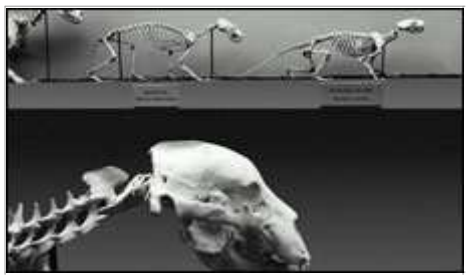
universia
red de universidades, red de oportunidades

NOTICIA AMPLIADA



Paleontología

Alumnos de Paleontología de la UGR podrán evaluar sus conocimientos utilizando un programa virtual

Universidad de Granada

El proyecto, aprobado por el Vicerrectorado de Planificación e Innovación Docentes, ofrece al alumnado de prácticas de Paleontología la posibilidad de "autoevaluar" los conocimientos adquiridos para la caracterización y reconocimiento de fósiles.

10/9/2008

La aplicación de las nuevas tecnologías ofrece al alumno la posibilidad de poder valorar por sí mismo los conocimientos adquiridos, desde cualquier punto en el que tenga acceso a descargar y visualizar el programa.

Con el título “Autoevaluación de los conocimientos adquiridos por el alumnado en las prácticas de Paleontología”, **la UGR** ha puesto en marcha un programa de innovación docente con el que los alumnos de prácticas de Paleontología podrán evaluar sus conocimientos utilizando un programa virtual.

Coordinado por el profesor Francisco J. Rodríguez Tovar, del departamento de Estratigrafía y Paleontología de la **Universidad de Granada**, se ha creado un programa que ha quedado instalado en la página web del Departamento de Estratigrafía y Paleontología. Con este programa, los alumnos pueden evaluar sus conocimientos a partir de la contestación a una serie de preguntas que se le plantean sobre restos fósiles semejantes a otros en los que ya han trabajado en las clases prácticas.

En este proyecto participan, igualmente, los también profesores del departamento de Estratigrafía y Paleontología de **la UGR** Juan Carlos Braga Alarcón, Miguel Company Sempere, Federico Olóriz Sáez y Pascual Rivas Carrera.

A decir de los responsables de este proyecto, el programa funciona de manera intuitiva y es de fácil manejo. Cuando el alumno accede al Programa, éste, de manera aleatoria, selecciona 10 ejemplares fósiles que el alumno tiene que identificar. Para cada uno de los ejemplares el programa le presenta una o varias imágenes que el alumno visualiza, pudiendo aumentar el detalle de las mismas con un simple movimiento del cursor sobre una lupa virtual.

Junto con las imágenes se incluyen 3 preguntas básicas con el fin de identificar el fósil. Estas preguntas son similares a las que se proponen en el examen normal; se trata de nombre, edad y modo de vida del ejemplar. Una vez contestadas, el programa informa al alumno sobre las respuestas correctas y le indica cuáles ha acertado y cuáles ha errado. Esta operación se llevará a cabo con los 10 ejemplares seleccionados, de manera que al final aparece el porcentaje de respuestas acertadas.

Prácticas de Paleontología

El objetivo principal sobre el que se fundamenta este proyecto es, pues, que el alumno pueda evaluar, en cualquier momento durante el curso y con independencia del profesor, los conocimientos que ha adquirido en las prácticas de Paleontología. “En este sentido –señalan los responsables-- el proyecto se enfocó hacia la autoevaluación por parte del alumnado, de su capacidad para la caracterización y reconocimiento de fósiles”.

Así, el proyecto “avanzaría un paso más --continúan los autores del programa-- en las nuevas líneas de enseñanza-aprendizaje, enfocadas hacia la experiencia autodidacta y el trabajo personal del alumnado. La posibilidad de que pudiera autoevaluarse en cualquier momento le permitiría valorar de manera objetiva el nivel de sus conocimientos en un momento dado y su evolución a lo largo del tiempo a partir de sucesivas autoevaluaciones”.

Este proyecto permite, pues, la “autoevaluación” por parte del alumnado de manera individual e independiente del propio profesorado. La aplicación de las nuevas tecnologías ofrece al alumno la posibilidad de poder valorar por sí mismo los conocimientos adquiridos, desde cualquier punto en el que tenga acceso a descargar y visualizar el programa.

La posibilidad de conocer las respuestas correctas y sus aciertos y errores a través del proyecto le permite cierta independencia de la presencia del profesor que tuviera que llevar a cabo esa función. En este sentido, el alumno puede liberarse de una cierta “presión”, existente cuando se encuentra delante del profesor, facilitando la contestación a las preguntas de manera más relajada, lo cual posiblemente redundará de manera positiva en el trabajo.

Por otra parte, el proyecto ofrece la posibilidad de cooperación entre compañeros, de manera que varios alumnos pueden colaborar en la contestación a las cuestiones planteadas o “competir” y comparar las respuestas. Este aspecto pretende potenciar el trabajo en grupo y aumentar el nivel de los conocimientos a partir de una competición sana entre alumnos.

Universia

Con el mecenazgo de Santander

Ciudad Grupo Santander
Avda. de Cantabria, s/n - 28660
Boadilla del Monte
Madrid, España