

## **REFLEXIÓN PERSONAL EVIDENCIAS FUNDAMENTALES**

Las actividades realizadas han desarrollado, de manera diferente, los contenidos a tratar. Se han llevado a cabo con alumnos de 4º de la ESO, en la asignatura de Economía. La asignatura cuenta con tres horas semanales para alumnos entre 15 y 16 años.

Las tres actividades se han utilizado en momentos diferentes para impulsar su mayor efectividad:

- La infografía como introducción a cada una de las seis sesiones dedicadas a esta unidad didáctica. Año tras año me he dado cuenta que, aunque la definición inflación es muy sencilla, el alumnado tiende a simplificarla eliminando la rigurosidad que es necesaria para que exista siempre que se cumplan dos condiciones fundamentales que deben darse al mismo tiempo. Año tras año no he dejado de insistir en ello, pero tienden a simplificar y quedarse solo con una parte.
- El video se ha utilizado en clase para puesta en común y para que de manera cooperativa trabajaran la diferencia entre interés simple e interés compuesto. Con ello, se pretende reforzar las matemáticas financieras que se imparten en esa materia.
- El Kahoot se ha utilizado como elemento fijador del contenido (una vez explicado) de una de las unidades didácticas. Para ello se han utilizado tres sesiones en las que el alumno tenía que extraer las ideas fundamentales de los contenidos, elaborar dos preguntas de cada una de esas ideas aportando y practicar el kahoot compuesto por 30 preguntas que se seleccionaron de las elaboradas por los alumnos. La elaboración de las preguntas fue evaluable mediante rúbrica en la primera el alumno tenía que extraer las ideas fundamentales de los contenidos de la unidad didáctica

### **A. Uso de las TIC**

Es verdad que las TIC abren un mundo inmenso de posibilidades y que llevan acompañándonos desde hace mucho tiempo. También es verdad que el saber de su existencia no llega a ningún sitio si no lo pones en práctica.

Creo que el principal impulsor de su mayor utilización fue el confinamiento producido por la pandemia. El hecho de no poder acudir al centro y tener un contacto directo con el alumnado nos hizo aprender y poner en práctica de forma exponencial todo aquello que ya había estado a nuestro alcance. Pero, en mi caso, ha sido este proceso de habilitación en la competencia digital docente el que ha conseguido dar el empujón final y lo que antes hacía de manera puntual, ser ahora una herramienta más al servicio del empoderamiento de nuestros queridos alumnos.

## **B. Problemas encontrados**

La mayor dificultad ha sido la de familiarizarme con las diferentes tecnologías para llevar a cabo el producto final y el principal problema que he encontrado es, como siempre, el factor tiempo. Inmersos en el curso y en ajustarnos a la temporalización marcada por nosotros mismo el pensar cómo, con qué herramienta, cuál de ellas elegir para que sea la más adecuada y posteriormente ejecutar el proyecto, requiere una cantidad de tiempo importante para su puesta en práctica.

Otro problema encontrado ha sido mi propia competencia digital y la familiarización con uno de los recursos elegidos: edición de video para implementarlo como herramienta en el aula.

En cuanto a la utilización de la herramienta Canva, aunque acceder a ella es muy sencilla, la mayor parte de los recursos que pueden hacer más atractivo el resultado son de pago. Como docente he intentado acceder a ellos, pero aun cumplimentando todos los datos necesarios para que así sea ha sido imposible.

Por otra parte, sigo encontrando en el juego Kahoot problemas técnicos porque se les queda colgado a mitad del juego o se pierde la conexión. Y otro posible inconveniente es que en la puntuación se tiene en cuenta la rapidez de respuesta, cuando es cierto que muchos de ellos contestan adecuadamente, pero utilizan más tiempo y por temor a perder responden sin reflexionar la pregunta.

## **C. Resultados**

Para el concepto de inflación, decidí utilizar una herramienta digital a la que están muy acostumbrados – Canva- y un diagrama visual- infografía- lo más sencillo posible pero que englobara la complejidad de las condiciones.

La infografía parte de un cuerpo central que mediante una flecha en sentido ascendente transforma 1€ en 3€. Se quiso comenzar con un efecto visual, con lo que ellos asimilan, que los precios suben. Efecto que los lleva de manera inconsciente a la definición. Para la definición se han utilizado tres colores diferentes el rojo para el concepto y luego el amarillo y el verde para que también de manera inconsciente los lleve a las dos condiciones fundamentales para que se produzca el fenómeno inflación. Esas dos condiciones van enlazadas con un signo + que, a posta, pasa desapercibido. Es en el aula donde se hace mayor hincapié en la necesidad de que solo existe inflación si se dan las dos condiciones al mismo tiempo. De esta manera y a modo de bits, la repetición unida al impacto visual consigue el objetivo: ser rigurosos en la definición y asimilar la importancia de esa rigurosidad. Finalmente, en la comprobación de los resultados, durante la última sesión hicieron un ejercicio práctico en el que tenían que aplicar el

concepto y he de decir que casi el 90% de la clase lo hizo correctamente. En comparación con otros cursos en los que ese porcentaje no superaba el 60%, creo que los resultados hablan por sí solos.

El video ha estado accesible a través de Google Classroom. Ha habido una parte en la que se les enlazaba un video de youtube sin voz para que los alumnos le pusieran texto. La idea es que utilizasen la subtitulación. Posteriormente se utilizó un cuestionario Google, con ejercicios prácticos, en el que solo debían introducir los resultados que fuesen calculando. La prueba se ha realizado en tres ocasiones diferentes y el hecho de que tuviesen a su alcance este recurso para visualizarlo cuantas veces fuese necesario ha resultado altamente positivo, sobre todo para aquellos alumnos con ciertas dificultades.

En cuanto al Kahoot, resulta muy útil cuando en la elaboración de las preguntas participan los propios alumnos, máxime cuando se les facilita una recopilación de las mismas para que comprueben la visión de sus propios compañeros. Después hice una selección de las mismas para elaborar 30 preguntas. El beneficio para el aprendizaje de los alumnos radica por una parte en todo el proceso de preparación ya que están involucrados en la producción del futuro cuestionario buscando la información más relevante y por otra parte el repaso práctico cuando participan en el juego. De esta manera más lúdica les resulta más fácil retener esa información y descubrir qué conocimientos dominan y cuáles necesitan mejorar.

La búsqueda del aprendizaje comienza desde la elaboración por ellos mismos de las preguntas y la percepción de su participación en la selección de las mismas. La sesión dedicada al propio juego es tomada como un premio y así el aula se convierte en algo divertido ya que mezclan el aprendizaje con la emoción. Creo que la utilización de esta herramienta es muy útil si se hace partícipe desde el principio a los propios alumnos y no se abusa de su utilización.

Hay muchos detractores de la utilización del kahoot como elemento de aprendizaje porque genera una competitividad insana y porque no se tiene en cuenta a los alumnos con ciertas dificultades. Pero lo cierto es que se puede jugar por equipos para fomentar el trabajo cooperativo mejorando las relaciones entre compañeros y por otra parte les permite aprender de sus propios errores ya que el juego muestra la respuesta correcta.

La mejora ha sido progresiva. Afortunadamente nuestro alumnado cuenta en casa con ordenador a su alcance y en el colegio con los medios necesarios para facilitar cualquier contingencia en cuanto a disponibilidad de dispositivos.

El logro y por lo tanto el mayor pro, es comprobar como a través de la inclusión de herramientas TIC se consigue mayores conquistas.