

La construcción de un museo pedagógico virtual como creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje colaborativo

Paolo Scotton, Ana Palacios Garraza,
Garbiñe Urreizti Lezertua, Unax Flores Uribe

Universidad Pública de Navarra

Resumen: Este proyecto consiste en el diseño, realización y publicación en acceso abierto de un museo pedagógico virtual, construido de forma participativa y colaborativa por parte del alumnado de los grados en maestro/a, matriculado en la asignatura *Instituciones Educativas*, durante los cursos 2021-2022 y 2022-2023.

Conscientes de la difusión e interés que la tecnología digital tiene entre el alumnado, el profesorado de la asignatura pretende facilitar la construcción de una narración didáctica sobre la evolución de la educación y de sus instituciones. Esta narración implica, por un lado, un estudio de los principales nodos conceptuales en la evolución de las instituciones educativas, desde una perspectiva histórica y sistémica, y, por otro, una labor de preservación y valorización del patrimonio histórico-educativo del entorno de la Comunidad Foral de Navarra.

El proyecto persigue por tanto distintos objetivos, como fomentar el aprendizaje significativo, crear un nuevo recurso didáctico multimedia, y permitir a través de ello la sucesiva realización de actividades de aprendizaje-servicio.

De esta forma, a través del uso de las tecnologías digitales, el alumnado está llamado a elaborar un museo pedagógico virtual a partir de una investigación de campo de distintas fuentes históricas, para delinear así una historia de la educación local en conexión con la historia de la educación global.

Palabras clave: Museo virtual, Historia de la educación, Método activo, Aprendizaje-servicio.

1. Introducción

Los espacios museales cumplen, generalmente, con dos funciones básicas: por una parte, una función de preservación y construcción de la memoria histórica colectiva sobre un determinado tema; y, por otro lado, una función didáctica y divulgativa a partir de una previa labor de sistematización y ordenación de tal patrimonio. En el caso de los museos pedagógicos, y en particular de los museos pedagógicos virtuales construidos de forma colaborativa, estas dos funciones van claramente de la mano. De hecho, la valorización y el redescubrimiento de la historia de las teorías y prácticas educativas, junto con la creación de nuevos espacios orientados

a su divulgación y didáctica, se convierten en importantes herramientas que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Álvarez Domínguez y Payá Rico, 2013; Sani, 2019).

Esta consideración resulta aún más relevante en el caso de un museo dirigido al profesorado en formación, ya que este no solo puede beneficiarse de los museos pedagógicos para comprender de una forma más cercana la evolución de la práctica educativa que estudia en sus libros, sino que, en el necesario proceso de concientización acerca de su propia identidad profesional, puede hasta contribuir a la valorización y reconstrucción del patrimonio histórico-educativo (Álvarez y García Eguren, 2011). En este contexto, los museos online poseen un enorme potencial para la didáctica y la investigación (Vicente, Camarero y Garrido, 2012).

El presente proyecto pone el acento en primer lugar en este segundo objetivo, entendido como propedéutico para la consecución del primero. En particular, el proyecto *Narrativas educativas entre pasado y presente. Construcción de un museo pedagógico virtual* pretende conseguir este objetivo a través de la creación de un museo pedagógico virtual, construido de forma participativa y colaborativa por parte del alumnado de los grados en maestro/a en educación Infantil, Primaria y doble grado, matriculado en la asignatura *Instituciones Educativas* en la Universidad Pública de Navarra en castellano y en euskera. De hecho, gracias a esta actividad, y a través de la labor de búsqueda, rescate y valorización del patrimonio histórico-educativo, se procura fomentar el aprendizaje activo y significativo del alumnado en relación con la evolución de las instituciones y de las prácticas educativas. Un aprendizaje que, sucesivamente, desembocará en una narración estructurada que podrá hasta constituir un apoyo valioso para la didáctica en el aula.

