

# TRABAJO FIN DE MÁSTER



## UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

### FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación  
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

### Fomento del Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales

Autor: Beatriz Elena Marcos-Alberca Prieto

<https://youtu.be/RIm5PciUVvA>

Director/a

Dra. Raquel Xandri Martínez

Murcia, mayo de 2022









# TRABAJO FIN DE MÁSTER



## UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

### FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación  
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

### Fomento del Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales

Autor: Beatriz Elena Marcos-Alberca Prieto

<https://youtu.be/RIm5PciUVvA>

Director/a

Dra. Raquel Xandri Martínez

Murcia, mayo de 2022





posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.

c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse en contacto con el responsable del mismo.

d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

#### **5º. Deberes del autor**

El autor se compromete a:

a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.

b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.

c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.

d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

#### **6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional**

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 27 de mayo de 2022

**ACEPTA**

Fdo. Beatriz Elena Marcos-Alberca Prieto



## **Agradecimientos**

Gracias a mi familia en general y, en particular, a mis tres hombres: sin vosotros no lo habría conseguido.

Gracias a Raquel Xandri, mi tutora, por estar siempre que la he necesitado y por sus correcciones tan acertadas.

**Dedicado a mi padre, in memoriam.**



## ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN .....	14
2. MARCO TEÓRICO .....	16
2.1 UNA APROXIMACIÓN AL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL AULA.....	15
2.2 BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO.....	18
2.3 INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES.....	19
3. OBJETIVOS .....	23
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	23
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
4. METODOLOGÍA .....	23
4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	22
4.2 CONTENIDOS.....	23
4.3 ACTIVIDADES.....	26
4.4 RECURSOS.....	27
4.5 TEMPORALIZACIÓN.....	27
4.5.1 FASE DE INICIO.....	29
4.5.2 FASE DE DESARROLLO.....	30
4.5.3 FASE DE CIERRE.....	33
4.5.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	33
5. EVALUACIÓN .....	35
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL .....	41
6.1 REFLEXIÓN.....	41
6.2 VALORACIÓN FINAL .....	41
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
8. ANEXOS .....	46



## 1. JUSTIFICACIÓN

La existencia de nuevas estrategias de enseñanza hace necesaria una perspectiva innovadora que en la actualidad se considera primordial, como es la colaboración del alumno en su propio proceso de aprendizaje, potenciar el buen uso de las nuevas tecnologías en el aula o que los alumnos aprendan los conocimientos por sí mismos y de forma progresiva, como ocurre con la enseñanza por descubrimiento. Por esta razón, este proyecto de innovación educativa se va a basar en el aprendizaje colaborativo, por fomentar éste la importancia de que los alumnos se apoyen entre ellos en este proceso, favoreciendo las capacidades de cada alumno mediante el intercambio de conocimientos, contando con la figura del docente como intermediario del aprendizaje.

Por lo general, los alumnos están acostumbrados a recibir la explicación por parte de sus profesores, lo que hoy en día resulta complicado con las nuevas generaciones de estudiantes. Por ello se hace necesario modificar la metodología tradicional por nuevos métodos de enseñanza, donde los alumnos sean partícipes de su propio proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, donde todos colaboren en el aprendizaje de todos.

Indica Gros (1997) que “los alumnos desarrollan sus propias estrategias de aprendizaje, señalan sus objetivos y metas, al mismo tiempo que se responsabilizan de qué y cómo aprender. La función del profesor es apoyar las decisiones del alumno” (p.99).

Durante el período de prácticas que he llevado a cabo en un centro educativo, he podido comprobar cómo en la mayoría de los casos los alumnos desarrollan su proceso de aprendizaje desde el individualismo como metodología tradicional, interiorizando de forma personal los contenidos que deben aprender para posteriormente demostrar el grado de adquisición de éstos mediante una prueba escrita. Esto no es necesariamente perjudicial para los estudiantes, pues el aprendizaje individual les aporta flexibilidad en su proceso de aprendizaje adaptado a las necesidades de cada alumno.

Por otro lado, el aprendizaje individual sobrevalora la simple adquisición de conocimientos, subestimando así los beneficios del aprendizaje

colaborativo como son la integración entre alumnos, la comunicación entre los integrantes del grupo, la interacción, la autoestima, la creatividad o la adquisición de responsabilidad, entre otros.

Con el fin de fomentar y lograr en los alumnos estos beneficios mediante el aprendizaje colaborativo, así como potenciar la motivación de estos, y teniendo en cuenta el auge de las nuevas tecnologías en las aulas en estos momentos, la innovación educativa de este proyecto va enfocada al fomento del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales como herramienta que ofrece una nueva metodología, mejorando la efectividad de grupos de estudiantes mediante la distribución de roles. A este respecto se entiende que trabajar en grupo utilizando las nuevas tecnologías es más beneficioso que hacerlo de manera individual (Mcloughlin & Luca, 2000).

Para concluir la justificación, he de señalar que para que el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual se lleve a cabo con éxito, no es suficiente con la simple creación de un grupo de alumnos frente a un ordenador. Uno de los aspectos más importantes de esta metodología es la importancia de diseñar y estructurar de manera organizada las tareas a desarrollar para que los alumnos alcancen el éxito deseado. Es por esto por lo que esta parte de la metodología debe ser desarrollada por el docente previo a la realización del trabajo en sí, de tal forma que los alumnos entiendan de manera muy clara cómo se va a desarrollar el trabajo, cómo deben realizarlo y entendiendo que contarán con el soporte del profesor a lo largo del mismo. De esta forma, será fundamental que el docente exponga a los alumnos las herramientas con las que cuentan para la elaboración de los trabajos, así como las fases y actividades que lo compondrán.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 UNA APROXIMACIÓN AL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL AULA**

El aprendizaje colaborativo tiene su origen en el constructivismo social y autores como Matthews (1996) consideran que “es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significado juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer (p.101).

Autores como Piaget o Vigotsky lo consideran una consecuencia de los procesos sociales y de interacción, mediante el cual se obtiene como principal beneficio la construcción del conocimiento.

En el contexto educativo es importante fomentar el aprendizaje colaborativo en las aulas como una herramienta que humaniza la educación, de tal manera que el estudiante se preocupe por su compañero (humanizar la educación), una educación que impulse la afectividad del estudiante, las emociones y sentimientos internos relacionados con la empatía (Moreto, 2018).

El proceso de aprendizaje requiere de una serie de características y habilidades que el individuo puede adquirir o desarrollar en el aula junto con sus compañeros y con un docente como guía que le permita y le induzca a la investigación y la autonomía educativa mediante el trabajo colaborativo (Collazos & Mendoza, 2006).

El aprendizaje colaborativo influye en el desarrollo de determinadas habilidades para los alumnos, como el trabajo en equipo, el aprendizaje autónomo, la comunicación o la toma de decisiones, entre otros, lo cual favorecerá una mayor comprensión sobre la relación que existe entre teoría y práctica. Al mismo tiempo, beneficia la autoestima de los alumnos por el hecho de enfrentarse a situaciones reales mediante los conocimientos adquiridos, lo que se traducirá en la propia satisfacción de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula (Pérez y Ramos, 2009).

Para el buen desarrollo del aprendizaje colaborativo, la figura del docente es fundamental, y para ello éstos deben estar adecuadamente preparados en cuanto a formación tanto teórica como práctica, en el diseño y las metodologías y en las herramientas que se van a utilizar para llevar a cabo las actividades colaborativas con éxito.

Para alcanzar el éxito mediante el aprendizaje colaborativo se debe seguir una guía tal y como se expone a continuación:

1. Estudio pormenorizado de capacidades, deficiencias y posibilidades de los miembros del equipo;
2. Establecer metas conjuntas para las aportaciones individuales;
3. Elaborar un plan de acción con tareas específicas y procesos de evaluación;
4. Coordinar el trabajo individual y grupal del equipo;
5. Tener en cuenta que se respeten las opiniones y criterios de todos por igual y no se establezcan liderazgos o subgrupos;
6. Que se contrasten las opiniones de todos los miembros del grupo para llegar a una propuesta final de grupo". (Calzadilla, 2001, p.5)

Se hace necesaria la disponibilidad del docente en cuanto a ofrecer la información necesaria y adecuada, así como un feedback frecuente a lo largo del proceso de aprendizaje colaborativo (Brindley, Walti, & Blaschke, 2009).

De hecho, para obtener un buen aprendizaje colaborativo es necesario un trabajo conjunto entre profesor y alumnos de tal forma que juntos creen significados y al mismo tiempo ambos se enriquezcan (Matthews, 1996).

