



## Matriz Louise Starkey (2011)

Para entender la aplicación de esta matriz con mayor profundidad, vamos a analizar un ejemplo de aplicación que explica Starkey en su artículo:

- Un profesor de educación física utilizó una página web interactiva con la intención de que sus estudiantes aprendieran a identificar y nombrar la mayoría de grupos musculares del cuerpo humano. A través de una lluvia de ideas y la observación, el docente se da cuenta de que los alumnos están centrándose más en “aprender sobre” que en “identificar” los músculos.
- Los estudiantes estuvieron más tiempo examinando la página web de BBC sobre anatomía (<http://www.bbc.uk/science/humanbody>) centrándose en los músculos, huesos, órganos y sistema nervioso, aprendiendo sobre la función y localización de estos a través de la información y las actividades de la web.
- Aunque el docente se propuso un objetivo, el aprendizaje real fue más profundo y dentro de un contexto mayor de la unidad de conocimiento. Los estudiantes estaban accediendo a la información sobre los músculos, conectando sus conocimientos previos con la página web interactiva y pensando sobre conceptos. En este caso en concreto, la matriz de Starkey fue útil para clarificar los aspectos de aprendizaje, a través de los debates de los alumnos en su papel de investigadores y las observaciones del docente.

En este caso, la matriz quedó configurada de la siguiente forma:

Aspectos de aprendizaje	Aprender haciendo	Pensando en conexiones	Pensando en conceptos	Criticar y evaluar	Creando conocimiento	Compartiendo el conocimiento
<b>Explicación de los aspectos de aprendizaje</b>	Información aislada. Centrado en completar una tarea con posibilidad de ser calificada.	Pensar a través de conexiones de conocimiento. Conocimientos simples en un contexto intencionado de aprendizaje. Comparar y compartir.	Desarrollar conocimiento conceptual de "grandes ideas".	Evaluar y criticar para explorar los límites y el potencial de la información, de los recursos y de los procesos.	Creatividad-aplicar ideas, procesos y/o experiencias para elaborar una nueva realidad.	Compartir los nuevos conocimientos a través de contextos reales y auténticos y obtener retroalimentación para valorar su valor.
<b>Uso de las TIC</b>	Anatomía y fisiología. Acceso a la información y uso de programas interactivos.					
	Acceso a la información sobre músculos usando programas interactivos.	Conexiones hechas mediante el aprendizaje en clase sobre huesos y actividades interactivas.	Conceptos sobre movimientos musculares y estructuras de los huesos.	No incluida.	No incluida.	No incluida.