Para entender el orden de prioridad que caracteriza el presente proyecto conviene reflexionar en particular sobre qué significa construir un museo pedagógico, y sobre la forma en la que esta actividad de investigación y ordenación implica a su vez la construcción de un entorno de aprendizaje. Es decir, la creación de un lugar en el que el alumnado puede trabajar junto y ayudarse mutuamente, para aprender a utilizar diferentes herramientas y recursos en la consecución de unos objetivos comunes (Wilson, 1996). De hecho, la construcción de un museo pedagógico permite la realización de esta empresa en común, donde emerge el papel activo y reflexivo de cada miembro del grupo clase en el proceso de construcción compartida del conocimiento. Por esta razón, la creación del museo puede llegar a ser una ocasión para crear una comunidad de construcción del conocimiento. El proceso de aprendizaje se puede convertir así en una empresa comunitaria que nace del diálogo y del intercambio recíproco. Además, si se considera que a través del museo pedagógico se profundiza en unos contenidos específicos, resulta también evidente cómo su realización favorece al mismo tiempo el aprendizaje situado, no abstracto, sino vinculado al contexto de la propia disciplina, y al contexto social en el que se produce el aprendizaje (Lave y Wenger, 1991). Es por estas razones que el aprendizaje que deriva de la construcción compartida de un museo pedagógico es situado, activo, colaborativo, reflexivo, contextualizado y constructivo (Ausubel, Novak y Hanesian, 1978), cumpliendo con todas las características que Ausubel (2000) consideraba propias del aprendizaje significativo.

Nuestra realidad, social y educativa, se caracteriza por muchos retos, entre los cuales emerge con particular vehemencia la progresiva desmaterialización de la enseñanza (Area, 2005), con la consecuente omnipresencia de los recursos digitales en la vida escolar y extraescolar, tanto del alumnado como del profesorado (Fernández y Cupeiro, 2016). Debido a la rápida aceleración de la innovación educativa que ha marcado el último año escolar (Daniel, 2020; Zubillaga y Cortázar, 2020), uno de los retos más urgentes para las instituciones universitarias, encargadas de formar

al futuro profesorado, consiste en comprender cómo la enseñanza digital está alterando nuestro concepto de formación y nuestra forma de aprender. De hecho, los recientes cambios están adquiriendo, sin que nos demos cuenta, el *status* de un nuevo paradigma educativo. Sin embargo, esta conversión a la digitalización se ha producido de una forma tan acelerada que, probablemente, no ha permitido llevar a cabo con anterioridad una adecuada reflexión acerca de su utilidad y de los posibles inconvenientes en la práctica docente (Teräs, M. *et al.*, 2020).

La didáctica a distancia que ha caracterizado, de forma forzosa, los últimos meses, ha impuesto el uso y hasta la invención de nuevas metodologías de enseñanza, y también de nuevas técnicas para la medición de los resultados de aprendizaje y el fomento de la participación activa e inclusiva del alumnado (Carrascal *et al.*, 2020; Knox *et al.*, 2020). En este contexto, es cada vez más frecuente la pregunta acerca de cuáles deben ser las competencias y habilidades que el futuro profesorado tiene que adquirir durante su trayectoria formativa, a través de un currículum actualizado a la realidad en la que ejercerá su profesión (Fernández y Fernández, 2016; Uerz *et al.*, 2018; Cabero y Martínez, 2019). Indudablemente, la innovación docente, en la actualidad, pasa en gran medida por un uso reforzado de las herramientas digitales, y por la adquisición de conocimientos y destrezas informáticas. Evidentemente, en su progresiva e ineludible digitalización, es necesario que la educación del futuro profesorado considere al mismo tiempo las consecuencias de este cambio paradigmático, promoviendo experiencias educativas significativas, y formando personas capaces, en su futura tarea docente, de ser agentes de humanización y mejora social.

2. El proyecto

El presente proyecto de innovación docente, *Narrativas educativas entre pasado y presente. Construcción de un museo pedagógico virtual*, se vincula a la asignatura *Instituciones Educativas*, la cual se imparte en el primer semestre de los grados en Maestra y Maestro en Educación Infantil, Primaria y doble grado de la UPNA. En particular, el proyecto consiste en la creación compartida de un museo pedagógico virtual por parte del alumnado. Debido al bilingüismo que caracteriza la UPNA, dicha asignatura se imparte tanto en castellano como en euskera, además de en inglés. En este curso, actualmente hay 5 grupos de estudiantes que participan activamente en este proyecto, es decir, alrededor de 250 alumnos y alumnas, y se prevé un número de participantes parecido también durante el siguiente curso, 2022-2023. Tras los primeros meses de implementación del proyecto a lo largo del curso 2021-2022, como equipo docente queremos aprovechar esta ocasión para agradecer al alumnado por su implicación en esta iniciativa.

