

## **1 Objetivos**

Los principales objetivos de este proyecto son tres:

1. Que los estudiantes desarrollen la habilidad de diseñar actividades de aprendizaje basadas en TIC y prueben su eficacia, analizando fallos y virtudes colaborativamente.
2. Que los estudiantes refuercen el aprendizaje, reflexionando sobre cómo lo han adquirido y para qué es importante.
3. Que los estudiantes construyan una caja de herramientas sólidas con las que trabajar en la práctica profesional.

## **2 Metodología docente y Tic en que se ha apoyado**

Los estudiantes participantes en esta experiencia debían realizar en la wiki utilizada como soporte<sup>1</sup>

- Al menos una entrada sobre cada bloque temático con una propuesta de actividad de aprendizaje basada en TIC a realizar en las aulas de secundaria que incluya:
  - descripción de la herramienta TIC a utilizar
  - breve descripción de la actividad a realizar, con objetivos de aprendizaje y dinámica de realización,
  - "pensadero": reflexión sobre el propio aprendizaje al seleccionar la herramienta TIC y al diseñar la actividad. [Un Pensadero es un objeto mágico con apariencia de una vasija de piedra en donde hay símbolos y runas grabadas que aparece en la saga de Harry Potter. Sirve para guardar y ver pensamientos. Esto permite examinarlos luego desde el punto de vista de una tercera persona].
- Al menos una valoración de una de las actividades de otros compañeros de clase en cada bloque temático, valorando lo adecuado a los objetivos propuestos y la aplicabilidad de la actividad analizada.

## **3 Carácter innovador a destacar**

Los aspectos innovadores de esta experiencia son la utilización de herramientas TIC como soporte al aprendizaje y para la elaboración colaborativa de un producto común a todo el grupo de clase, propiciar la metacognición al reflexionar sobre el proceso de aprendizaje personal y fomentar la coevaluación entre iguales.

## **4 Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

La recogida de información, su análisis e interpretación de los resultados, se ha hecho a partir de las herramientas de aprendizaje desarrolladas por los estudiantes, de su reflexión en el "pensadero" de cada herramienta y de la valoración cualitativa que mediante un cuestionario anónimo contestaron los alumnos sobre qué les había aportado la realización de la Caja de Herramientas del profesor.

Para conocer la valoración que hacen los alumnos de la actividad se les preguntó por la aportación a su aprendizaje personal de la elaboración de sus herramientas, por la aportación de las herramientas de sus compañeros, por la aportación de la

1 [desesprofesorados.wikispaces.com](https://desesprofesorados.wikispaces.com) (Lamentablemente wikispaces cierra el 31 de julio de 2018)

retroalimentación de los compañeros del profesor y por la de los comentarios de los compañeros. Los resultados demuestran que realizar la Caja de Herramientas de manera colaborativa es una actividad que refuerza el aprendizaje tanto por tener que diseñar las herramientas (valoración media de 4,0 sobre 5) como por poder conocer las diseñadas por los compañeros (4,3 sobre 5). También les han ayudado a reforzar dicho aprendizaje y a mejorar su participación, aunque en menor medida, los comentarios del profesor (3,9 sobre 5) y los de los compañeros (3,6 sobre 5). En una escala de 1 a 5 las cuatro secciones que componen cada entrada tienen una valoración superior a 3,5. La mejor valorada es el pensadero (4,19 sobre 5).

El análisis cualitativo de las reflexiones sobre el propio aprendizaje que los alumnos han realizado en el pensadero muestra una evolución en las categorías establecidas por Moon (2013) desde la 2ª (Hay algo de reflexión, pero es sobre los requisitos necesarios para poder implementar la actividad diseñada) a la cuarta (Hay una reflexión profunda sobre el propio aprendizaje).

Los estudiantes han desarrollado la habilidad de diseñar actividades de aprendizaje eficaces basadas en TIC. El análisis que han hecho otros compañeros de los fallos y virtudes les ha servido para reforzar su aprendizaje personal y para mejorar o ampliar las actividades que cada uno ha realizado. Además, haber realizado este portafolio colaborativo les ha posibilitado conocer otras actividades que individualmente no se les habrían ocurrido.

## **5 Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Esta experiencia ha sido continuidad y ampliación de otras de los cursos 15-16, 16-17, lo que demuestra que es sostenible.

Como en aquellas, la realización de portafolios colaborativos y la coevaluación son actividades que pueden contribuir a mejorar el aprendizaje en cualquier rama del conocimiento. La novedad introducida este curso, la metacognición, también es transferible.

## **6 Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Con la construcción del 'Pensadero y la Caja de herramientas del profesor' se han alcanzado tanto los objetivos de los estudiantes - reflexionar sobre el propio aprendizaje y adquirir las competencias necesarias para el desempeño de la práctica profesional - como el de los profesores - que los estudiantes aprendieran a construir herramientas e instrumentos para enriquecer y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de sus futuros alumnos. Además se ha conseguido una caja con herramientas sólidas, a la que podrán recurrir una vez iniciada su práctica profesional. Esta actividad ha sido útil para fomentar competencias transversales como el desarrollo del pensamiento crítico o el trabajo colaborativo. Además ha propiciado la participación de los estudiantes en un contexto similar al de su práctica profesional, en la que tendrán que diseñar actividades de aprendizaje. Los estudiantes han valorado positivamente cada una de las cuatro secciones y destacan que les ha servido para reforzar lo aprendido en clase.

## **7 Referencias**

Moon J. (2013) *A Handbook of Reflective and Experiential: Theory and Practice*. London: Routledge Falmer.