo el realizar la sesión con el material ofrecido en la “Consolidation Unit 1º ESO” “A family tree” como revisión y repaso de contenidos en alguna sesión de la segunda evaluación, atendiendo así a las peticiones del alumnado de seguir haciendo experiencias de este tipo.

A continuación detallaré cuáles fueron los materiales que me permitieron hacer el seguimiento de la experiencia. En cada sesión, que se correspondía con las 5 unidades del material *Earth Mission* se manejaban tres tipos de documentos. Por parte del alumnado, una HOJA DE SEGUIMIENTO que permitía el feed back de la sesión, reflexión sobre lo aprendido y tener sus valoraciones. Además se les entregaba otras fichas denominadas *MISSION WORKSHEET* por cada unidad que debían realizar in situ o en casa, si no les daba tiempo, y entregarlas para su corrección. La relación de worksheets es la siguiente:

MISSION WORKSHEET 1

MISSION WORKSHEET 2

MISSION WORKSHEET 3

MISSION WORKSHEET 4

MISSION WORKSHEET 5

Por mi parte contaba con un DIARIO DE CLASE que me permitía anotar las incidencias de cada sesión.

2) RESULTADOS

Tal y como he mencionado alguna ocasión, el proyecto estaba incluida en la programación CLIC del primer trimestre para los alumnos de 1º de ESO. En el departamento aplicamos la evaluación desde el punto de vista de las competencias básicas y en este sentido, comprobamos que la aplicación de la experiencia y la corrección del material generado nos proporcionaba muchos datos. A continuación detallo las competencias que consideramos incluidas:

- **COMPETENCIA LINGÜÍSTICA:** Por supuesto está incluida la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita. El desarrollo de las destrezas y actitudes propias de esta competencia están garantizadas con el trabajo de las actividades de la unidad.
- **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL:** Aunque en el curso se trabaja con la plataforma Moodle, en este primer trimestre el trabajo con Malted en el aula de informática me garantizó el comprobar “in situ” la adquisición de esta competencia en el alumnado. Además tengo un alumno sin posibilidades de acceder a la red ni a ordenadores por su situación social, y pudo suplir esta “desventaja” que tiene con respecto a sus compañeros, cubriendo así la función primordial de la enseñanza pública. Por otro lado, la necesidad de ofrecerles al alumnado el acceso a este tipo de enseñanza debería ser uno de nuestros principales objetivos como profesionales. Era sorprendente el apreciar la mejoría en el uso del programa de los alumnos de una sesión a otra, la facilidad con la que interiorizan los problemas informáticos con que nos deleitaban los ordenadores o la red insuficiente, y la solución de estos mismos problemas por ellos mismos con una simple explicación. La rapidez con la que adquirían la dinámica de las sesiones y el uso de los soportes. La habilidad para buscar, procesar y comunicar información entre ellos mismos, para, finalmente, transformarla en conocimiento.
- **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA:** El material proporciona la posibilidad de trabajar cada uno a su ritmo, pero un hecho claro es que la colaboración entre ellos se daba en cada minuto, favoreciendo al más lento en competencia lingüística o en el manejo del soporte informático.
- **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER:** La adquisición de esta competencia también se garantizaba durante el proyecto si atendemos a la descripción textual de la misma: “ Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así

como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundaba en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.”

- AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL: La potenciación de la autonomía personal está garantizada en la experiencia puesto que los alumnos debían aplicar actitudes tales como la responsabilidad con el material y la entrega de las tareas, la perseverancia ante los problemas que se iban presentando con el software o la red, la creatividad para la solución de dificultades controlando su necesidad de ser atendidos en cada segundo, puesto que tenían claro que mi apoyo estaba limitado por ser un grupo de 18 personas, el aprendizaje sobre sus propios errores y la asunción de riesgos cuando tomaban decisiones por ellos mismos.

Lógicamente, todas estas competencias se acumulaban a las observadas con otro tipo de ejercicios, pruebas, etc realizadas a lo largo del trimestre y constituían la nota numérica del trimestre, acorde con los criterios de calificación determinados en el departamento.