El proyecto, actualmente aún en una fase inicial, pretende construir, a partir de una búsqueda colectiva y colaborativa que se plasma dentro de un entorno virtual de aprendizaje compartido, una narración didáctica de la evolución de la educación y de sus instituciones a lo largo del espacio y del tiempo. Esta narración implica, por un lado, un estudio de los principales nodos conceptuales en la evolución de las instituciones educativas, desde una perspectiva histórica y sistémica, y, por otro, una labor de preservación y valorización del patrimonio histórico-educativo del entorno de la Comunidad Foral de Navarra, fomentando sinergias con colectivos externos a la universidad, como pueden ser los centros educativos, y también el mundo del asociacionismo implicado en actividades de educación formal y no formal. Como profesorado somos conscientes de la difusión e interés que la tecnología digital tiene entre el alumnado. Por esta razón, a través del uso de las tecnologías digitales, hemos pensado en la necesidad de elaborar un museo pedagógico virtual a partir de una investigación de campo del alumnado, para recoger distintas fuentes históricas

(materiales, orales, artísticas, visuales, documentales, etc.), y luego ordenarlas dentro de una narración estructurada.

Evidentemente este proyecto pretende hacer frente a los nuevos retos de la formación docente en el siglo XXI, promoviendo el desarrollo de las destrezas digitales del alumnado, sin olvidar al mismo tiempo la importancia de fomentar su aprendizaje activo y situado, comprometido con el entorno social y cultural. Un aprendizaje que se enriquece del conocimiento del pasado para que el profesorado en formación pueda llegar a comprender y cuestionarse críticamente su propia razón de ser como maestros y maestras del futuro.

3. Motivaciones

La ideación y sucesiva implementación del proyecto se debe a múltiples motivaciones. En primer lugar, hay que subrayar que la asignatura *Instituciones Educativas* pertenece al área de *Teoría e Historia de la Educación*. A este respecto, destaca la ausencia de un museo pedagógico universitario en la UPNA, y en general de un museo pedagógico en la Comunidad Foral de Navarra, que acompañe la docencia en aula con un recurso visual y material que se una al aprendizaje teórico y abstracto. En la actualidad, desafortunadamente, faltan espacios en nuestra Universidad que permitan la construcción de un museo físico. Esta necesidad de vincular la docencia con un espacio museal, y la ausencia de lugares idóneos a disposición, constituyen de hecho las primeras motivaciones que nos han llevado a concebir este proyecto de creación de un museo pedagógico virtual.

En segundo lugar, hay que recordar que el temario de la asignatura desarrolla en gran medida conceptos pedagógicos, y se centra en la evolución histórica de la educación e instituciones educativas. Se trata de temas en parte abstractos y complejos. En consecuencia, el alumnado que empieza su recorrido por la universidad, corre el riesgo de desmotivarse en el estudio, no consiguiendo por tanto adquirir con soltura los aprendizajes previstos. Por tanto, se ha considerado necesario que la asignatura sea acompañada por una metodología de enseñanza que se preocupe por mantener al alumnado constantemente motivado. En este contexto, el proyecto responde a la necesidad de acercar la asignatura al alumnado, sin banalizarla, sino haciéndole percibir la importancia de reflexionar sobre el hecho educativo, sus motivaciones y finalidades, y de entender cómo y por qué se ha llevado a cabo e institucionalizado históricamente la educación. Además, la realización de un proyecto unitario, que vincula los distintos temas de la asignatura, pretende favorecer la comprensión de la interconexión que se da entre los contenidos.

Por último, el proyecto nace también de la voluntad de preservar y difundir el patrimonio histórico-cultural del entorno. Como profesorado somos también conscientes del riesgo, creciente con el paso del tiempo, de perder en el olvido parte de la memoria histórica del siglo XX que caracteriza nuestra Comunidad, en particular en relación con el desarrollo histórico de las instituciones educativas y de la aportación de las personas implicadas en ellas. Por esta razón consideramos necesario llevar a cabo con urgencia un trabajo de recuperación y sucesiva valorización del patrimonio histórico-educativo, tanto material como inmaterial.