No obstante, es importante intentar establecer las diferencias que pueden existir entre el Aprendizaje Colaborativo y el Aprendizaje Cooperativo, pues son varias las opiniones que afirman que ambos conceptos se aplican de forma indiferenciada para referirse al mismo tipo de aprendizaje, aludiendo a un uso indistinto para ambos (Cabero, 2003, citado en Suárez, 2010), pero entendiéndolos al mismo tiempo como un método que proporciona un aprendizaje en grupo. Se plantea así el grado de responsabilidad que adquieren el profesor y el alumno en el proceso de aprendizaje. En este sentido, "los profesores están más habituados al modelo de aprendizaje cooperativo que al modelo de aprendizaje colaborativo, especialmente porque se presentan confusiones en la implementación de uno u otro caso, ya que los alumnos vienen de una tradición pedagógica en donde son pasivos o dependientes de la acción del profesor". (Batista, 2007, p.100)

Tabla 1

*Diferencias y Similitudes entre el aprendizaje cooperativo y colaborativo*

Características	Cooperativo	Colaborativo
Profesor o facilitador	Estructura el trabajo que realizará cada grupo	Acompaña, es un mediador
Responsabilidad por la tarea	Cada miembro del grupo se responsabiliza por una parte de la tarea	Individual y grupal. Cada uno aporta sus habilidades y conocimientos
División del trabajo	En ocasiones es distribuido por el profesor entre los miembros del grupo, en otras puede ser distribuido por los miembros, en este caso la labor es distribuida según habilidad.	Realización del trabajo en conjunto. Baja división de la labor. Se genera discusión y debate.
Subtareas	Se realizan de forma independiente	Entrelazadas. Requieren trabajo conjunto.
Proceso de construir el resultado final	Juntando las partes realizadas por cada miembro (sumatoria de subtareas). Los conocimientos individuales no se comparten necesariamente.	Realizado por los miembros del grupo de forma conjunta. Los conocimientos individuales se comparten
Responsabilidad por el aprendizaje	Asumida por el profesor al estructurar el trabajo, lo que le hace pensar que el grupo aprenderá.	Recae en los miembros del grupo, con el acompañamiento del profesor
Tipo de conocimiento	Básico, fundamental. Privilegia la memorización y en pocas ocasiones tendrá cabida el cuestionamiento.	No fundamental, se requiere razonamiento, cuestionamiento y discusión
Tamaño del grupo	Grupos pequeños	
Objetivo	Comparten un mismo objetivo	
Recompensa	La recompensa es para todos	
Aprendizaje	El aprendizaje está centrado en el logro para el equipo.	

## 2.2 BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Por otro lado, y en cuanto a los beneficios que el Aprendizaje Colaborativo aporta a los alumnos, se pueden distinguir entre (Roberts, 2005):

- **Académicos**, destacando la construcción del conocimiento mediante habilidades que favorezcan los resultados en el aula.
- **Sociales**, a través de un ambiente positivo que fomente el desarrollo del aprendizaje promoviendo al mismo tiempo el apoyo entre los miembros del grupo.
- **Psicológicos**, aumentando la autoestima de los alumnos y favoreciendo las relaciones profesor-alumno y alumno-alumno.

Para Matthews “el aprendizaje colaborativo se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber...Es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significados juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer”. (p. 101)

Por esto, y al contrario que en la metodología tradicional en la que el profesor es el máximo responsable en el proceso de aprendizaje de sus alumnos, en el aprendizaje colaborativo el rol de profesor debe ser, entre otros, potenciar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante diálogos abiertos, otorgándoles voz y voto en la toma de decisiones para que se produzca un aprendizaje motivado (Johnson, 1998).

Para lograr la efectividad de este modelo de aprendizaje, es necesario establecer previamente el escenario de aprendizaje, definiendo los objetivos que se quieren trabajar, el tamaño y la composición de los grupos y cómo se distribuirán en el espacio del aula, así como los materiales que van a utilizar en este proceso de aprendizaje (Johnson, 1994). Desde esta consideración, para Wilson (1995), “los entornos de aprendizaje colaborativo son un lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas” (citado en Calzadilla, 2002, p.3).

Ahora bien, el aprendizaje colaborativo puede presentar una serie de desventajas si no se trabaja de manera adecuada. A este respecto, el profesor no debe hacer uso de la espontaneidad, ya sea por no estar dotado de la

suficiente preparación o, todo lo contrario, por una excesiva confianza con la metodología pues en consecuencia el docente puede no enseñar y los alumnos pueden no aprender (Batista, 2007). Según Urkijo (2004), “el docente debe centrarse en orientar sobre cómo acceder a la información y cómo ésta debe procesarse interaccionando con el alumno para ayudarlo a elaborar lo que el constructivismo llama conocimiento significativo o, dicho de otro modo, transformar la información en conocimiento que le sea útil y comprensible y lo pueda transferir a otras situaciones de la vida cotidiana”. (p. 15)

Por lo tanto, estas afirmaciones afianzan una de las premisas fundamentales para que el aprendizaje colaborativo pueda llevarse a cabo con éxito: el docente debe crear espacios para la reflexión y la discusión entre los integrantes del grupo, aclarando las dudas que pueden surgir en el proceso e incluso aportando su propia opinión, y procurar un ambiente de interacción dirigido a la construcción del conocimiento. (Cabrera, 2008).

En cuanto al espacio físico, y al contrario que ocurre en la metodología tradicional, donde los muebles de clase se disponen de forma que el docente sea la figura principal, en el aprendizaje colaborativo esta disposición puede no resultar beneficiosa, pues el objetivo de este tipo de aprendizaje es que todos los participantes adquieran un mismo protagonismo con el docente como facilitador y no como experto. Es por esto por lo que la disposición de los elementos del aula debe estar orientada a facilitar una participación activa de todos los integrantes. (Tinzmann, 1990).

Por otro lado, es importante que los alumnos consigan alcanzar los objetivos marcados mediante la colaboración y participación de todo el grupo, lo que les aportará una mayor riqueza y al mismo tiempo ayudará al desarrollo de la creatividad de estos por el hecho de compartir sus ideas, sensaciones y emociones durante la realización de las actividades adecuadas.

### **2.3 INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ENTORNOS VIRTUALES**

En esta era actual de la digitalización se requiere la adaptación al entorno educativo de los diversos medios y soportes tecnológicos existentes, lo que contribuirá a favorecer el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Según Hernández (2017) “...el uso e involucramiento de las

Tic en la educación, aún no ha sido entendido como aquella herramienta por la cual se pueda generar un aprendizaje significativo” (p. 331). En este contexto, los entornos virtuales constituyen un soporte de gran valor como metodología didáctica en el ámbito educacional y más concretamente en el aprendizaje colaborativo. Para Mestre, Fonseca y Valdés (2007), “un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza-aprendizaje. En un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes”. (p.8). Los entornos virtuales deben cumplir tres funciones, cuyos elementos más importantes para tener en cuenta en la gestión de estos son los siguientes: (Salinas, 2004, pp. 145-170)

#### 1. Función pedagógica

- Distribución de materiales
- Comunicación e interacción
- Gestión de los espacios de comunicación

#### 2. Función organizativa

- Marco institucional
- Estrategia de implementación
- Contexto

#### 3. Tecnología apropiada

- Tecnología física
- Herramientas
- Sistema de comunicación
- Infraestructura

Para que un entorno virtual sea viable y efectivo en el proceso de aprendizaje es fundamental diseñar y organizar de forma adecuada el escenario en el que se va a desarrollar dicho aprendizaje pues el uso de este tipo de herramientas como metodología educativa altera el ambiente tradicional del entorno de los alumnos para dar paso a unas nuevas y desconocidas coordenadas en el espacio y el tiempo favorecidas por las nuevas tecnologías, lo que hace posible el acceso a los nuevos recursos de aprendizaje a un mayor número de personas y en distintas situaciones

(Salinas,1997). Es por esto por lo que “utilizar las herramientas que proporciona el universo 2.0 favorece la realización de actividades formativas de tipo colaborativo por entenderlas como una experiencia en el aprendizaje, donde los sujetos interactúan dando lugar a entornos de aprendizaje de carácter constructivista” (Gómez y Cañón, 2012: 11-12).

La Red de Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales (RACEV) define este modelo de aprendizaje como “un proceso compartido, coordinado e interdependiente, en el cual los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común en un entorno virtual” (p.10-14).

Ahora bien, en este contexto educativo virtual, el rol del docente adquiere una gran importancia al respecto pues en el aprendizaje mediante entornos virtuales existe un feedback entre docente y alumno, por lo que la educación virtual emplea un canal de comunicación distinto pero no altera la información (Perdomo &Perdomo, 2012).En este sentido, se puede afirmar que el docente no es un simple transmisor de conocimientos, sino que procura y facilita los recursos y la búsqueda de información mediante material educativo adecuado. Asimismo, es importante que el docente consiga motivar al alumno para que éste pueda finalizar el proceso de aprendizaje con éxito. A este respecto, es importante mencionar que el estado afectivo de los estudiantes influye en su proceso de aprendizaje y según investigaciones en este sentido se demuestra la relación entre la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como la relación con el éxito o el fracaso de estos (Palomares, 2007).

