



Rutina de pensamiento - Modelo reflexivo de Gibbs



Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional

DESCRIPCIÓN

Describe tu práctica con respecto a la tecnología y a las metodologías activas. Intenta ser lo más objetivo posible y no hagas juicios de valor.

También puedes optar por describir una clase cualquiera con tu alumnado.

Pueden servirte las siguientes preguntas (no tienes por qué contestarlas todas)

¿En qué asignatura se produjo la evidencia, como parte de qué unidad de aprendizaje, contenido, aprendizaje esperado, competencia, etc.?

¿Cuáles fueron las actividades que el docente propuso?

¿Qué pasó?

¿Quién estuvo presente?

¿Cuándo y dónde sucedió eso?

¿Cuáles fueron las acciones de las personas involucradas?

¿Cuál fue tu papel en este momento? ¿Cómo reaccionaste?

¿Qué hicieron otras personas?

¿Cuál fue el resultado? ¿Cómo se realizó la evaluación de la situación descrita?

Este año diseñe para mi alumnado de 3º de la ESO, un breakout sobre Escher y lo integré como ejercicio final de aprendizaje interactivo en una situación de Aprendizaje sobre las redes modulares llamada “ El universo de Escher “.

La actividad la realicé con una plantilla de genially y le dediqué mucho tiempo porque debía enlazar bien las respuestas verdaderas y falsas para hacer un itinerario por el breakout. El uso de la gamificación es una herramienta que suelo utilizar en el aula para dinamizar las clases.

La actividad se incluyó dentro la situación de aprendizaje diseñada en el classroom y se fijó un día para el uso de los ordenadores dentro del horario.

La actividad estaba pensada para trabajar en parejas, ya que uno debía de buscar la información necesaria para pasar los distintos paneles del juego y el otro/a debía ir marcando respuestas en el genially .

La actividad pensada para 20 minutos la resolvieron en 10 escasos, porque no hicieron un trabajo adecuado de la búsqueda de soluciones y algunos/as jugaron a ensayo y error con los paneles.

Cuando terminó la actividad les hice reflexionar sobre su método de aprendizaje y yo también hice una autoevaluación sobre los objetivos buscados y los obtenidos .

SENTIMIENTOS

¿Cómo te sientes cuando utilizas la tecnología y/o las metodologías activas en clase? Expresa tus sentimientos con respecto a lo que sucede en el aula

Pueden ayudarte las siguientes preguntas:

¿Qué sentiste antes de que ocurriera esta situación o mientras la preparabas?

¿Qué sentiste mientras ocurría esta situación?

¿Y después?

¿Y qué pudieron sentir otras personas durante esta situación?

¿Qué piensas sobre la situación ahora?

¿Cómo crees que las otras personas se sienten después de la situación?

En esta actividad del Breakout la sensación fue amarga, porque dediqué mucho tiempo a hacer un juego con 11 paneles de preguntas y respuesta y después el alumnado no lo aprovechó correctamente porque hizo trampas haciendo combinaciones de acierto y error.

Las actividades de gamificación suelen implicar un proceso extra de trabajo y después su duración (realización por parte del alumnado) muy rápida y esto repetido suele frustrar.

Haciendo una autoevaluación del proceso, creo que aunque no conseguí todos los objetivos marcados, sirvió para romper la dinámica de teoría en la clase de dibujo y afrontar el estudio de la obra de Escher de una manera más atractiva. Me sirvió también para detectar problemas de diseño del propio Breakout, otra vez a la gente que se equivoque en las respuestas y utilice la picaresca para acabar puede ser penalizada en el breakout con tiempo o volviendo a varias casillas anteriores. Cuando les hice reflexionar sobre todo lo ocurrido, algunos/as se sintieron mal por hacer trampas y les quise transmitir que la idea era divertirse aprendiendo, si no el juego carecía de sentido. Espero que calara el mensaje.

EVALUACIÓN

¿Surgen problemas en clase? ¿Cómo los afrontas? ¿Y tu alumnado?

Pueden ayudarte las siguientes preguntas:

¿Qué fue positivo sobre esta situación? ¿Y negativo?

¿Qué aspectos de la experiencia resultaron mejor evaluados por ti?

¿Salió algo bien? ¿Y no tan bien?