4. Objetivos

Los principales objetivos de este proyecto de innovación docente se pueden sintetizar en dos ejes fundamentales, que tienen relación respectivamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje, relativo a la asignatura *Instituciones Educativas*, y con la capacidad de la propia institución universitaria de generar y transferir nuevo conocimiento a la sociedad, a partir del trabajo realizado en el aula.

En particular, en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, cabe destacar básicamente dos objetivos básicos complementarios. Pues por una parte este proyecto trata de fomentar el aprendizaje activo y colaborativo del alumnado, acercándolo a los contenidos de la asignatura. Se trata, por lo tanto, de una primera finalidad explícitamente didáctica, orientada hacia la vivencia de una experiencia de aprendizaje significativo. Además, la construcción de un proyecto común de duración bienal, como es la creación de este museo pedagógico virtual, pretende trabajar de forma innovadora el temario, fomentando la curiosidad y la motivación del alumnado a lo largo de la asignatura, e incorporando en ella metodologías activas, fomentando también el uso de la tecnología digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación con el segundo aspecto, es decir la capacidad para generar y difundir nuevo conocimiento, el proyecto pretende promover la transferencia social del contenido creado en aula. La consecución de este objetivo es posible en particular gracias a la construcción de un sitio web, de público acceso, construido a partir del material organizado por parte del alumnado a lo largo de la asignatura. Se pretende así crear un recurso didáctico innovador, que sea un recurso de fácil consulta y de acceso abierto, continuamente revisable y mejorable de forma colaborativa entre alumnado, profesorado y usuarios del sitio web. Además, el segundo objetivo que caracteriza este eje “divulgativo” consiste en posibilitar la realización de actividades de aprendizaje-servicio, ya que la realización y divulgación del museo pedagógico virtual se dará a conocer públicamente, a partir del segundo curso, en asociaciones, y colegios de la Comunidad Foral de Navarra, con el fin de ofrecer un servicio público a partir de la implicación del alumnado y del compromiso social de la institución universitaria.

5. Metodologías

El proyecto, que tiene una clara repercusión en términos de visibilidad pública y servicio a la comunidad, pretende entonces introducir metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, incorporando el uso de la tecnología digital a la docencia, y desarrollando nuevas competencias transversales entre el alumnado. En particular, el proyecto trata de fomentar el aprendizaje activo y colaborativo. Por este motivo, introduce las siguientes metodologías de trabajo: a) la metodología del *aprendizaje basado en problemas*, para la elaboración en grupos pequeños de la investigación sobre los nodos conceptuales y los hitos históricos más significativos a los cuales se quiere dar visibilidad en el museo pedagógico virtual; b) *la metodología del aprendizaje basado en proyectos*, en relación con el diseño y construcción de cada espacio expositivo del museo virtual, tanto con respecto al trabajo llevado a cabo dentro de cada grupo clase, como con respecto al conjunto del alumnado matriculado en la misma asignatura en los demás grados de Maestro/a, tanto en castellano como en euskera. Gracias a esta actividad el alumnado se convertirá en protagonista del proceso de aprendizaje, viviendo una experiencia

comunitaria de construcción del conocimiento. Esta vinculación entre grupos también favorecerá la coordinación entre el profesorado que imparte la asignatura.

Evidentemente la metodología utilizada pretende convertir el alumnado de receptor pasivo del contenido impartido a productor del material didáctico, ya que se les invita a que colaboren en la construcción de una lógica narrativa unitaria de la asignatura, la cual se plasma en el museo virtual. Esta lógica narrativa y su reconstrucción ordenada prevén el uso de la metodología *visual thinking*, a través del uso de fotos, imágenes, mapas conceptuales.

En relación con el material a exponer en el museo virtual, se fomenta la implicación del alumnado en el proceso de búsqueda, selección, reproducción y producción de la información (en el caso, por ejemplo, de la realización de entrevistas), y se facilita también la colaboración con colectivos y asociaciones del tejido social de Navarra. En particular, a través de la metodología *aprendizaje-servicio* – una metodología cada vez más necesaria en el contexto universitario (Scotton, 2021) – se pretende rescatar del olvido la memoria histórico-educativa de nuestro entorno, colocándola dentro de una narración general de la evolución de la teoría e historia de la educación. Como es bien sabido, el aprendizaje-servicio es una metodología didáctica y, a la vez, una filosofía educativa, que integra el aprendizaje significativo de contenidos académicos con una actividad de servicio a la comunidad (Dolgon, Mitchell, y Eatman, 2017; Uruñuela, 2018). En nuestro caso, el servicio consiste en la divulgación e implementación a uso didáctico, dentro y fuera del contexto universitario, de esta nueva herramienta construida de forma colaborativa, es decir, el museo pedagógico virtual.