En cuanto a las herramientas utilizadas para el desarrollo del aprendizaje en entornos virtuales, hay que tener en cuenta que, aun estando estos entornos dirigidos a todo tipo de público, es importante recordar la edad de los integrantes del grupo al que se va a dirigir, constituyendo esto un factor importante a la hora de elegir el entorno virtual de aprendizaje más adecuado (Jordine, & Sakpal, 2013).

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Aumentar la motivación de los alumnos del ciclo formativo de Técnico Superior en Guía, Información y Asistencias Turísticas, dentro del módulo Recursos Turísticos, mediante la incorporación de una metodología no convencional como es un entorno virtual de aprendizaje.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1** Potenciar la participación de los alumnos en el aula.

**OE2** Fomentar la creatividad del alumnado.

**OE3** Favorecer la adquisición de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de una metodología no convencional como es la realidad virtual.

**OE4** Construir el conocimiento a través de la colaboración de todos los integrantes del grupo.

### **4. METODOLOGÍA**

Una vez definidos los objetivos que se pretenden alcanzar con este proyecto basado en el aprendizaje colaborativo mediante una metodología no convencional, pasamos a explicar cómo se va a aplicar dicha metodología.

#### **4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Cuando hablamos de metodología nos referimos al conjunto de métodos empleados no sólo a lo largo del curso, sino incluso en una misma sesión, y el propósito de combinarlos para optimizar los objetivos de aprendizaje planteados en nuestra programación. Desde esta premisa parto para mencionar aquellas que pueden resultar beneficiosas en dicho proceso, siendo consciente de la existencia de un amplio abanico de opciones. Del mismo modo, he optado por un aprendizaje significativo desde los distintos entornos

virtuales debido a las ventajas que ofrece este tipo de enseñanza-aprendizaje. Mediante los entornos virtuales de aprendizaje se pretende gestionar el conocimiento de los alumnos mediante un recurso digital, el cual favorecerá al mismo tiempo la participación y la colaboración entre todos los integrantes del grupo. Asimismo, esta herramienta contribuirá a que el alumnado, a través de la interacción y la comunicación con los demás compañeros, permita desarrollar habilidades tales como la creatividad y la autonomía al mismo tiempo que se profundiza en el campo de la educación emocional del alumnado.

Por otro lado, y para que este proyecto alcance el éxito deseado, se hace fundamental la figura del docente como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. En este nuevo contexto educativo basado en el aprendizaje colaborativo mediante entornos virtuales, el docente pasa de ser un simple transmisor de conocimientos para convertirse en columna vertebral de los alumnos con el fin de ayudarles a alcanzar los conocimientos deseados.

A la hora de vertebrar todas estas herramientas metodológicas no podemos olvidar el papel fundamental de la motivación, así como la conveniencia de proporcionar oportunidades para que los alumnos den sentido a aquello que han aprendido. Asimismo, como docentes debemos emplazar a los alumnos a reflexionar y valorar los conocimientos adquiridos como base de un aprendizaje significativo.

## **4.2 CONTENIDOS**

Este proyecto se integrará en el currículo y contenidos que componen el ciclo formativo de Técnico Superior en Guía, Información y Asistencias Turísticas, y concretamente en el módulo de Recursos Turísticos. Atendiendo a dichos contenidos, el objeto de este proyecto se centra en la identificación y análisis del Patrimonio histórico-artístico y sociocultural de España, y dentro de éste, en el Patrimonio y Bienes patrimoniales en España.

España es considerado como uno de los países con una gran diversidad patrimonial. De hecho, nuestro país se encuentra en el grupo que encabeza la lista de los países más representados en Patrimonio Cultural. A este respecto, el reconocimiento más importante que puede recibir un lugar histórico o monumento es formar parte de Patrimonio de la Humanidad, concedido por la

Unesco. Actualmente, en España son 15 las ciudades declaradas como tal, con algunos de los monumentos más representativos de éstas.

Dada la gran diversidad cultural de estas ciudades, el proyecto se va a focalizar en cuatro de ellas, incluyendo dos de sus monumentos o lugares emblemáticos que gozan de un valor extraordinario a nivel cultural.

Dentro de los contenidos de este módulo, se hace necesario que los alumnos identifiquen cuales son estas ciudades y sus monumentos más representativos, así como su historia y aspectos más importantes que forman parte del turismo cultural de nuestro país.

Las 15 ciudades españolas declaradas Patrimonio de la Humanidad por la Unesco son las siguientes:

- Santiago de Compostela
- Ávila
- Salamanca
- Córdoba
- Toledo
- Segovia
- Cáceres
- Cuenca
- Mérida
- Alcalá de Henares
- Ibiza
- San Cristóbal de la Laguna
- Baeza
- Tarragona
- Úbeda

Basándonos en la metodología tradicional, resulta complicado memorizar los contenidos culturales y artísticos de todas estas ciudades con su patrimonio más representativo. Al mismo tiempo, es muy probable que también afecte a la motivación de los alumnos al tener que enfrentarse a un contenido tan denso y variado. Por otro lado, y mediante la citada metodología tradicional, es seguro que, en la mayoría de los casos, los alumnos lo memoricen únicamente con el fin de realizar la prueba escrita y una vez terminada, esos conocimientos se

terminan perdiendo. Por estas razones, este proyecto pretende que los alumnos puedan adquirir dichos conocimientos mediante una metodología que favorezca la motivación y la creatividad en ellos, a través de la colaboración entre todos con el objetivo de que, al ser ellos mismos los constructores de su propio conocimiento, los contenidos trabajados no acaben perdiéndose.

De las 15 ciudades anteriormente nombradas, este trabajo se va a centrar en cuatro de ellas, que, por sus características artísticas y culturales, así como por ser las que más visitantes reciben tanto a nivel nacional como internacional, he considerado las más adecuadas para el desarrollo de la actividad. Dentro de cada una de estas cuatro ciudades, dos son los recursos patrimoniales que se van a trabajar, siendo los siguientes:

- Santiago de Compostela: Plaza del Obradoiro y Catedral
- Salamanca: Casa de las Conchas y Plaza Mayor
- Córdoba: Mezquita y Alcázar de los Reyes Cristianos
- Toledo: Puerta de Bisagra y Catedral

Dentro de los contenidos de este proyecto, se incluye una breve reconstrucción que los alumnos deberán trabajar mediante un entorno virtual sobre la historia más significativa de cada una de estas cuatro ciudades, lo que les ayudará a situarse en un espacio temporal e histórico y que sin duda favorecerá la adquisición de los conocimientos propios en esta materia. Para ello deberán documentarse e informarse previamente sobre los aspectos más relevantes sobre la ciudad y sus monumentos que a cada grupo les corresponda trabajar. En esta fase de documentación previa, el rol del docente será de suma importancia, pues este deberá proporcionar a todos los grupos las herramientas más adecuadas para ello, sirviendo de guía para que los distintos grupos orienten su trabajo de forma correcta. De esta forma, y basándonos en el objetivo principal de este proyecto, como es el aprendizaje colaborativo, los alumnos deberán reflexionar de manera conjunta sobre cuáles son los contenidos más adecuados para desarrollar el trabajo con éxito, responsabilizándose al mismo tiempo tanto de la construcción de su propio conocimiento como del de los demás integrantes del grupo, lo que beneficiará en cuanto a la adquisición de una serie de valores como la empatía, el saber

escuchar, y el ser capaces de llegar a la toma de decisiones mediante una resolución dialogada de los conflictos que puedan surgir.

### 4.3 ACTIVIDADES

A continuación, se enumeran y explican las actividades complementarias diseñadas como suplemento a la formación de los alumnos para el desarrollo de los trabajos:

1. **Kahoot:** Se trata de una herramienta enfocada a la gamificación del aprendizaje de los alumnos en el aula, teniendo además forma de aplicación gratuita para los teléfonos móviles. El objetivo de esta herramienta es poder evaluar tanto de manera individual como grupal a los alumnos mediante una serie de preguntas tipo Quizz sobre el tema tratado, permitiendo al mismo tiempo al docente conocer de forma inminente el grado de adquisición de conocimientos e identificar aquéllos que no se han comprendido de manera correcta (Fies y Marshall, 2016).