3) OPINIONES DEL ALUMNADO

Gracias a las hojas de seguimiento, tenía las opiniones de los alumnos casi al momento de la finalización de las sesiones con los ordenadores. Dado que su nivel no es elevado aún, les permitía realizar sus observaciones en español e, incluso, terminarlas en casa, recalcándoles que eran muy importantes para mí. La rutina consistía en dos sesiones a la semana (martes y jueves). El nivel de motivación siempre fue alto y se mantuvo durante las tres semanas que nos llevó. Afirmaban que no tener que llevar el libro ya era un “alivio”. Algunos de los alumnos rellenaban la hoja de seguimiento sin mucho entusiasmo y sin darme muchos datos, pero, afortunadamente, siempre hay un grupo que salva la situación. En general las aportaciones eran siempre positivas, por resultarles divertido y que aprendían “mucho vocabulario” a la vez que se entretenían. Les gustaban los dibujos y las escenas de la unidad. Lo que no les agradaba demasiado a algunos era el tener que trabajar tantas fichas adicionales, que además debían entregar a tiempo para que no se les olvidara. También manifestaban su “gran fastidio” al fallar la aplicación cuando más interesados estaban en la realización de la actividad.

4) VALORACIÓN GENERAL DE LA PROFESORA

La experiencia ha sido muy positiva desde mi punto de vista. Aunque acostumbro a llevar a mis alumnos al aula de informática con frecuencia y considero que mi nivel de conocimientos de informática no es elemental, no quise dejar nada al azar y la tarde anterior a la primera sesión comprobé que todo estuviera listo para empezar. Instalé la unidad en la unidad genérica de la red, que es la que permite a los alumnos a acceder desde sus ordenadores. De esta manera me aseguraba el no tener que recurrir a la banda insuficiente que nos proporciona la Consejería de Educación, que tantos problemas da y, lo que es peor, sin previo aviso. De hecho en las dos primeras sesiones, no teníamos acceso a internet, esta vez por la rotura de un cable de Telefónica, pero pudimos trabajar, aunque la red iba peor que nunca. Además la dinámica de las sesiones las tenía perfectamente controladas gracias al detallado análisis que tuvimos que hacer para las tareas iniciales de este proyecto, y a que le tenía que pasar todo el material y la explicación pertinente a la compañera que compartió esta experiencia conmigo.

A pesar de todo, los primeros diez minutos de la sesión fueron caóticos, según escribí en mi "Diario de clase" de esa sesión. A pesar de explicar cómo se accedía en la unidad a través del proyector, se juntaron varios factores: los ordenadores iban lentísimos, al menos seis alumnos no trajeron auriculares, y, lo peor es que algunos ordenadores no abrían Malted. Sin embargo, después de unos angustiosos momentos, se hizo el silencio y todos empezaron a trabajar, recorriendo los apartados de la unidad con toda naturalidad, ayudándose del comando "Help" cuando lo creían necesario. Recondujeron la situación de tal manera, que les dio tiempo de hacer hasta la "Mission Worksheet 1", llevándose para casa sólo el apartado de "writing". El resto de las sesiones presentaron el fallo que se repitió siempre: la pantalla se quedaba en blanco al pasar de una escena a otra, por lo que era necesario reiniciar el ordenador y empezar de nuevo. Realmente no sé si es un fallo de Malted o de los ordenadores que usamos, puesto que cuando he trabajado en casa con Malted nunca me dio ese error, por lo que me inclino a pensar que era un error de los ordenadores del instituto.

Mi intervención en el aula tomó otro cariz. Pasé de ser la "profe de inglés" a "técnica de apoyo informático" cuando se encontraban con una dificultad, pero sólo en la primera ocasión, puesto que cuando les explicaba la solución, ya no me necesitaban. Realmente no tuve que solventar dudas con respecto al contenido de los apartados, sino más bien de las "Mission Worksheet" que debían hacer luego como "feed back". Al finalizar las primeras sesiones, la sensación de no controlar si estaban aprendiendo era bastante

grande, pero rápidamente se disiparon mis dudas cuando, ya en su aula, eran capaces de nombrarme el vocabulario o las estructuras nuevas relacionándolas incluso con la escena donde aparecían.

Tampoco eran notables las distracciones durante las sesiones. La motivación se mantuvo de principio a fin. Eran conscientes de que debían cumplir un objetivo y lo hacían divirtiéndose. Se respetaba el ritmo de cada alumno, los más rápidos cumplimentaban la "Mission Worksheet" correspondiente y no la tenían que hacer en casa, y los más lentos, podían repetir cada vez que quisieran la actividad hasta hacerla correctamente. Resultó muy positiva la inclusión de juegos al final de la sesión para los más rápidos.

Lo que sí fue una reacción común del alumnado el animarme a continuar con más sesiones de este tipo. Muy posiblemente les haré caso.