

Título: Web de aula de EducaMadrid: análisis, evaluación y posibilidades

Autor: Pedro Beltrán Mengual Vallecillo

Centro de trabajo y municipio: CEIP Amadeo Vives (Madrid)

Resumen

Tras cinco años usando una web de aula de EducaMadrid, comparto esta experiencia por la valoración positiva de este proyecto. Durante un ciclo de dos cursos consecutivos, 3º y 4º de primaria, muchos alumnos han mejorado su proceso de aprendizaje. El tiempo ha demostrado que esta herramienta es algo más que un repositorio de contenidos. Es un entorno digital dinámico, adaptable a las necesidades educativas y a los distintos grupos de alumnos. Y, sobre todo, ofrece un amplio abanico de posibilidades para considerar.

1. JUSTIFICACIÓN

Actualmente la enseñanza requiere compartir con alumnado y familias un espacio común y seguro donde exponer información y recursos educativos que faciliten la comunicación y la adquisición de competencias. Estos diez puntos justifican los motivos por los que abogo complementar mi metodología educativa con un espacio web:

1. Facilitar el acceso a recursos educativos: con la web proporciono a mis alumnos el acceso a materiales educativos en línea, como libros digitales, videos educativos, juegos interactivos, pódcast, documentos...
2. Fomentar la práctica independiente: se ofrecen actividades interactivas y juegos alineados con el currículo para ayudar a practicar y reforzar conceptos de manera autónoma.
3. Apoyo a la diferenciación: la web se adapta a diferentes niveles de habilidad, lo que permite a los alumnos trabajar a su propio ritmo.
4. Promover la colaboración: integración de herramientas de EducaMadrid y actividades en línea que fomentan la colaboración entre los alumnos. Y a la vez se mejoran las habilidades sociales y de trabajo en equipo. El blog y el foro de EducaMadrid integrados en la web son un buen ejemplo de ello.
5. Retroalimentación inmediata: con algunas aplicaciones publicadas ofrezco la posibilidad de dar retroalimentación instantánea a mis alumnos sobre su desempeño. Esto ayuda a corregir errores y reforzar conceptos de manera oportuna.
6. Desarrollo de habilidades tecnológicas: el uso de la web ayuda a desarrollar habilidades tecnológicas, como la navegación segura por Internet, la búsqueda de información en línea y el uso correcto de herramientas digitales.
7. Participación de los padres: es una excelente manera de mantener a los padres informados sobre los contenidos y tareas que se trabajan en el aula. Ellos tienen acceso a tareas, ejercicios y recursos educativos.

8. Fomento del pensamiento crítico: utilización de juegos educativos y actividades interactivas que fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que el alumnado se enfrenta a desafíos que requieren reflexión y toma de decisiones.
9. Personalización del aprendizaje: adapto y / o creo contenido en línea de acuerdo con los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, ayudando a personalizar la enseñanza y hacer que el aprendizaje sea más significativo para ellos.
10. Evaluación del progreso: con muchas actividades realizo un seguimiento del progreso de los alumnos. Esto facilita la evaluación continua y ayuda a adaptar la enseñanza a sus necesidades individuales.

2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

La web de clase [amadeo34](#) es un espacio utilizado en el presente curso por los dos grupos de alumnos de 3º de primaria del colegio Amadeo Vives. El próximo curso seguirá siendo un recurso fundamental para la consecución de las metas propuestas, cuando los alumnos promocionen a 4º de primaria. Este proceso cíclico de dos cursos académicos lo he llevado a cabo con mi compañera Tamara Martín Cuesta, tutora del grupo B de alumnos desde octubre de 2018, cuando inauguramos este espacio. La coordinación y apoyo entre ambos tutores es crucial para obtener del proyecto los mejores resultados.

Es fundamental que cualquier innovación en recursos educativos como es el caso de una web de aula no nos aparte del currículo que perseguimos en nuestra labor educativa, sino todo lo contrario. Podemos y debemos hacer de ella un pilar básico en este propósito.