<https://create.kahoot.it/share/ciudades-patrimonio-de-la-humanidad/f0491db6-9aa2-4dc8-a81b-c05d25f3a61c>

2. **Masterclass:** diseñada como complemento de la formación para el alumnado y con la finalidad de asentar los conocimientos necesarios para el desarrollo del proyecto, así como de resolución de dudas surgidas. Una Masterclass o clase magistral puede aportar un mayor valor a las clases teóricas, por lo que pueden considerarse como herramienta potencial para el proceso de aprendizaje de los alumnos (Ramírez, 2017). Esta actividad estará impartida por personal especializado en la creación de escenarios virtuales.

3. **Creación de Avatares personalizados,** como actividad innovadora, orientada a la motivación y al desarrollo de la creatividad de los alumnos. Esta actividad se llevará a cabo mediante la herramienta OpenSim, gratuita y de fácil instalación. (Ver en Anexo I ejemplos de imágenes de creación de avatares). Para Mariño (2008), “los profesores deben contribuir a una práctica educativa innovadora, aplicando estrategias y modelos alternativos con las TIC de por medio, donde el

alumno tenga un rol activo y mayor responsabilidad en el proceso de formación” (p2).

#### **4.4 RECURSOS**

En este apartado, podemos distinguir los siguientes tipos de recursos que han sido necesarios para la realización de los trabajos:

a) Recursos espaciales: Aula habitual, Aula polivalente Althia

b) Recursos materiales: ordenadores, reproductor de vídeo, proyector, pantalla, altavoces, software de creación integral de escenarios virtuales, medios audiovisuales de recursos turísticos, libros de texto y otros materiales didácticos proporcionados por el profesor (enlaces a artículos, webs especializadas, revistas de información sobre los contenidos a trabajar, etc).

c) Recursos humanos: docente, personal de apoyo (profesor de informática del centro, Departamento de Orientación), personal de actividad masterclass.

#### **4.5 TEMPORALIZACIÓN**

Una vez definidos los contenidos que se van a trabajar, se hace necesaria la temporalización de la actividad, de forma que puedan distribuirse de manera adecuada y efectiva todas y cada una de las fases que se van a ir desarrollando en las distintas sesiones en el aula, con el fin de poder llevar a término la actividad alcanzando el éxito deseado. Teniendo en cuenta el currículo del ciclo formativo, este módulo tiene un total de 110 horas, distribuidas en 3 horas a la semana para los alumnos de 1er curso, por lo que se estima el desarrollo de la actividad para el 2º trimestre completo. El número de sesiones es orientativo, al igual que su distribución, siendo susceptible de modificación según el docente vaya observando de acuerdo con las necesidades o problemas que puedan surgir en las diferentes sesiones o fases. En este apartado y tras la presentación del cronograma elaborado, se explicarán las distintas sesiones de cada una de las fases diseñadas. La estructuración de la actividad responde al siguiente cronograma de elaboración propia:

SEMANAS	1ER DÍA/SEMANA	2º DÍA/SEMANA	3ER DÍA/SEMANA
<b>1ª SEMANA</b> <b>FASE DE INICIO</b>	Explicación de la actividad y de los contenidos a trabajar	Continuación de explicación de la actividad y definición de los objetivos a conseguir	Presentación y explicación total del proyecto
<b>2ª SEMANA</b> <b>FASE DE INICIO</b>	Sesión dedicada a resolución de dudas surgidas durante las 3 sesiones de la primera semana	Formación de grupos colaborativos de trabajo y definición de roles de los miembros de los diferentes grupos	Reparto de tareas por grupos y asignación de temática por grupo
<b>3ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Acondicionamiento del espacio de intervención por parte del docente y los alumnos.	Explicación de la primera fase de desarrollo de la actividad: documentación y recopilación de información por parte de los grupos	Sesión de documentación y recopilación de información por parte de los grupos
<b>4ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Sesión dedicada a la revisión por parte del docente y de manera conjunta con los grupos, de la documentación e información recopilada por los grupos	Sesión dedicada a la revisión por parte del docente de la documentación e información previa de los grupos	Sesión dedicada a las correcciones del docente con los alumnos de la documentación e información recopilada por los grupos
<b>5ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Sesión de documentación y recopilación de información por parte de los grupos	Sesión de documentación y recopilación de información por parte de los grupos	Sesión dedicada a la revisión por parte del docente de la documentación e información recopilada por los grupos
<b>6ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Sesión dedicada a las correcciones del docente de la documentación e información recopilada por los grupos	<b>1ª actividad complementaria:</b> <b>Kahoot diseñado por el docente en base a la información recopilada por los grupos para comprobar el grado de adquisición de conocimientos</b>	Explicación de la segunda fase de desarrollo de la actividad: el escenario virtual.
<b>7ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Asignación de escenarios virtuales a construir por los diferentes grupos	Selección de imágenes y vídeos en 360º para la construcción de los escenarios virtuales	Selección de imágenes y vídeos en 360º para la construcción de los escenarios virtuales
<b>8ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	<b>2ª actividad complementaria:</b> <b>Masterclass online por personal especializado en creación de entornos virtuales de aprendizaje</b>	Revisión por parte del docente y los alumnos del material fotográfico y vídeos recopilados por los grupos y comienzo de creación de los escenarios virtuales según la temática asignada a cada grupo	Desarrollo de escenarios virtuales por parte de los grupos
<b>9ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Revisión del docente con los alumnos de los escenarios virtuales creados por cada grupo	Desarrollo de escenarios virtuales	Desarrollo de escenarios virtuales
<b>10ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	Incorporación por parte de los grupos de acciones interactivas en los escenarios virtuales creados (objetos y leyendas sobre Historia según la temática asignada a cada grupo)	Incorporación de acciones interactivas en los escenarios virtuales creados (objetos y leyendas sobre Historia según la temática asignada a cada grupo)	Revisión del docente de los escenarios virtuales y las acciones interactivas creadas
<b>11ª SEMANA</b> <b>FASE DE DESARROLLO</b>	<b>3ª actividad complementaria:</b> <b>Creación de avatares personalizados para la incorporación en los escenarios virtuales</b>	Creación y edición de tips por parte de los grupos en los escenarios creados (recorte de imágenes, transiciones de entrada y salida, ajustes de audio, avatares...)	Creación y edición de tips en los escenarios creados (recorte de imágenes, transiciones de entrada y salida, ajustes de audio, avatares...)
<b>12ª SEMANA</b> <b>FASE DE CIERRE</b>	Revisión del docente junto con los alumnos de los escenarios virtuales finalizados	Revisión del docente de los escenarios virtuales finalizados	Correcciones finales del docente junto con los alumnos a los escenarios virtuales creados
<b>13ª SEMANA</b> <b>FASE DE CIERRE</b>	Evaluación de los trabajos por parte del docente	Presentación final de los trabajos	Presentación final de los trabajos

#### **4.5.1 FASE DE INICIO**

Esta primera fase de inicio o de preparación se llevará a cabo durante las dos primeras semanas del trimestre. Con el fin de que los alumnos comprendan la metodología de trabajo que van a poner en práctica, se hace necesaria la explicación por parte del docente de los contenidos que se van a trabajar, así como el objetivo que se quiere conseguir. Es por esto por lo que el docente utilizará las tres sesiones de la primera semana para explicar a fondo en qué consiste la actividad a desarrollar y cuáles son los contenidos que se van a trabajar, relacionando estos con los objetivos especificados en el apartado 3.

Una vez definidos y explicados tanto los contenidos como los objetivos y la metodología que se quiere llevar a cabo, el docente expondrá una explicación total de lo que se pretende sea la actividad a desarrollar. Durante la segunda semana de esta primera fase de inicio, se dedicará una primera sesión para aclarar y resolver todas las dudas que hayan podido surgir en las sesiones anteriores para asentar las ideas transmitidas previamente. Una vez resueltas todas las posibles dudas, se procederá a la formación de grupos de trabajo colaborativos, estando cada uno de ellos formado por 4 alumnos, con un total de 16 alumnos en el aula. Organizados los grupos de trabajo, se procederá a la asignación de los roles que cada miembro de los grupos adoptará, siendo este uno de los aspectos más importantes dentro de los grupos colaborativos de trabajo. Establecer los roles en los grupos de trabajo adquiere una gran relevancia puesto que de esta forma cada miembro conoce de antemano lo que se espera de ellos. Estos roles pueden ser asignados en base a las distintas habilidades y/o capacidades de los diferentes miembros que componen los grupos de trabajo. Según la teoría del Dr. Meredith Belbin sobre los Roles de Equipo, se identifican nueve tipos de roles en los grupos de trabajo colaborativos (Belbin, 2013), de los cuales en nuestra actividad adoptaremos los cuatro siguientes: líder, coordinador, investigador, e implementador.

