

La Manresada, mi Manresa

Descripción de la experiencia

[Cuadro resumen de la práctica](#) - [Cuadro resumen del contexto institucional y comunitario](#)

El elemento central de “*La Manresada, mi Manresa*” es una gincana con dispositivos móviles que consiste en realizar una excursión por la ciudad de Manresa. La experiencia forma parte de un proyecto más amplio, el [World Mobile City Project](#), (WMCP), que surge inicialmente en el Instituto Cal Gravat como proyecto de centro en el año 2003 y es asumido e impulsado posteriormente por la asociación Lacenet como un proyecto de ámbito comarcal, primero, y de ámbito nacional, después. Actualmente el proyecto se realiza simultáneamente en diferentes ciudades españolas (Barcelona, Valencia, Castellón de la plana, Zaragoza, entre otras). En el caso concreto del [Instituto Cal Gravat](#), en el curso 2016-17 se ha llevado a cabo la tercera edición y han participado todos los alumnos de los cuatro grupos del primer curso de educación secundaria, 121 en total.

El objetivo principal de la actividad es que los alumnos conozcan mejor la ciudad de Manresa y elaboren un mapa tele-colaborativo con imágenes (fotografías y videos) de sus lugares emblemáticos, utilizando para ello sus dispositivos móviles. Así mismo, se pretende que los alumnos, organizados en grupos de 4-5 miembros, aprendan a orientarse utilizando el móvil y otros recursos como el mapa de la ciudad, respeten las normas ciudadanas y aprendan a trabajar colaborativamente. Además, se busca que aprendan a desplazarse por la ciudad haciendo uso del transporte público.

Mediante las actividades desplegadas en el marco de la experiencia, se aspira a contribuir al desarrollo de las competencias básicas transversales establecidas en el currículo oficial, especialmente en lo que concierne a la “competencia comunicativa, lingüística y audiovisual”, el “tratamiento de la información y la competencia digital”, la “autonomía e iniciativa personal”, y la “competencia social y ciudadana”.

Las actividades que conforman la experiencia se organizan en tres fases o momentos: la fase previa a la realización de la gincana, el desarrollo de la gincana propiamente dicha y la fase posterior a su realización. Durante la fase previa se realizan básicamente cuatro tipos de actividades. En primer lugar, los alumnos llevan a cabo una actividad formativa impartida por un técnico de movilidad del Ayuntamiento sobre el transporte público en la ciudad y su uso. En segundo lugar, los profesores tutores de los cuatro grupos explican a los alumnos en qué consiste la gincana, cómo está previsto su desarrollo y lo que se espera que aprendan participando en la misma. En tercer lugar, los mismos tutores, apoyados por los profesores de tecnología del instituto, presentan y trabajan con los alumnos las herramientas y aplicaciones digitales que se van a utilizar durante la experiencia (ver cuadro resumen de la experiencia). Finalmente, se propone a cada alumno que, utilizando la aplicación [My Maps](#) de *Google*, indique en un mapa los lugares de la ciudad con los que tiene algún tipo de vínculo aplicando un código de colores para

señalar a qué ámbito pertenece: por ejemplo, los lugares del círculo familiar con color rosa, los que tiene que ver con educación en azul, los lugares de ocio con amarillo, etc.). Seguidamente, cada alumno complementa su mapa personal con un texto explicativo de los lugares que ha señalado titulado “*La Manresa que conozco*”, utilizando para ello el editor colaborativo de textos [PiratePad](#) al que se accede desde Google Classroom o desde [Virtual Touch](#), una plataforma educativa [OpenSIM](#)(*Open Simulator*) que opera en un entorno de simulación 3D y permite la interacción telecolaborativa e multidisciplinar. Aunque los textos son personales y su elaboración es individual, se anima a los alumnos a ayudar a sus compañeros a mejorarlos, tanto desde el punto de vista formal como de contenido.