FOTO 2. Alumnado trabajando en la sala de ordenadores

Nuestra web abarca todas las áreas de enseñanza y todos los temas o situaciones de aprendizaje que nos proponemos a lo largo del curso. Por ello, podríamos afirmar que este espacio web supone un aliado de gran valor en la consecución de casi todos los objetivos y competencias que nos ocupan en el curso. Para citar los principales elementos del currículo de primaria que tratamos con ayuda de la web de clase y de manera constante, me ceñiré solo a los que, como denominador común, figuran en todas las áreas y situaciones de aprendizaje y que giran en torno a la competencia digital:

Objetivo de la etapa:

- Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su uso para el aprendizaje; desarrollar un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.

Competencia clave:

- Competencia digital

Competencia específica:

- Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, para reelaborar y crear contenido digital.

Descriptorios operativos:

- Realiza búsquedas guiadas en internet y usa estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
- Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
- Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados.
- Conoce los riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías para proteger los dispositivos, los datos personales y la salud y se inicia en la adopción de hábitos saludables.
- Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Contenidos:

- Vocabulario científico básico y adecuado a su edad, de tipo técnico y aplicado, relacionado con las diferentes investigaciones.
- Dispositivos y recursos digitales. Estrategias de búsqueda guiada de información segura y eficiente en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet.

- Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía y respeto.
- Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, publicidad y correos no deseados, etc.).
- Estrategias básicas para el uso de fuentes documentales diversas, en diferentes formatos, también digitales, para mejorar la comprensión y la producción de los textos.

3. ÁMBITO DE APARIENCIA Y ACCESIBILIDAD DE LA WEB

La operatividad y buen funcionamiento de una web debe cumplir una serie de requisitos. Este apartado se centra en dos de ellos: **apariencia y accesibilidad**.

Al diseñar un espacio destinado a alumnos de primaria es prioritario que sea un espacio agradable, vistoso, amable. Un espacio que lo identifiquen como propio y al que quieran volver otra vez. EducaMadrid ofrece muchas posibilidades en este sentido. Por ello, indagamos en la configuración de las distintas páginas. Ensayamos con distintos fondos, marcos, fuentes..., y solicitamos a los propios alumnos su opinión para que colaborasen en este aspecto. Las imágenes también son un recurso llamativo y en distintos apartados de la web las incluimos a modo de presentación de los contenidos que se tratan en algunos de ellos. En ocasiones se utilizan gif animados.



FOTO 3. Captura de la web

Cuando hablamos de inclusión de todos los alumnos hablamos de accesibilidad a los contenidos. Los contrastes visuales, el uso de traductores cuando ha sido necesario, al igual que los subtítulos en vídeos, son herramientas presentes en la web de clase. La validez de este proyecto se fundamenta en ser un recurso para todo el alumnado, respetando sus diferencias y sus ritmos de aprendizaje. El humanismo digital lo compone la diversidad, el respeto, la ética y los derechos como componentes del proceso de aprendizaje, Coral Elizondo (2022).

Cada una de las áreas cursadas por los alumnos tienen su propia pestaña (página) en el índice de la web. En cada una de ellas los contenidos se disponen enmarcados y aparecen en primer lugar los que se tratan en ese momento, lo que favorece una accesibilidad fácil y fluida.

4. ÁMBITO DE CONTENIDOS DE LA WEB

Tras varias pruebas y ensayos, determinamos que cada tema tendría una estructura similar entendible por el alumnado y sus familias en favor de la máxima efectividad:

Así pues, lo primero que figura en cada cuadro-tema, (cada tema está enmarcado con un borde llamativo), son contenidos de consulta, ensayo y experimentación. Nos referimos a vídeos de presentación del tema, o de desarrollo de contenidos, aplicaciones diversas, simuladores, pódcast, infografías... Son los llamados “*artefactos digitales*”, Fernando Trujillo (2014).

En este proceso, la selección cuidada, cuando no la elaboración propia del contenido, se hace indispensable. Rechazamos la posibilidad de publicar un material que no se ajuste a la programación de aula y a lo que esperamos que los alumnos aprendan. Estos valiosos recursos se almacenan en el “administrador de contenidos”, para disponer de ellos en otros cursos académicos. Como he citado anteriormente nuestro proyecto dura dos cursos, 3º y 4º, y existen la posibilidad de reutilizar mucho material ya elaborado con anterioridad al repetir este ciclo bianual.