Establecidos los roles que los distintos miembros de los grupos de trabajo adoptarán durante el desarrollo de la actividad, se asignará a cada grupo su temática específica relacionada con cada una de las cuatro ciudades que se

van a trabajar, según lo explicado anteriormente. Se les explica a los grupos las tareas específicas que deberán llevar a cabo, a saber:

- Búsqueda de información y documentación sobre la historia de la ciudad y monumentos que se les ha asignado.
- Construcción de escenarios virtuales de la ciudad y monumentos asignados.
- Búsqueda y selección de imágenes y vídeos en 360° sobre la ciudad y monumentos establecidos.
- Desarrollo de los escenarios virtuales creados.
- Incorporación de acciones interactivas en los escenarios virtuales creados.
- Creación e incorporación de tips en dichos escenarios.
- Presentación final de los trabajos realizados.

#### **4.5.2 FASE DE DESARROLLO**

La primera sesión de esta fase de desarrollo irá dirigida al acondicionamiento del espacio de intervención, la cual se llevará a cabo en el Aula Althia, solicitada previamente al centro para la realización de las distintas sesiones durante el desarrollo de la actividad. Este espacio de intervención estará dotado de los siguientes equipamientos necesarios para la realización de los trabajos:

- Ordenadores instalados en red
- Cañón de proyección
- Pantalla desplegable
- Conexión a internet
- Software de creación integral
- Pizarra
- Medios audiovisuales de recursos turísticos
- Reproductor de vídeo
- Altavoces y micrófonos
- Mesas y sillas
- Aplicaciones informáticas para fotografías y vídeos en 360°

Una vez instalados en el aula polivalente Althia y con todos los recursos nombrados disponibles, los grupos de trabajo comienzan con la primera de las tareas como es la de documentación e información, en la que tendrán que recopilar todos los datos suficientes y de calidad con referencia a la temática que a cada uno le ha sido asignada, seleccionando aquella información que, mediante la discusión dialogada y reflexionada de los miembros que componen cada grupo, consideren que es la apropiada para llevar a cabo el proyecto. Dicha información versará sobre una breve historia sobre la ciudad y las características más reseñables de los monumentos asignados. Esta tarea de documentación y recopilación de información se llevará a cabo entre la semana 3 y la semana 6, dedicando alguna de las sesiones intermedias para la revisión por parte del docente de la información recopilada de tal forma que este pueda guiar a los grupos en la realización de esta tarea. Cuando los grupos hayan finalizado la tarea de documentación y recopilación de la información necesaria, el docente hará una corrección final de las mismas. Finalizada esta tarea de documentación, se dedicará una sesión extraordinaria en la que se desarrollará una actividad complementaria, dirigida a todos los alumnos y relacionada con el trabajo a desarrollar, con el objetivo de no sobrecargar a los alumnos y que estos puedan tomarse un respiro, pero al mismo tiempo les sirva para continuar la adquisición de conocimientos sobre el trabajo que están desarrollando. Las actividades complementarias que se proponen a lo largo de este trabajo serán desarrolladas en otro apartado. La última sesión de esta sexta semana estará dirigida a una explicación profunda por parte del docente de la siguiente tarea a desarrollar: el escenario virtual.

En la primera sesión de la séptima semana, se repartirán los escenarios virtuales con sus temáticas correspondientes a cada uno de los grupos colaborativos, quedando de la siguiente manera:

- **Grupo 1:** escenario virtual de Santiago de Compostela, con la Plaza del Obradoiro y la Catedral como sitio y monumento emblemático de la ciudad.
- **Grupo 2:** escenario virtual de Salamanca, representando la construcción de la Casa de las Conchas y la Plaza Mayor, siendo estos dos de los lugares más representativos de esta ciudad.

- **Grupo 3:** escenario virtual de Córdoba, donde tendrán que realizar la construcción de la Mezquita y el Alcázar de los Reyes Cristianos por ser dos de los monumentos más visitados de la ciudad andaluza.
- **Grupo 4:** escenario virtual de Toledo, en cuyo escenario deberán estar representados virtualmente la Puerta de Bisagra y la Catedral.

Una vez repartidos los escenarios virtuales que cada grupo deberá construir virtualmente, se dedicará la siguiente sesión a la búsqueda por parte de los distintos grupos de trabajo de aquellas fotografías y vídeos en 360° que representen los elementos descritos anteriormente. La búsqueda de este material se hace imprescindible para el desarrollo del proyecto por constituir la base que facilitará la construcción del escenario, de tal forma que escenifique de la manera más fiel posible la representación del escenario asignado para cada grupo. Esta tarea está programada para dos sesiones consecutivas.

Ya en el inicio de la semana ocho, la primera sesión estará dirigida a una nueva actividad complementaria.

El inicio de la siguiente sesión estará enfocado, en primer lugar, a la revisión por parte del docente del material fotográfico y vídeos seleccionados por los distintos grupos, y una vez dado el visto bueno del profesor, se comenzará con la tarea de creación de los escenarios virtuales asignados, la cual se verá reforzada por la actividad complementaria realizada en la sesión anterior.

Durante la siguiente semana, la actividad estará dirigida a la creación y desarrollo de los escenarios virtuales, con la revisión por parte del docente.

Ya en la semana 10, los grupos comenzarán a incorporar las acciones interactivas en los escenarios virtuales creados, integrando los monumentos asignados, así como las leyendas que contendrán retazos sobre la historia de estos, recopilados semanas atrás. Al final de esta semana, el docente hará una revisión de los escenarios creados, así como de las acciones interactivas incorporadas.

En la primera sesión de la siguiente semana, se realizará una nueva actividad complementaria, con el mismo objetivo que las anteriores, dejando las dos siguientes sesiones de esa misma semana para la creación y edición de los tips que completarán los escenarios virtuales. Se trata de la incorporación

de las imágenes y vídeos seleccionados previamente, integración de transiciones de entrada y salida en dichas imágenes y vídeos y ajustes de audio y en definitiva de aquellos elementos que darán vida a los escenarios virtuales que han sido creados por los distintos grupos de trabajo.

#### **4.5.3 FASE DE CIERRE**

En esta fase el proyecto ya entra en su recta final, cuya primera semana se dedicará a la revisión y corrección por parte del profesor a los escenarios virtuales, así como a todos los elementos incorporados en los mismos. El docente dedicará dos sesiones completas a una revisión profunda de los trabajos creados por los cuatro grupos, realizando las correcciones necesarias mediante una reflexión conjunta con los grupos de trabajo sobre aquellas cuestiones que se deben mejorar antes de dar el visto bueno a la finalización de los trabajos. Desde el inicio de realización de los trabajos hasta la finalización de los mismos, el docente habrá ido evaluando distintos aspectos a tener en cuenta para la evaluación final de los mismos, ya que, teniendo en cuenta que la evaluación es un proceso continuo en la evolución del aprendizaje de los alumnos, se deben tener en cuenta aquéllos elementos que ayuden al docente a identificar si se han cumplido los objetivos previstos, analizando los resultados observados a lo largo del proceso de realización del proyecto.

La última semana se dedicará a la presentación final de los trabajos por parte de cada uno de los grupos.

#### **4.5.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Según Martínez Domínguez (2011), “uno de los mayores retos para el sistema educativo es entender y promover políticas y prácticas de inclusión que permitan alcanzar los aprendizajes básicos de la educación a todo el alumnado” (p.165).

Conforme a este planteamiento, este proyecto aplicará las medidas de atención en función del tipo de necesidad, edad y nivel educativo en que se encuentre el alumnado, en función de las instrucciones derivadas del Departamento de Orientación, actuando según las directrices de dicho

departamento y dependiendo de los déficits debidamente diagnosticados que pueda presentar algún alumno. Es por esto por lo que la evaluación del proceso de aprendizaje se realizará con la observación directa del trabajo realizado y elaborando, si es necesario, pruebas específicas para los alumnos que hayan mostrado dificultades.

La estrategia general será la de diversificar las vías de acceso a los contenidos, mediante materiales didácticos diferenciados, en función de los intereses y necesidades del alumnado. A este respecto:

- los contenidos se plantearán de forma que permitan trabajar a todo el alumnado.
- actividades de refuerzo dirigidas a aquellos alumnos más necesitados de ayuda con el objetivo de que puedan proseguir su aprendizaje de forma autónoma.
- apoyo a este alumnado por parte de aquellos alumnos que resuelven las tareas con mayor rapidez, siempre bajo la supervisión del docente.

## **5. EVALUACIÓN**

La evaluación representa uno de los mayores retos en la educación, tanto para docentes como para alumnos. En el contexto de los entornos virtuales, este reto no es menor pues el docente debe ajustar este sistema evaluativo a las características propias de la formación en modalidad digital, debiendo emplear las herramientas que tiene a su disposición (Chacín, 2014).