El día de la gincana la jornada se inicia con la organización de los grupos de alumnos y el reparto a cada uno de ellos de un paquete de 5 tarjetas en las que aparecen los lugares de la ciudad por los que van a transitar, una tarjeta de transporte de autobús de 10 viajes y un vale para un almuerzo en una de las panaderías que colaboran en el proyecto WMCP. Durante unos 30 minutos aproximadamente los grupos trabajan por separado con el fin de organizarse, diseñar el recorrido y tomar decisiones sobre cómo y por dónde desplazarse de un lugar a otro. Seguidamente profesores y alumnos se trasladan a un punto céntrico y emblemático de la ciudad, la *Plaça Porxada*, donde coinciden con los alumnos de otros centros educativos de Manresa y de la comarca que participan también en el [World Mobile City Project](#). A continuación, los grupos inician sus recorridos de acuerdo con las tarjetas que les han correspondido y el profesorado se concentra en un lugar previamente establecido desde donde siguen los recorridos de los grupos mediante la aplicación [Life360](#) y la geolocalización de las fotografías que van subiendo a *Instagram*. Al llegar a cada uno de los lugares que aparecen en las tarjetas, los grupos utilizan el lector de QR para leer el código correspondiente que aparece en la tarjeta y activan la aplicación de realidad aumentada, que proporciona información sobre el lugar y plantea una tarea (responder una pregunta, hacer una fotografía o un vídeo, etc.); una vez realizada la tarea, suben el resultado a [Instagram](#) con los *hashtags* adecuados. Al finalizar la mañana, una vez concluido el recorrido, los grupos se concentran en un lugar de la ciudad preestablecido donde se reencuentran con sus profesores y se da formalmente por concluida la gincana.

La tercera fase de la experiencia incluye también diferentes actividades. Durante la semana siguiente a la realización de la gincana, se solicita a los alumnos que respondan de forma individual un cuestionario sobre su participación. El cuestionario plantea, entre otras, preguntas relativas al funcionamiento y utilidad de las aplicaciones utilizadas, a los aprendizajes realizados y a la valoración de la actividad en su conjunto, y solicita que se formulen sugerencias de cambio y mejora para tener en cuenta en futuras ediciones. Además, tiene lugar un concurso en el que se otorgan premios a los alumnos participantes en diferentes categorías: la mejor foto, la mejor anécdota, la mejor puntuación, etc. Así mismo, se pide a los alumnos individualmente que marquen en su [My Maps](#) el itinerario realizado con su grupo, así como los lugares de la ciudad que han visitado utilizando los códigos de colores. Seguidamente, se les solicita escribir un texto llamado “*La Manresa que he conocido*”, utilizando el editor de textos [PiratePad](#), con comentarios de los sitios visitados, las situaciones vividas y los aprendizajes realizados durante la gincana. A

continuación, y de nuevo individualmente, los alumnos escogen uno de los lugares que han visitado para describirlo en tres idiomas (inglés, castellano y catalán) y realizan un vídeo explicativo del lugar. Finalmente, los grupos de alumnos construyen de forma conjunta un *skyline* de los lugares descritos con códigos QR que enlazan a los videos realizados.

La evaluación se lleva a cabo mediante una rúbrica referida a cuatro actividades, de las que tres son individuales –elaboración del *My Maps* en las fases previa y posterior a la gincana, y redacción de los dos textos “*La Manresa que conozco*” y “*La Manresa que he conocido*”– y una grupal –tareas realizadas por el grupo en los lugares emblemáticos del recorrido. Para cada actividad se establecen tres niveles de logro –alto, medio y bajo– con puntuaciones asociadas diferentes en función de la tarea concreta. La suma total de todas las puntuaciones da lugar a una nota individual para cada alumno.

