

A.11

AÍDA DE HARO GARCÍA

TECNOLOGÍAS WEB 2.0 PARA MEJORAR EL ENTORNO DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

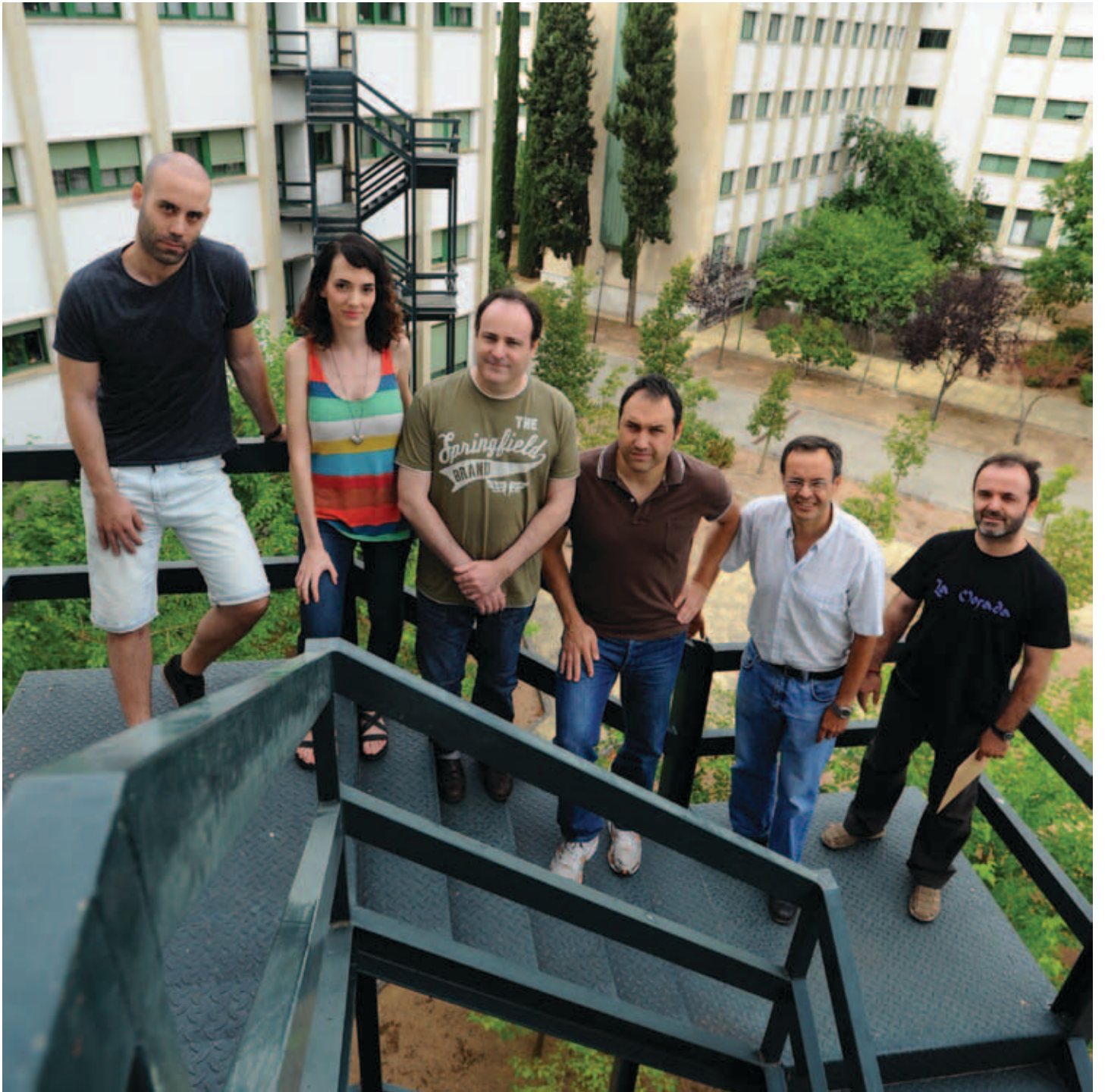
DESCRIPCIÓN

La iniciativa, cuyo desarrollo ha contado con un presupuesto de 1.000 euros, muestra la transición de la docencia clásica hacia un nuevo método basado en el uso de las herramientas web 2.0, en el que prima que el alumnado obtenga nuevas competencias y en el que pasa a definir y determinar su propio espacio de conocimiento y su relación con el profesorado y sus compañeros.