Por otro lado, basándose en Glasgow (1997), se consideran tres dimensiones necesarias para evaluar el aprendizaje colaborativo: “el proceso seguido por los equipos de trabajo, el contenido teórico-procedimental empleado y el producto construido por sus integrantes” (p. 222).

El proceso de evaluación de este proyecto tiene como objetivo conocer si esta metodología no convencional ha alcanzado el éxito deseado. Para ello, el profesor utilizará instrumentos adecuados y variados en la valoración del proceso y del rendimiento de sus alumnos, y así garantizar un mayor grado de

objetividad en la valoración final. Por lo tanto, la valoración de los alumnos se realizará a través de los siguientes instrumentos:

- Un **pre-test** diseñado por el docente con el objetivo de conocer el grado de conocimientos de los alumnos sobre el tema a trabajar. Dicho pre-test se realizará antes de comenzar la primera fase del trabajo y no constituirá ningún porcentaje numérico para la nota de los alumnos. Estará compuesto de 13 preguntas cortas, todas ellas relacionadas con el tema principal de los trabajos que los alumnos tendrán que desarrollar (Ver pre-test al final de este apartado).
- La realización de los **trabajos propuestos** a los diferentes grupos constituirá el 30% de la nota final del trimestre.
- Un **examen de contenidos**, que se realizará una vez finalizados y expuestos los trabajos que han desarrollado los distintos grupos, estando compuesto por preguntas de tipo verdadero/falso, preguntas sobre vocabulario relacionado con el tema trabajado, preguntas cortas sobre teoría de los contenidos trabajados y preguntas sobre imágenes de los contenidos que se han tratado y trabajado a lo largo del trimestre. Este examen servirá para un correcto seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y tendrá una validez del 60% de la nota final.
- **Presentación y exposición** de los trabajos realizados, en donde los diferentes grupos tendrán que realizar una explicación oral de los mismos, debiendo tener una participación equitativa cada uno de los miembros de los diferentes grupos. Esta parte constituirá un 5% de la nota final.
- Por último, el docente valorará, mediante la **observación** diaria, la actitud que los componentes de los grupos de trabajo han desarrollado a lo largo de la realización de estos, teniendo en cuenta la disposición de estos en cuanto a los grupos colaborativos de trabajo. De esta forma, el docente podrá obtener una información aproximada sobre actitudes, hábitos, errores más comunes o interés de los alumnos, constituyendo un 5% de la nota final.

- Un **post-test** diseñado por el docente con la finalidad de comprobar, una vez terminados los trabajos por parte de los grupos, qué conocimientos han adquirido estos sobre los contenidos tratados (Ver post-test al final de este apartado)

Por otro lado, uno de los aspectos fundamentales para la mejora de la práctica docente es la autocrítica, por lo que se hace necesaria la evaluación de nuestra propia práctica docente. Para ello, es fundamental la reflexión en torno a dos aspectos esenciales:

- Indicadores de logro, que servirán para facilitar la autocrítica, autoevaluación y reflexión. En este punto, el docente valorará si se han alcanzado los objetivos, tanto general como específicos, que se proyectaron al inicio de este proyecto.

- Instrumentos de recogida de datos, mediante cuestionarios o encuestas a los alumnos. A este respecto, y una vez concluidos y presentados los trabajos de todos los grupos, el docente facilitará un sencillo cuestionario a los alumnos para que estos valoren las sesiones propuestas para el desarrollo de los trabajos.

**TABLA 2 INDICADORES DE LOGRO DE OBJETIVOS**

<b>OBJETIVOS</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>NO LOGRADO</b>
1. <b>GENERAL:</b> Aumentar la motivación de los alumnos mediante una metodología no convencional		
2. <b>OE1:</b> Potenciar la participación de los alumnos en el aula		
3. <b>OE2:</b> Fomentar la creatividad del alumnado		
4. <b>OE3:</b> Favorecer la adquisición de conocimientos mediante un entorno virtual de aprendizaje		
5. <b>OE4:</b> Construir el conocimiento a través de la colaboración de todos los integrantes del grupo		

✓ - LOGRADO

✗ - NO LOGRADO

FUENTE: TABLA DE ELABORACIÓN PROPIA

**TABLA 3 CUESTIONARIO DE RECOGIDA DE DATOS (PARA ELABORAR POR LOS ALUMNOS)**

<b>VALORACIÓN DE SESIONES</b>	¿Las sesiones diseñadas para realizar el proyecto han sido suficientes?		
	¿Las sesiones diseñadas para realizar el proyecto han estado correctamente organizadas?		
	¿Las sesiones diseñadas para realizar el proyecto han sido útiles para su desarrollo de forma efectiva?		
	¿Las actividades complementarias desarrolladas durante las diferentes sesiones te han resultado prácticas para la realización del trabajo?		

 - Sí  
 - NO

FUENTE: TABLA DE ELABORACIÓN PROPIA

**PRE-TEST A REALIZAR POR LOS ALUMNOS**

<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>
1. ¿Sabes cuántas ciudades están declaradas Patrimonio de la Humanidad en España?	
2. ¿Sabrías nombrar alguna?	
3. ¿Sabes cuál es la ciudad con más declaraciones Patrimonio de la Humanidad?	
4. ¿Sabrías nombrar algún monumento representativo de alguna de estas ciudades?	

5. ¿Sabes qué organismo concede el título de Patrimonio de la Humanidad?	
6. ¿Sabes cuál de estas ciudades es centro de peregrinación mundial?	
7. ¿Sabes cuál de estas ciudades está situada a orillas del río Tajo?	
8. ¿Sabes cuál de estas ciudades es conocida como “la ciudad de las 3 culturas”?	
9. ¿Sabes en cuál de estas ciudades fue declarada la Fiesta de los Patios como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad?	
10. ¿Sabes cuál es la única de estas ciudades que está situada en el norte de España?	
11. ¿Sabes en cuál de estas ciudades se encuentra la primera catedral gótica de España?	
12. ¿Sabes en cuál de estas ciudades se encuentra la universidad más antigua de España?	
13. ¿Sabes en cuál de estas ciudades se encuentra la prestigiosa Escuela de Traductores?	

## **POST-TEST A REALIZAR POR LOS ALUMNOS**

<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>
1. ¿Se han identificado las Ciudades Patrimonio de la Humanidad de nuestro país?	
2. ¿Se ha determinado el tipo de recurso turístico y se explica atendiendo a sus peculiaridades y singularidad?	
3. ¿Se ha recabado la información necesaria y adecuada para la construcción de los entornos virtuales de aprendizaje con respecto a la ciudad y monumentos asignados?	
4. ¿Se han aplicado las nuevas tecnologías para el análisis y construcción de los entornos virtuales de aprendizaje de los recursos turísticos trabajados?	
5. ¿Se ha mantenido una comunicación fluida entre los componentes de los grupos y entre todos los grupos?	
6. Los miembros de los grupos de trabajo, ¿han sido capaces de resolver los conflictos surgidos por ellos mismos?	
7. ¿Se han tomado decisiones de manera conjunta a través de la reflexión y el diálogo?	
8. Los miembros de los grupos, ¿han participado activamente y de forma ecuánime?	

## **6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL**

### **6.1 REFLEXIÓN**

Una vez finalizado el desarrollo de este proyecto y habiendo reflexionado sobre los contenidos a los que va dirigido el mismo, creo que la mayor desmotivación del alumnado puede radicar en la obligación de estudiar los distintos recursos turísticos y patrimoniales de nuestro territorio, así como sus características, tipología y diversidad. España es un país rico en patrimonio cultural por lo que a los alumnos les puede resultar frustrante enfrentarse al estudio teórico con el fin de alcanzar los conocimientos requeridos mediante la metodología tradicional.

Aumentar la motivación de los alumnos no resulta fácil por lo que se hace necesaria la búsqueda y aplicación de aquellas estrategias motivacionales que resulten más efectivas. Por otro lado, es importante que los alumnos consigan alcanzar los objetivos marcados mediante la colaboración y participación de todo el grupo, lo que les aportará una mayor riqueza y al mismo tiempo ayudará al desarrollo de la creatividad de estos por el hecho de compartir sus ideas, sensaciones y emociones durante la realización de las actividades adecuadas.

Durante mi experiencia de prácticas en el centro educativo, pude comprobar cierta desmotivación en los alumnos de las clases a las que asistí como acompañante del profesor titular, constatando que esa desmotivación proviene en una mayor parte de las metodologías tradicionales, lo que provoca una pérdida de interés del alumnado por la materia. Asimismo, considero necesario el fomento de métodos de enseñanza-aprendizaje que potencien la participación de los alumnos, brindándoles las herramientas necesarias con el fin de que el proceso de aprendizaje resulte beneficioso en todos los sentidos, pero al mismo tiempo les permita aprender en colaboración con los compañeros. De este modo aumenta el interés por aprender, desarrollándose la capacidad de construir conocimientos en colaboración con los demás.