El proyecto tiene un evidente carácter interdisciplinar, ya que une la investigación histórica, la conceptualización teórica sobre el hecho educativo, y la valorización del patrimonio histórico. Se configura por tanto como un proyecto abierto que trabaja de forma conjunta las ciencias sociales y las humanidades, posibilitando la colaboración interdepartamental. Además, debido al tipo de recursos que se utiliza (tecnologías digitales), el proyecto promueve también las competencias digitales del alumnado.

6. Acciones

Las distintas acciones que componen el proyecto se pueden dividir entre las que están a cargo del equipo docente, las que están a cargo del alumnado, y las que se realizan en colaboración entre alumnado y profesorado. En relación con las primeras, destacan en particular las siguientes: a) análisis del temario de la asignatura y elección de los ejes principales que vertebran el museo; b) definición de las cuestiones a tratar dentro de cada eje temático, con la finalidad de construir una visión unitaria de la asignatura y, al mismo tiempo, despertar el interés y la curiosidad del alumnado hacia los temas a investigar. En la tabla a continuación, se indican los diferentes subtemas (las salas que compondrán el museo pedagógico virtual) definidos por parte del equipo docente, y su relación con los temas y bloques de la guía docente de la asignatura.

Tabla 1. Temas para el museo, y relación con el temario de la asignatura.

LISTADO TEMAS		
BLOQUE	TEMASASIGNATURA	SUBTEMAS PARA MUSEO
BLOQUE 1 CONCEPTO Y ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN	1.1. El concepto de educación: familia, escuela, y comunidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Los conceptos básicos de la educación - Los espacios escolares. Pasado y presente - La participación de las familias en los centros. Pasado y Presente
	1.2. El derecho a la educación y la educación en el mundo.	<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica del derecho a la educación - Analfabetismo y desigualdades - El derecho a la educación y la educación en el mundo durante la COVID - ODS 2030
	1.3. La educación formal, no formal e informal.	<ul style="list-style-type: none"> - Educar en casa a través de los juegos. Pasado y presente - El asociacionismo juvenil (en Navarra) - La crisis de la educación formal en el siglo XX: autores y textos
	1.4. Los sistemas educativos, las administraciones educativas y sus instituciones	<ul style="list-style-type: none"> - Origen y desarrollo de los sistemas educativos - Recorrido histórico por las leyes educativas - La nueva ley educativa a debate: LOMLOE
BLOQUE 2 LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS. Historia y actualidad	2.1. El proceso histórico de institucionalización de la escuela: renovaciones pedagógicas y corrientes educativas.	<ul style="list-style-type: none"> - Los grandes pedagogos de los siglos pasados - La educación en España entre franquismo y transición - Autores y corrientes educativas desde la escuela nueva. Teorías y prácticas en nuestro entorno - Los profesionales de la educación. Pasado y presente - La feminización de la profesión docente. Pasado y presente
	2.2. La diversidad en la escuela y la educación inclusiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Desde la segregación a la inclusión. El cambio de paradigma - Cómo ha evolucionado y cambiado la diversidad en los centros escolares: el alumnado - La diversidad en el profesorado: la discriminación ideológica, étnica, sexual... - Ejemplos de buenas prácticas inclusivas en nuestro entorno
	2.3. Las instituciones educativas: educación infantil, primaria y secundaria	<ul style="list-style-type: none"> - Las escuelas rurales en Navarra - Origen y desarrollo de las ikastolas - El rol del maestro/a. Pasado y presente - El profesor/a. Pasado y presente - La profesionalización del docente. Pasado y presente
	2.4. Organización y funcionamiento de las instituciones de educación formal. Los documentos del centro	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos escolares. Pasado y presente - Los libros de texto. Pasado y presente - Los documentos del centro y la organización de los centros educativos en la actualidad
	2.5. Las instituciones socioeducativas	<ul style="list-style-type: none"> - La educación social. Pasado y presentes - Las instituciones socioeducativas en Navarra