En segundo lugar, y separado con una línea discontinua, se disponen las actividades de refuerzo. Casi todas ellas las elaboramos con herramientas de autor que facilitan un informe de evaluación de los participantes. Son aplicaciones como *wordwall*, *educaplay*, *liveworksheet*, *kahoot*... Cabe reseñar que el diseño de actividades interactivas de EducaMadrid está presente en el menú del cuerpo del contenido que se esté diseñando. Son, en este caso, unas actividades muy variadas y fáciles de crear.





FOTOS 4 y 5. Exposición y trabajo con los contenidos de la web en el aula

Algunas actividades de refuerzo y evaluación están integradas en un proyecto paralelo de gamificación de la enseñanza basado en la consecución de tareas o actividades interactivas y quedan registradas con la obtención de una de las ocho insignias que pueden obtener los alumnos a lo largo de un trimestre. Esta metodología de gamificación, integrada en la web, está siendo un éxito rotundo. Los alumnos y sus familias lo agradecen mucho y lo viven con motivación e ilusión.

Como inconveniente, pudimos comprobar que muchas de las herramientas de autor revelaban la participación y resultados obtenidos por nuestros peques que requieren y merecen una cierta privacidad. Este problema lo subsanamos con un proceso de anonimización consistente en otorgar a cada alumno nombres en clave. Los de 3º A tienen nombres de frutas y los del 3º B nombres de profesiones.

El último espacio queda reservado para ficheros *pdf* que pueden consultar o descargar. Son contenidos resumen de la situación de aprendizaje, resumen visual del tema para alumnos con dificultades de aprendizaje o mapas conceptuales, por ejemplo.

El principal referente que hemos considerado para valorar la calidad de nuestros recursos publicados ha sido la norma 71362 basada en tres aspectos: didácticos, técnicos y de accesibilidad. Son en total 15 criterios que ayudan a evaluar la calidad de nuestros recursos, portabilidad, diseño, estructura o navegación, entre otros.

5. ÁMBITO DEL USO DE LA WEB DE CLASE

En este apartado quiero mencionar los momentos y espacios físicos en los que recurrimos a nuestra web. Conocemos la importancia del equilibrio entre el uso del lápiz y el ratón. Ambos se complementan para que los resultados sean óptimos. En este proyecto es importante instruir a los alumnos en el tiempo que pueden dedicar a la consulta de contenidos y autoevaluación. Casi todas las familias reconocen no solo la conveniencia de disponer de la web en el aula, sino tenerla en casa. Algunas familias han aportado sugerencias en el diseño y herramientas de la web que han sido bien acogidas.

Muy pocos padres a lo largo de estos años se han mostrado reticentes en el uso habitual de la web. No por su utilidad, sino porque piensan que debe predominar en las tareas de casa el aprendizaje analógico. En estos casos solía mencionar una frase de María Acaso (2014): *“No tengo tiempo para aprender porque tengo que estudiar”*.

Recurrir a nuestra web a lo largo de las situaciones de aprendizaje se hace de manera constante y sucesiva a las explicaciones de los contenidos en el aula, ya sea para adquirir o reforzar la materia de aprendizaje, o para realizar actividades formativas y / o evaluativas. También como forma de comunicación.

En el entorno del colegio no nos limitamos a usar la web en el aula o en la sala de ordenadores. El programa *“Escuelas Conectadas”* nos proporciona wifi de alta velocidad que permite usar las tabletas y llevarnos nuestra web a distintos rincones del colegio, pasillos, laboratorio, patio, biblioteca. Salir del aula para realizar pequeños o grandes retos con ayuda de la web de clase resulta motivador para el alumnado.



FOTOS 6 y 7. Gracias a la wifi trabajamos con nuestra web en cada rincón del “Amadeo Vives”

6. ÁMBITO DE LA COMUNICACIÓN

De las herramientas que ofrece EducaMadrid en este ámbito, dos son las utilizadas de manera prioritaria, el blog y el foro, ambos integrados en nuestra web.

