

## FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA



### PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Los contenidos incluidos en el portal **wikisaber.es**, parten de la idea de que el proceso de enseñanza- aprendizaje se debe focalizar esencialmente en el alumno. Wikisaber, mediante sus contenidos y recursos, aporta al alumno esta posibilidad, con el objetivo estratégico de que construya su conocimiento desde una perspectiva activa, autónoma y colaborativa a la vez.

Es decir, sigue los principios básicos en la educación actual:

*Principio constructivista y de significatividad del conocimiento.*

*Principio instrumental y contextualizado y la conexión entre el conocimiento formal y el informal.*

*Principio de desarrollo de la actividad resolutoria de problemas.*

*Principio de interacción social y cooperativa.*



### TIPOS DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Sobre estos principios, los contenidos incluidos en **wikisaber** están constituidos por Objetos de aprendizaje estructurados según una arquitectura de información clara, precisa, articulada en torno a objetivos de aprendizaje previamente establecidos y por lo tanto su estudio permite en cada momento y situación tener un conocimiento preciso de lo que se estudia, lo que se persigue aprender y lo que se aprende.

Para ello, los Objetos de aprendizaje en **wikisaber** siguen tres modelos:

- Objetos que desarrollan objetivos de aprendizaje conceptual.
- Objetos que desarrollan objetivos de aprendizaje procedimental.
- Objetos que simulan procesos y que definen proyectos de trabajo en el laboratorio.

Todos ellos siguiendo un patrón en donde los objetivos de aprendizaje son claros y precisos, la metodología de aprendizaje se basa en la interacción del recurso con el usuario, y la propia autoevaluación del resultado configura un sistema de autocontrol autónomo sobre el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Así, los objetivos de naturaleza conceptual y procedimental se unen a objetivos en el campo y ámbito de la motivación y de la creación de un entorno que fomenta y desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje.



## ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Los objetos de aprendizaje que aporta **wikisaber**, permiten:

- **APRENDER**, a partir de unidades de aprendizaje multimedia basadas en un objetivo de aprendizaje y organizadas a partir de principios y objetivos de aprendizaje. Las ayudas visuales, como las animaciones e imágenes, refuerzan el aprendizaje proporcionando perspectivas alternativas basadas en la cognición figurativa e icónica.
- **EXPLORAR**, a partir de simulaciones y aplicaciones específicas de simulación de procesos científicos, que refuerzan el proceso de aprendizaje del alumno, aportando significatividad al aprendizaje conceptual y claves esenciales para generar transferencias positivas en el proceso. Es decir, las simulaciones contextualizan la teoría a situaciones cotidianas generando así, un marco adecuado para la generación de destrezas de “transferencia” en los estudiantes. En resumen, se orienta a generar destrezas y habilidades de aplicación a situaciones reales, prácticas e informales, del conocimiento formal adquirido en el objeto de aprendizaje.
- **EVALUAR**, permite al estudiante verificar y comprobar el nivel de comprensión de conceptos. Proporcionando un “feedback” inmediato que permite al alumno analizar los puntos fuertes y los puntos débiles de su aprendizaje.
- **RELACIONAR**, se orienta también a desarrollar un aprendizaje contextualizado, útil y práctico, haciendo explícita la conexión entre los conceptos formales y su aplicación en el mundo real y en situaciones prácticas. El objetivo es crear y aportar al entorno de aprendizaje de **wikisaber**, objetos de aprendizaje que, por su diseño instructivo, apoyen el conocimiento relacional que permite generar en el alumno destrezas asociativas y conectivas entre los conceptos aprendidos y su utilidad y uso en el mundo real.



## MODOS DE USO

Los objetos de aprendizaje que contienen **wikisaber** se inscriben todos ellos en objetivos y contenidos curriculares de nuestro país en todo el ciclo de la Enseñanza Obligatoria. Por lo tanto son susceptibles de uso para apoyar el cumplimiento de los estándares de aprendizaje que el propio diseño curricular establece y fija.

Todos los recursos tienen un diseño muy flexible para su uso, teniendo en cuenta las herramientas que aporta. Tanto es así que pueden crearse con él, tanto actividades para iniciación en el aprendizaje, como para consolidación y profundización en dicho proceso. Por ello el profesor y los alumnos observarán que un determinado Objeto de aprendizaje se ubica en diferentes cursos. Siempre asociado a objetivos y contenidos de los diferentes cursos, se efectúa esa ubicación para reforzar el carácter versátil y flexible de su utilización que permite aplicarlos tanto a alumnos avanzados, como a alumnos con dificultades y retrasos de aprendizaje. De ahí que lo consideremos especialmente diseñado para la atención a la diversidad. En suma, los objetos y unidades de aprendizaje de **wikisaber** son útiles en el marco de los siguientes objetivos:

- Para aprender nuevos conocimientos
- Para consolidar lo que ya se sabe
- Para repasar lo que se está estudiando
- Para reforzar el estudio
- Para avanzar en el aprendizaje

Y estas funciones y niveles de aprendizaje pueden realizarse bajo diferentes modos de uso. En particular:

1. Aprendizaje autónomo del alumno, con la tutoría del profesor, y de sus padres en casa.

**wikisaber** actúa en este caso, como herramienta complementaria al libro de texto, a otros materiales y recursos y al propio trabajo docente del profesor en el aula, y sirve al alumno para:

- Consolidar lo aprendido.
  - Sistematizar los conceptos estudiados.
  - Autoevaluar el progreso y el aprendizaje de conceptos y consecución de objetivos.
2. Aprendizaje participativo del alumno en el aula bajo la dirección y tutoría del profesor.
    - Los objetos de aprendizaje interactivo de **wikisaber** están especialmente diseñados para su trabajo en aula en base a Pizarras digitales.
  3. Aprendizaje colaborativo en base a proyectos educativos.

**Wikisaber** es una importante fuente de información de recursos conceptuales, simulaciones, orientaciones prácticas para trabajo en Laboratorios, por ello es susceptible para usos como los siguientes:

- Herramienta de apoyo en la creación de espacios de trabajo compartidos en base a proyectos colectivos.
- Trabajos prácticos de experimentación científica en grupos de prácticas.
- Competiciones entre alumnos y grupos en base a herramientas de simulación

En el contexto de estos modos de uso, tanto para el aprendizaje autónomo, como colaborativo, **wikisaber** ofrecerá mensualmente, propuestas de actividades y sugerencias prácticas que, asociadas al desarrollo de la programación del curriculum, tanto de primaria como de secundaria, permitirá integrar su oferta de contenidos y funcionalidades en la práctica docente y en la vida cotidiana de los colegios.

**Wikisaber**, es un portal que se crea sobre la filosofía de la Web 2.0 en donde la construcción social del conocimiento es una componente clave del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, integrar en la práctica docente los contenidos y objetos de aprendizaje que aporta junto a las otras herramientas y funcionalidades que el portal desarrolla, para crear y construir social y colaborativamente conocimiento, constituye el reto que todo colegio, todo profesor debe asumir y desarrollar para obtener un rendimiento pleno de **wikisaber**.