ACTUACIÓN (OBJETIVOS, ESTRATEGIAS, PROCESO). MATERIAS TRANSVERSALES EMPLEADAS

El reto que persigue este proyecto es el de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado mediante el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Para ello, propone una mejora en su formación en tecnologías, que repercute de manera positiva en la obtención de nuevas competencias y en sus resultados académicos.

Para conseguirlo, la iniciativa establece una serie de elementos. El primero de ellos se basa en la creación de una identidad digital del alumnado mediante la adquisición de un conocimiento profundo de las herramientas 2.0 actuales a través de charlas de profesorado experto en la materia, bien de manera presencial o virtual. Junto a esto, las herramientas se incorporan al estudio de la asignatura y el alumnado recibe información acerca de los servicios web gratuitos: desarrollo



de blogs personales, actualización de wikis, marcadores sociales, etc.

Fomentar que los estudiantes sepan utilizar y dónde encontrar fuentes de información en la red es el segundo elemento que forma parte de la propuesta. Para ello, el alumnado desarrolla un cuaderno de trabajo a través de su blog personal, se establecen tutorías no presenciales y se impulsa la capacidad de síntesis en las clases mediante el sistema de micro-blogging. Otra actividad incluida en este apartado se basa en proponer al alumnado la búsqueda de fuentes adicionales de información y que las compartan con el resto de la clase a través de diferentes sistemas, como la granja de blogs, los marcadores sociales o el sistema RSS.

El seguimiento del trabajo diario gracias a los registros de la actividad en las diferentes herramientas es el tercer eje en el que se sustenta el proyecto. Para ello, se desarrolla una hoja de autoevaluación por cada módulo del temario, se plantean ejercicios voluntarios en los blogs similares a los que aparecen en los exámenes y con todo ello se logra cuantificar la participación en la asignatura.

El desarrollo de todos estos elementos permiten que se potencien diversas competencias entre el alumnado, que van desde la búsqueda selectiva de información, la capacidad de trabajar en equipo a saber estructurar la información recopilada y exponerla de manera oral en público.

RESULTADOS OBTENIDOS

Impacto: repercusión docente

El desarrollo de esta aplicación posibilita una docencia mucho más personalizada y directa para el profesorado, mientras que el alumnado logra adquirir nuevas competencias. Además, la propuesta también permite la interacción de las diferentes materias que se imparten en un grado al usar metodologías similares.

Contenido innovador

La principal innovación del proyecto es la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las herramientas 2.0 para fomentar el concepto de los Entornos Personales de Aprendizaje, que es un conjunto de materias, servicios, relaciones e interacciones que se usan de manera habitual y que favorecen al aprendizaje.

Beneficiarios de la actuación

El principal beneficiario de esta propuesta es el alumnado, al conseguir potenciar sus habilidades y competencias transversales. El profesorado también consigue cambiar de rol, al pasar de una docencia basada en las lecciones magistrales a convertirse en consejero, orientador y motivador de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

SOSTENIBILIDAD: ELEMENTOS QUE PERMITEN LA DURACIÓN DEL PROYECTO

La viabilidad de la propuesta está avalada por su propio carácter atemporal y también porque se puede aplicar en cualquier asignatura de grado. Eso sí, dado el ritmo al que evolucionan y se desarrollan las herramientas tecnológicas la propuesta deberá incorporarlas a medida que vayan apareciendo, pero siempre y cuando se puedan ajustar a la filosofía y los objetivos de la iniciativa.

IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DOCENTES A LAS QUE DA COBERTURA EL PROYECTO. ADAPTACIÓN AL PROCESO DE CONVERGENCIA

El trabajo en equipo y también de manera independiente por parte del alumnado, la capacidad de autoaprendizaje y la ampliación de la cobertura docente son la muestra de la necesidad de poner en marcha esta iniciativa.



AVANCES CONSEGUIDOS GRACIAS AL PROYECTO

El desarrollo de esta iniciativa ha facilitado la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula y que se amplíen las relaciones sociales entre el alumnado y el profesorado. Los estudiantes, además, han mostrado un mayor interés

en las asignaturas, lo que redunda en la mejora de sus calificaciones, y también han mejorado su capacidad para hablar en público, de sintetizar y de saber dónde buscar la información.