### **6.2 VALORACIÓN FINAL**

Una vez concluido este trabajo, considero necesario atender a dos aspectos fundamentales, como son la viabilidad y la utilidad del mismo.

En cuanto a la viabilidad, estimo realizable este proyecto pues no requiere de una gran inversión. Por lo general, los centros educativos cuentan con el equipamiento básico y necesario que requiere la puesta a punto de este proyecto, como son ordenadores, impresoras, altavoces o pantallas. Respecto a la instalación del software imprescindible para la creación de los entornos virtuales no es necesario un gran gasto, siendo asumible por la mayoría de los centros.

Por otro lado, pienso que la utilidad del proyecto desarrollado en este trabajo es beneficiosa para el aprendizaje de los alumnos, pues una vez detectada la necesidad de un cambio en la metodología de enseñanza, y marcados los objetivos que se quieren alcanzar, se hace necesario proporcionar las herramientas adecuadas para obtener el éxito pretendido. Este éxito viene determinado en gran medida por la manera en la que ofrezcamos a los alumnos esas herramientas, enseñándoles a adquirir los conocimientos adecuados mediante métodos que atraigan su interés y les ayude a desarrollar el gusto por aprender.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaro, R. C. (2021). Los docentes y la evaluación en la modalidad virtual. *Interacciones*, 1(1).
- Aragundi, K., y Game-Varas, C. (2021). Enseñanza creativa en entornos virtuales para el desarrollo de competencias emocionales. *Revista Innova Educación*, 3(4), 71-82.
- Ariño, M. L. (2017). Aprendizaje colaborativo y cooperativo. *Repositorio, Universidad Marcelino Champagnat. Lima, Perú.*
- Avello-Martínez, R., y Marín, V. I. (2016). La necesaria formación de los docentes en aprendizaje colaborativo. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(3), 687-713.
- Barkley, E. F., y Cross, D. P. (2013). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Ediciones Morata.
- Belloch, C. (2017). Las actividades en los EVA. *Valencia: Universidad de Valencia, Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Consultado en: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA7.pdf>. Fecha, 27, 12.
- Bermejo Llopis, M. A. (2015). C@ rol: Herramienta Web que aplica un nuevo método para la mejora de la efectividad de grupos de estudiantes a través de la identificación de roles en entornos de aprendizaje colaborativo asistido por ordenador.
- Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación*, 29(1), 1-10.
- Collazos, C., Guerrero, L., y Vergara, A. (2001, November). Aprendizaje Colaborativo: un cambio en el rol del profesor. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing, Punta Arenas, Chile*.
- Delgado, V. A., Collazos, C. A., y Rodríguez, P. P. (2016). Estudio de caso sobre mecanismos para evaluar, monitorear y mejorar el proceso de aprendizaje colaborativo. *Campus Virtuales*, 5(1), 100-115.
- Frutos, A. E., Ruiz, A. B. M., Sánchez, J. J. M., Rus, T. I., y Martín, M. S. (2012). La atención a la diversidad: la educación inclusiva. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(1), 135-144.
- Lara, R. B., Lizano, M. V., y Paredes, J. J. R. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimiento. *CienciAmérica:*

*Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 3.*

- Lillo Zúñiga, F. G. (2013). Aprendizaje colaborativo en la formación Universitaria de Pregrado.
- López Bernal, M. (2017). El aprendizaje colaborativo, particularidades y elementos para su comprensión. *Debates en Evaluación y Currículo*.
- Mellinas-Caller, A. C., San Sebastián, L., Pelegrín, C. J., Albaladejo Roca, G., Solaberrieta, I., Garrigós, M. D. C., ... y Ramos, M. (2021). Una masterclass como metodología dinamizadora de las clases semipresenciales.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.
- Orozco, E. A., Ruiz, M. D. P. S., y Vivar, D. M. (2018). Qué es y qué no es aprendizaje cooperativo. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 205-220.
- Pacheco, A. Q. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de lenguas modernas*, (18).
- Pastor, M. L. C. (2007). Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de educación*, 41(4), 5.
- Peña, K., Pérez, M., y Rondón, E. (2010). Redes sociales en Internet: reflexiones sobre sus posibilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. *Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales*, (16), 173-205.
- Pérez-Mateo Subirà, M., y Guitert Catasús, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*.
- Robles, A. S., y Vigil, M. Á. G. (2013). Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevos retos educativos. *Etic@ net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(2), 260-272.
- Rodríguez, M. R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37.
- Rubia, B., y Guitert, M. (2014). ¿La revolución de la enseñanza? El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales (CSCL). *Comunicar*, 21(42), 10-14.

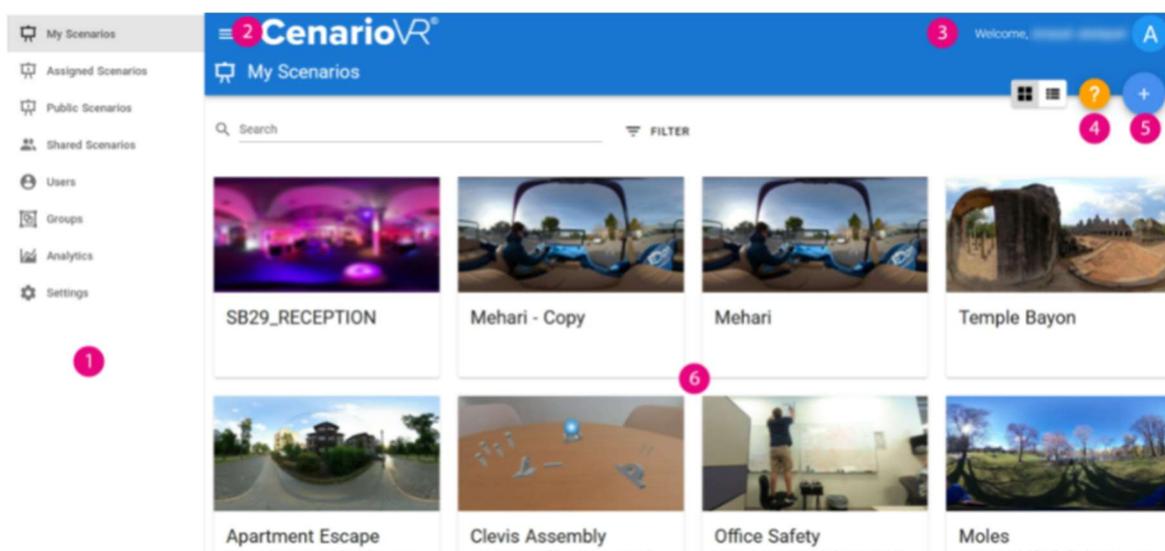
- Salinas, J. (2008). Nuevos escenarios y metodologías didácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista portuguesa de Pedagogia*, 79-100.
- Sattolo, I., Sutz, G., Monti, H., Garcia, J. M., y Lipera, L. (2013). Primeros pasos en el desarrollo de ambientes virtuales inmersivos de aprendizaje utilizando software libre. In *XVIII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación*.
- Silva-Quiroz, J., Serrano, E. F., y Cavieres, A. A. (2016). Modelo interactivo en red para el aprendizaje: Hacia un proceso de aprendizaje online centrado en el estudiante. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 225-238.
- Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., y Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363-379.

## 7. ANEXOS

### VISITA GUIADA DE LA INTERFAZ DE LA PLATAFORMA PARA LA CREACIÓN DEL ESCENARIO VIRTUAL

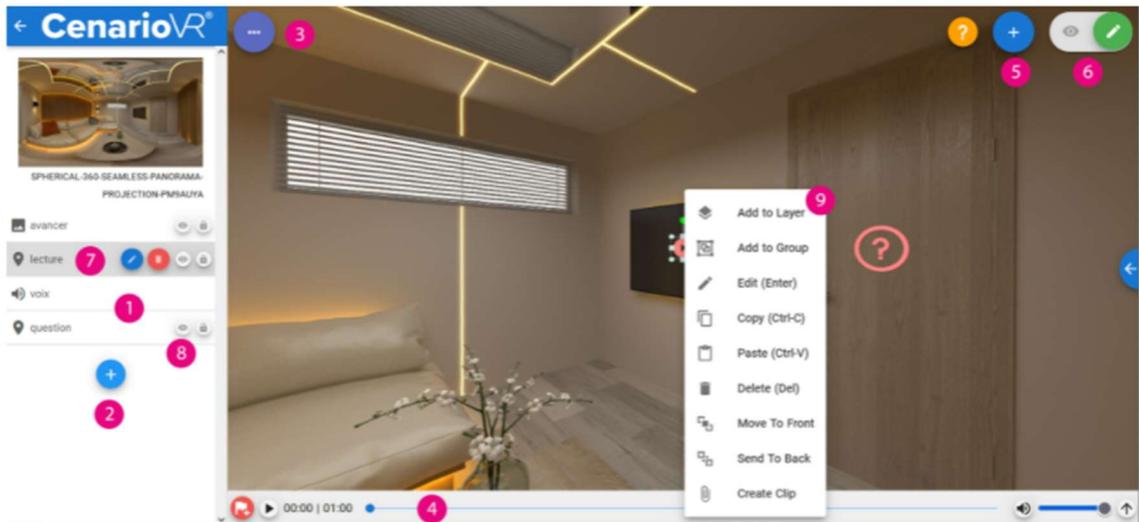
La interfaz se compone de dos partes:

1. El tablero, el cual te da acceso a distintas opciones, administrando al mismo tiempo las tareas disponibles como puede ser el escenario asignado, el estado de actividad de los usuarios, ver roles de estos, tiempo dedicado o promedios de interacción, entre otros.