<p>BLOQUE 3</p> <p>FINES Y RETOS DE LA EDUCACIÓN EN EL MUNDO ACTUAL</p>	<p>3.1. Educación permanente y educación a lo largo de la vida en la sociedad de la información</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evolución histórica del concepto de ed. Permanente - La formación de personas adultas en Navarra. Pasado y presente - La formación permanente del profesorado. Pasado y presente - Internet y fake news: qué papel para la escuela
	<p>3.2 Retos de la escuela en la sociedad del siglo XXI.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nuevas metodologías didácticas - Nuevos recursos didácticos - El maestro/a del futuro - La Universidad que queremos

Con respecto al trabajo a cargo del alumnado, el proyecto prevé tres distintas acciones: c) estudio teórico, en grupo pequeño, de los temas objeto de investigación; d) búsqueda y recogida de material, en grupo pequeño, sobre los diferentes temas, con el objetivo de rescatar el patrimonio cultural-educativo, material e inmaterial, del entorno; e) construcción de la narración, de forma escrita y visual, de cada tema por parte de los diferentes grupos pequeños, y presentación en clase, en grupo grande, al resto del alumnado.

Por último, la colaboración entre alumnado y profesorado se desarrolla a través de tres acciones sucesivas, es decir: f) elección de los mejores trabajos, para su sucesiva inclusión en el sitio online del museo pedagógico virtual. De cada bloque de contenido, cada grupo clase en su conjunto seleccionará las presentaciones mejor elaboradas y presentadas, tanto en relación a la calidad del contenido como de la exposición, y solo estas aparecerán en el museo. Teniendo en cuenta el gran número de alumnas y alumnos participantes, de cada grupo clase se seleccionará aproximadamente solo un 20% de presentaciones; g) en colaboración con asociaciones y colegios, se organizarán, en particular a partir del segundo curso, clases con exposiciones virtuales por parte del alumnado, realizando así actividades de aprendizaje-servicio. Mientras, ya durante el primer año, se podrá dar visibilidad al proyecto a través de Instagram, Twitter u otras redes sociales, para dar a conocer sus primeros resultados; h) finalmente, se evaluará la posibilidad de vincular el museo virtual al sitio web de la Universidad, previa evaluación de la calidad de los trabajos y de la viabilidad técnica de la iniciativa. De momento, de estas 8 acciones, se han concluido ya las primeras dos, y, en los meses de otoño 2021, ya se están llevando a cabo las tres a cargo del alumnado.

7. Resultados esperados

A lo largo de los dos años de duración del proyecto se pretende incidir de forma significativa en la metodología de enseñanza-aprendizaje utilizada en la asignatura y reivindicar, dentro y fuera de la universidad, la importancia de preservar la memoria histórico-educativa del entorno. En particular, como equipo docente, hemos definido cuatro resultados esperados cuya consecución se considera prioritaria tras la realización del proyecto.

Estos son, en particular: a) el fomento de un uso significativo y consciente de las tecnologías digitales por parte del alumnado, que pase de ser un mero receptor de contenidos multimediales a ser un productor activo de nuevos contenidos digitales de calidad relacionados con sus carreras; b) la promoción de un aprendizaje activo y crítico en relación con la comprensión del desarrollo

histórico de las teorías y de las prácticas educativas, a través de la búsqueda, la lectura, el análisis y la valorización de las fuentes históricas, entendidas como recursos útiles para el estudio y la docencia; c) la creación de un museo pedagógico virtual que pueda convertirse en recurso didáctico innovador, de carácter multimedial, de acceso abierto y continuamente mejorable de forma colaborativa, d) la consecución de un impacto social relevante en relación con la preservación de la memoria histórico-educativa de la Comunidad Foral de Navarra.

8. Evaluación

Para monitorear la consecución de todos estos objetivos se prevén indicadores de evaluación a distintos niveles.

En primer lugar, una valoración dentro del sistema de evaluación propio de la asignatura, a través del cual se podrá comprender el impacto del proyecto en la didáctica de la materia. A este respecto, los trabajos grupales realizados por cada grupo pequeño constituirán los trabajos prácticos de la asignatura, los cuales entrarán en la evaluación continua, llegando a contar por un 30% de la nota final.