El uso del blog queda reservado para el curso de 4º de primaria, puesto que precisa de mayor capacidad de expresión escrita. Pero, por supuesto que está permitido para los más “valientes” de 3º. El blog tiene capacidad de comunicar noticias, experiencias, información de interés. Por ello, enlaza de manera directa con muchos objetivos del curso y de la etapa en general y es algo que los tutores valoramos mucho.

Por otra parte, el foro les resulta muy entretenido y les encanta contestar y seguir los hilos de discusión ya abiertos, o proponer los suyos propios. Ofrece ventajas como la interacción y colaboración de todos los miembros de ambas clases. También fomenta la expresión escrita, el vocabulario y la ortografía. Supone un espacio de debate y conciliación. La capacidad de argumentación se desarrolla de una manera natural. El foro está promoviendo la participación de los estudiantes por igual y fomenta la inclusión.

7. ÁMBITO DEL BIENESTAR DIGITAL

Desde el inicio del proyecto nos concienciamos de la necesidad de hacer un uso responsable de la web de clase y de sus herramientas. Pero no fue hasta el curso pasado con alumnos de 4º de primaria cuando decidimos abrir una pestaña específica en la web con el nombre de “Bienestar Digital”. Quisimos que toda la teoría en relación al uso adecuado de esta tecnología quedase plasmada por escrito. Y no solo eso, dimos un paso más, haciendo de este contenido tan necesario, materia de trabajo, estudio y evaluación.

En este apartado del menú de nuestra web publicamos y analizamos unos vídeos adaptados a estas edades tempranas sobre la navegación segura en internet y la utilización responsable de aplicaciones de todo tipo. También consensuamos un decálogo de uso del correo de Educamadrid. Elaboramos una infografía con estas normas y la publicamos. *Cyberscouts*, un juego muy completo del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE) que también figura en nuestro espacio, está ayudando a conocer y evaluar los consejos y procedimientos básicos del uso responsable de internet, redes sociales y correo electrónico.

Con todo ello estamos consiguiendo concienciar del tiempo de uso de la web y del resto de espacios en internet. Promover la desconexión digital, evitar redes sociales tóxicas, conocer los “engaños” de internet, son aspectos que los alumnos están adquiriendo. Igualmente han interiorizado el concepto de identidad digital y huella digital.

Todo esto nos pareció tan importante que decidimos ubicar el foro y el blog al final de la página “Bienestar Digital”. Se trata de ejercer, de alguna manera, el recordatorio de las normas de uso antes de participar en alguna de estas dos herramientas.

8. CONCLUSIONES

El interés por el aprendizaje y el rendimiento académico del alumnado se ha visto incrementado significativamente, lo que nos mueve a seguir trabajando y mejorar nuestro proyecto. Las valoraciones que recibimos de las familias son también muy positivas y contar con su ayuda cuando sus hijos trabajan en casa es esencial.

“Chequear” los 10 puntos expuestos en la justificación del proyecto es un referente fundamental en la evaluación de esta implementación metodológica. Y podemos certificar humildemente que el camino emprendido es el correcto. No obstante, la web de aula es un proyecto vivo, dinámico y cambiante. Tenemos en la “recámara” el uso de otras herramientas que nos ofrece el menú de la web. Además de ello recurriremos en un futuro próximo y dentro del presente curso académico a la aplicación de gestión de servicios y herramientas de EducaMadrid *Empieza* y ligaremos su utilización a nuestra web. En la actualidad todos nuestros alumnos ya están autorizados para publicar imágenes y elaborar sus primeros mapas mentales en la mediateca de EducaMadrid gracias a la citada aplicación.

En definitiva, la valoración del uso que hacemos de la web de clase es muy positiva y al mismo tiempo entendemos la conveniencia de seguir aportar novedades y nuevos recursos que enriquezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de nuestros estudiantes de 3º de primaria del colegio Amadeo Vives y su extensión a 4º el próximo curso académico.

BIBLIOGRAFÍA

Elizondo, Coral (2022). TRIC e inclusión. *Educación 3.0*. nº45, pg. 12.

Trujillo, Fernando (2014). *Artefactos digitales*. España. Grao.

Acaso, María (2013). *Reduvolution*. Barcelona. Paidós Ibérica.