Componentes de innovación

La experiencia forma parte del conjunto de prácticas innovadoras incluidas en el proyecto de investigación “Aprender con sentido. Estrategias, instrumentos y prácticas de Personalización del aprendizaje escolar” impulsado y financiado por el Instituto de Tecnología, Educación y Aprendizaje, INTEA, de la Fundación SM. En su versión actual, la experiencia incorpora diferentes dimensiones de personalización del aprendizaje entre las que cabe destacar las siguientes:

- reconocimiento y aceptación de la capacidad del alumnado para tomar decisiones sobre aspectos centrales de las actividades: diseño del recorrido por los lugares indicados en las tarjetas asignadas para la gincana, decisiones sobre por dónde y cómo desplazarse durante el recorrido, elección de uno de los lugares visitados durante el recorrido para describirlo;
- toma en consideración las experiencias de aprendizaje fuera de la escuela incorporándolas a las actividades escolares de enseñanza y aprendizaje: construcción de mapas personales y de los textos explicativos correspondientes antes (“*La Manresa que conozco*”) y después (“*La Manresa que he conocido*”) de la gincana, con los textos igualmente personales;
- utilización de recursos y oportunidades de aprendizaje comunitarios externos a los centros: técnicos de movilidad del ayuntamiento, autobuses urbanos, responsables de los edificios emblemáticos de la ciudad...;

-

adopción de un enfoque competencial de las actividades y de los procedimientos e instrumentos de evaluación: utilización de los mapas de autobuses para desplazarse por la ciudad, utilización de la herramienta [My Maps](#) de *Google* para construir los mapas personales, construcción de un *skyline* de la ciudad destacando los edificios emblemáticos, uso de rúbricas para la evaluación de los productos y resultados...;

-

utilización de las tecnologías digitales y los dispositivos móviles como instrumentos de personalización del aprendizaje: uso de [My Maps](#) y [PiratePad](#) para construir los mapas y los textos personales, [lector de códigos QR](#) y de la aplicación de realidad aumentada para completar los recorridos de la gincana y elaborar el *skyline*, plataforma educativa [Virtual Touch](#) que opera en un entorno 3D...

Elementos de mejora de la experiencia

Con el fin de mejorar y ampliar la experiencia de innovación y seguir avanzando en la dirección de una mayor personalización del aprendizaje escolar, el equipo impulsor ha iniciado un proceso de reflexión y revisión centrado en los siguientes aspectos:

-

Diversificar las actividades en las fases previa y posterior a la realización de la gincana y reforzar su contenido didáctico, procurando una mayor articulación con las áreas curriculares y una mayor implicación del conjunto del profesorado encargado de impartirlas.

-

Introducir alternativas en la confección de los recorridos, o en algunos de los lugares que los conforman, reconociendo y aceptando la posibilidad de que los grupos tomen decisiones al respecto atendiendo a sus intereses y opciones.

-

Introducir alternativas en las tareas planteadas cuando se activa aplicación de realidad aumentada en los lugares que conforman el recorrido y permitir que los grupos decidan cuál o cuáles realizar en función de sus intereses y opciones.

-

Vincular más directamente a instituciones, entidades y asociaciones relevantes y significativas de la ciudad a la realización de la gincana, mediante su participación en las actividades de confección de los itinerarios y en el diseño y realización de las tareas a desarrollar por los grupos en los lugares que los conforman.

-

Revisar el procedimiento y los instrumentos de evaluación de los aprendizajes alcanzados por los alumnos en las actividades relacionadas con la realización de la gincana, la fase previa y la fase posterior.

-

Incorporar, en la fase final de la experiencia, actividades específicamente dirigidas a promover una reflexión individual, grupal y colectiva en el alumnado sobre lo que han aprendido en las actividades desarrolladas en torno a la gincana, qué les ha ayudado a aprender, qué dificultades han encontrado y cómo las han superado y la utilidad eventual de lo que han aprendido en su vida cotidiana.

Para conocer mejor

Preguntas, comentarios, sugerencias: dirigirse a Mireia Ribas (Jefa de Estudios del [Instituto de Secundaria Cal Gravat](#)) y Ramon Barlam (profesor tutor, jefe del Departamento de Ciencias Sociales y miembro de la asociación [Lacenet](#))

Correo electrónico: a8065330@xtec.ca

Anexo. Documentos visuales

[Rúbrica de evaluación de las actividades de "La Manresada"](#)

Manresa, 10 de mayo de 2017

Equipo directivo y equipo impulsor del primer curso de la ESO, INS Cal Gravat

Equipo de investigación INTEA - Aprender con Sentido. [GRINTIE](#), Universidad de Barcelona