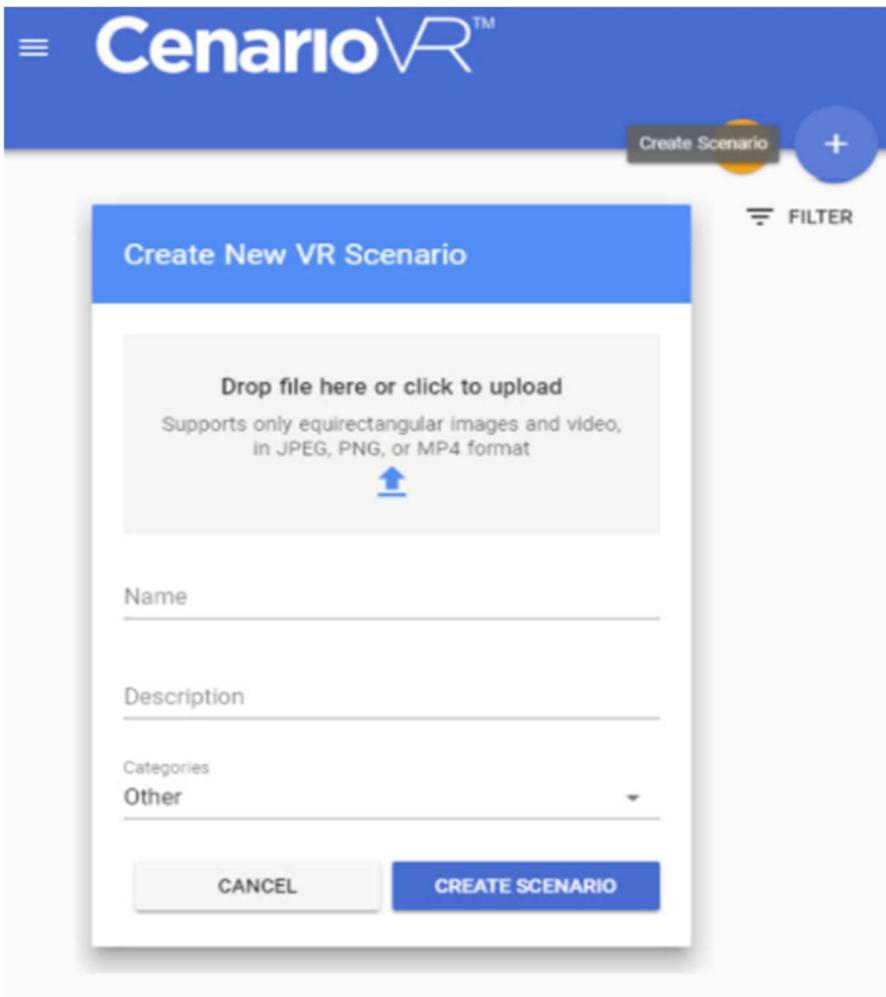
Fuente: [CENARIOVR: ¡Nuestra guía para crear rápidamente tus nuevas capacitaciones en realidad virtual! – E-learning Touch' \(elearningtouch.mx\)](#)

2. Editor de escenarios, que es el lugar donde los alumnos construyen la experiencia incluyendo los elementos de interactividad, configurando y publicando el escenario, añadiendo las imágenes o vídeos. Mediante una línea del tiempo pueden añadir acciones cronometradas a la escena, como un comentario, una pregunta o una imagen. Esta opción permite también agregar objetos para incluirlos en las escenas.

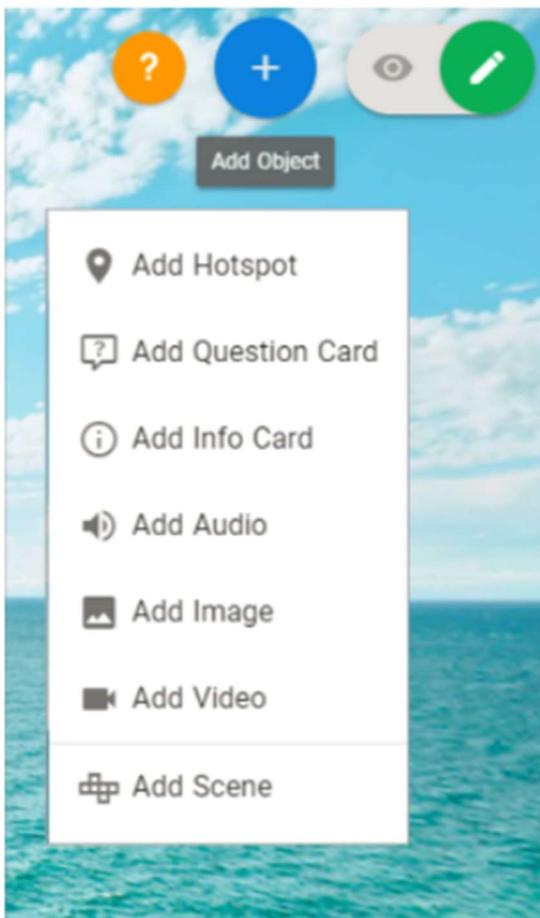


Fuente: [CENARIOVR: ¡Nuestra guía para crear rápidamente tus nuevas capacitaciones en realidad virtual! – E-learning Touch' \(elearningtouch.mx\)](https://elearningtouch.mx)

A partir de estas dos opciones, los alumnos pueden comenzar a construir sus escenarios virtuales:



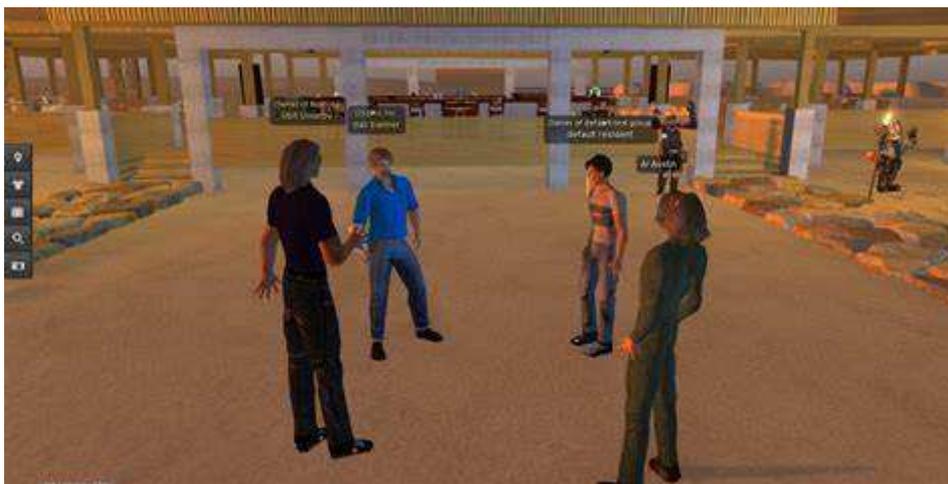
Permite también agregar objetos, como imágenes, vídeos, audios:



Fuente: [CENARIOVR: ¡Nuestra guía para crear rápidamente tus nuevas capacitaciones en realidad virtual! – E-learning Touch' \(elearningtouch.mx\)](http://elearningtouch.mx)

## EJEMPLOS DE CREACIÓN DE AVATARES





Fuente: [CENARIOVR: ¡Nuestra guía para crear rápidamente tus nuevas capacitaciones en realidad virtual! – E-learning Touch' \(elearningtouch.mx\)](http://CENARIOVR: ¡Nuestra guía para crear rápidamente tus nuevas capacitaciones en realidad virtual! – E-learning Touch' (elearningtouch.mx))