Además, se pretende medir la satisfacción del alumnado con el proyecto realizado tras su implementación. Por esta razón, a finales de cada curso, se realizará en todos los grupos implicados en este proyecto de innovación docente un cuestionario orientado a evaluar el interés por la temática y por el proyecto. De esta forma, se podrá entender también en qué medida esta iniciativa ha sido capaz de motivar al alumnado y despertar su interés por los temas tratados a lo largo de la asignatura.

En tercer lugar, se tomará en cuenta el posible impacto del proyecto en la satisfacción del alumnado con la asignatura en general, en particular a través de la encuesta de satisfacción con la docencia que se lleva a cabo en cada asignatura, de forma generalizada, en todas las carreras de la UPNA.

Por último, se realizará una autoevaluación por parte del propio profesorado. Para ella, ya se están realizando, y se seguirán haciendo, reuniones periódicas de coordinación como equipo docente. Además, al final de cada curso, se cumplimentará un cuestionario de autoevaluación para valorar la satisfacción del profesorado con el proyecto, y el nivel de consecución de los objetivos previstos.

Agradecimientos

Esta investigación forma parte del proyecto “Narrativas educativas entre pasado y presente. Construcción de un museo pedagógico virtual”, financiado por el Centro Superior de Innovación Educativa de la UPNA.

Referencias

Álvarez Álvarez, C., y García Eguren, M. (2011). Museos pedagógicos: ¿Museos didácticos? *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 25, 103-116.

- Álvarez Domínguez, P., y Payá Rico, A. (2013). Patrimonio educativo 2.0: hacia una didáctica histórico-educativa más participativa y la investigación en red. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 22, 117-140.
- Area, M. (2005). *La educación en el laberinto tecnológico*. Octaedro.
- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge*. Kluwer.
- Ausubel, D. P., Novak, J.D., y Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Rinehart and Winston.
- Cabero, J., y Martínez, A. (2019). Las TIC y la formación digital de los docentes. Modelos y competencias digitales. *Profesorado. Revista de Currículum y formación del profesorado*, 23(3), 247-268. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.9421>
- Carrascal Domínguez, S., De Vicente, A. M., y Sierra Sánchez, J. (2020). Transformación e innovación educativa durante la crisis del COVID-19. Estilos y modelos de enseñanza y aprendizaje. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 13, 1-5. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/2654>.
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 Pandemic. *Prospects*, 49, 91-96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>.
- Dolgon, C., Mitchell, T., y Eatman, T. (2017). *The Cambridge Handbook of Service-Learning and Community Engagement*. Cambridge University Press.
- Fernández Enguita, M., y Cupeiro Vázquez, S. (2016). *La larga y compleja marcha del Clip al Clic. Escuela y profesorado ante el nuevo entorno digital*. Ariel.
- Fernández, F. J., y Fernández, M. J. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 24(46), 97-105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>.
- Knox, J., Williamson, B., y Bayne, S. (2020). Machine behaviourism: Future visions of 'learnification' and 'datafication' across humans and digital technologies. *Learning, Media and Technology*, 45(1), 31-45. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1623251>.
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. University of Cambridge Press.
- Sani, R. (2019), La ricerca sul patrimonio storico-educativo in Italia. *Linhas*, 20(44), 53-74.
- Scotton, P. (2021). L'università come comunità che si impegna. Il Service-Learning come pratica di formazione e trasformazione. *Rivista Formazione, Lavoro, Persona* 33, 90-105.
- Teräs, M., Suoranta, J., Teräs, H. et al. (2020). Post-Covid-19 Education and Education Technology 'Solutionism': a Seller's Market. *Postdigit Sci Educ* 2, 863-878. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00164-x>.
- Uerz, D., Volman, M., y Kral, M. (2018). Teacher educators' competences in fostering student teachers' proficiency in teaching and learning with technology: An overview of relevant research literature. *Teaching and Teacher Education*, 70, 12-23. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.11.005>.
- Uruñuela, P. M. (2018). *La metodología del Aprendizaje-Servicio*. Narcea.
- Wilson, B. G. (1996). *Constructivist learning environments. Case studies in Instructional Design*. Educational Tecnology Publication.
- Zubillaga, A.; Cortazar, L. (2020). *Covid19 y Educación: Problemas, respuestas y escenarios*. COTEC.