¿Qué aspectos de la experiencia necesitan mejorar significativamente de acuerdo a tu juicio?

¿Qué hiciste y qué hicieron otras personas para contribuir a la situación (positiva o negativamente)?

¿Cuál es el balance general en torno a tu desempeño relacionado con la competencia con que se relaciona la evidencia en cuestión?

Respecto al brekaout la experiencia fue positiva en general porque .

- **Se dinamizó la clase con el uso del juego , abandonamos nuestra clase e hicimos algo diferente.**
- **Se aprendió cosas sobre este artista de una manera diferente , integrando la imagen como recurso de estudio.**

Cosas para mejorar

- **Hay que calcular el tiempo real mejor en el que el alumndo puede terminar el juego para que no se queden espacios vacios o se propicie el juego o el alboroto**
- **Se debe rediseñar el breakout para evitar el paso de los modulos de forma correcta.**

ANÁLISIS

Ahora vamos a buscar el por qué.

Pueden ayudarte las siguientes preguntas:

- ¿Por qué las cosas salieron bien o salieron mal?
- ¿Qué comportamientos y elecciones influyeron en los resultados?
- ¿Podrías haber respondido de otra manera?
- ¿Hay factores que probablemente hayan contribuido a un mejor resultado?
- ¿Las experiencias de diferentes personas fueron similares o diferentes de manera importante?

Hay partes de esta gamificación que si salieron bien como

- **Se estudió el tema propuesto desde otro enfoque**
- **- Se utilizó una herramienta diferente para completar la formación de la situación de aprendizaje diseñada**
- **El alumnado respondió, en su mayoría, con entusiasmo ante la actividad propuesta porque suponía otra dinámica , otro espacio de trabajo y otras herramientas.**
- **El alumnado después de reflexionar sobre malas conductas en la ejecución del juego, reaccionó de forma empática ante mis comentarios sobre la sesión.**

CONCLUSIÓN

Escribe una conclusión. Se trata de una evaluación de tu comportamiento en la experiencia o situación de aprendizaje en que se produjo la evidencia. Remóntate con la mayor fidelidad posible a esta experiencia y haz un balance de lo que deberías o podrías haber hecho de otra manera y reflexionar profundamente para reconocer que lo que hiciste fue lo mejor.

Por ejemplo, puedes considerar:

si se podría haber hecho otra cosa;

lo que has aprendido de la experiencia;

considerar si podrías haber respondido de una manera diferente.

Si la experiencia de aprendizaje fue positiva y la evidencia también, discute si harías lo mismo otra vez para asegurar este resultado o qué cosas cambiarías para mejorar.

Ten en cuenta también si hay algo que podría cambiar para mejorar aún más las cosas.

Si la experiencia fue negativa, explica cómo se podría haber evitado que esto ocurra, y también cómo puede asegurarse de que no vuelva a suceder.

La experiencia fue positiva , porque valoro las cosas positivas que sí salieron bien , y que son muchas, mi frustración venía en el tiempo dedicado y como algunos alumnos/as enfrentaron la actividad.

La actividad me enseñó que había cosas en el juego de Breakout que deben ser mejoradas para conseguir mejorar los resultados, y revertir esa sensación de “ frustración “ en algo positivo la siguiente vez .

PLAN DE ACCIÓN

Escribe un plan de acción. Considera lo que podrías hacer de manera diferente si te enfrentaras a una situación de aprendizaje similar. Los planes de acción resumen lo que necesitas saber (conocimientos), saber hacer (estrategias, procedimientos) y saber ser (valores, actitudes, etc.) que te permitan mejorar la próxima vez.

Pueden ayudarte las siguientes preguntas:

¿Qué necesito saber para mejorar mi actuación y consecuentemente mejorar esta experiencia?

¿Qué necesito hacer para mejorar esta evidencia?

¿Qué principios o valores debo fortalecer para mejorar esta evidencia?

Mejorar la experimentación del juego en tiempo para adaptarlo mejor al tiempo de clase . Si se tarde 10 minutos, la próxima vez que lo plantee debe integrarse para los últimos 15 minutos de clase y que no nos sobre tiempo.

Mejorar la elaboración del juego y evitar “ las posibles trampas” . La idea es que aprendan divirtiéndose.



Junta de Andalucía

Consejería de Desarrollo Educativo
y Formación Profesional