

REFLEXIÓN DOCENTE

A. PROBLEMAS ENCONTRADOS en mi práctica docente al aplicar metodologías y tecnologías digitales

Éstas son las principales dificultades encontradas a la hora de llevar a cabo metodologías activas, aplicaciones y recursos tecnológicos en mi práctica docente:

1. No todo el alumnado dispone de dispositivos digitales o de acceso a internet suficiente para poder acceder a recursos en línea, a las Aulas Virtuales o para poder llevar a cabo tareas digitales. Tampoco tiene el mismo nivel de competencia digital. La mayoría no pasa de un uso básico y lúdico del móvil personal. Aunque casi todos tienen teléfono móvil personal, muy pocos disponen de PC u ordenador portátil en casa.
2. El teléfono móvil no es, en mi opinión, el dispositivo adecuado para la realización de las tareas de clase. Sí que permite, por ejemplo, grabar video, audio o imagen con facilidad, hacer uso de algunas aplicaciones, por ejemplo “Kahoot” o similares, en las que se promueve la interacción con la clase, o realizar búsquedas rápidas de información o imágenes, pero su uso debe estar justificado por la tarea a realizar y ser restringido, porque es un elemento muy distractor. Por eso en el trabajo en modo digital creo que debe primar el uso de los medios de los que se disponga el centro, sobre todo ordenadores. De este modo ayudamos al alumnado a desarrollar su propia competencia docente, ligada a la Competencia de Aprender a aprender.
3. Por eso la mayoría de las actividades que planteo en las que hay un componente digital se realizan en horas de clase. Esto supone tener que reservar el aula de informática del centro, que no siempre está disponible.
4. Es importante poder ofrecer opciones analógicas a las tareas que lo permitan al alumnado reacio al trabajo en formato digital. De este modo no lo imponemos sino que lo incentivamos. Por experiencia, el alumnado que más rechazo muestra al uso de los ordenadores termina animándose a dar el salto al formato digital, gracias, sobre todo a la observación del desempeño de sus pares.
5. Las metodologías activas no siempre se pueden aplicar, sobre todo si las ratios son altas o existe una gran brecha digital en el alumnado. Tampoco si el alumnado tiene dificultades relacionadas con el nivel socioeconómico familiar, por ejemplo, la clase invertida puede ser un complemento pero no la única propuesta si hay alguien en el grupo que no pueda acceder a internet fácilmente.

B. REFLEXIÓN DEL USO DE LAS TIC EN MI PRÁCTICA DOCENTE

Utilizo muchas herramientas digitales, tanto en el aula como en mi labor como docente (creación de materiales, gestión de la clase, correcciones, formación permanente...). Me gustan especialmente las propuestas de [Ladigitale](#), pensadas para el ámbito educativo y de software libre. Creo que no hay que centrarse en herramientas concretas, ya que muchas de ellas mutan, cambian o desaparecen. Para mí, la competencia digital docente se desarrolla a partir de estas dos preguntas: ¿qué quiero hacer? y ¿con qué lo puedo hacer? Si conozco alguna aplicación o herramienta digital que me sirva o facilite la tarea, la uso. Si creo que hay alguna, pero no la conozco, pregunto (para ello es especialmente útil tanto el intercambio docente en el propio departamento/centro como el claustro virtual, el entorno personal de aprendizaje de cada uno), observo y aprendo a usar la que más se ajuste a mis necesidades.

Por ejemplo, para el análisis sintáctico existe un editor en línea llamado EDAS. Este editor permite guardar las oraciones analizadas, clasificarlas, organizar grupos, mostrar los análisis

paso a paso. Su uso, pues, está más que justificado para la práctica del análisis sintáctico en 2º de Bachillerato y así lo propongo en el Aula Virtual y lo utilizamos para la realización de algunas tareas.

A continuación expongo algunas de las herramientas digitales utilizadas en determinados momentos del proceso enseñanza-aprendizaje:

1. Evaluación inicial: utilizo mucho los tableros digitales (creados con Digipad) para recoger intervenciones del alumnado y poder usarlas como punto de partida. También, en este punto, son útiles herramientas similares “mentimeter”, por ejemplo, para generar nubes de palabra interactivas en una rutina de pensamiento “qué sabemos/qué queremos saber”.
2. Proceso de enseñanza-aprendizaje: todos los materiales, ya sea creados por mí o de terceros (presentaciones, vídeos, podcast, tareas y todo tipo de contenidos digitales) están disponibles en mis cursos del Aula Virtual de EducaMadrid, con el objetivo de que mi alumnado pueda tener acceso en todo momento a los contenidos trabajados en el aula. También los comparto con los colegas del departamento.
3. Evaluación formativa y retroalimentación: utilizo los comentarios a las tareas del Aula Virtual para dar retroalimentación sobre las entregas y permito hacer nuevas entregas mejoradas. Utilizo los foros del Aula Virtual para corregir y dar retroalimentación que pueda ser aprovechada por el resto del grupo También suelo dar retroalimentación en trabajos escritos utilizando GDocs a través de los comentarios y he empezado a usar también notas de audio (creadas, por ejemplo con Vocaroo o [Digirecord](#)) para este fin.
4. Trabajo cooperativo: utilizo generadores aleatorios para la creación de grupos, por ejemplo con [Flippity](#).

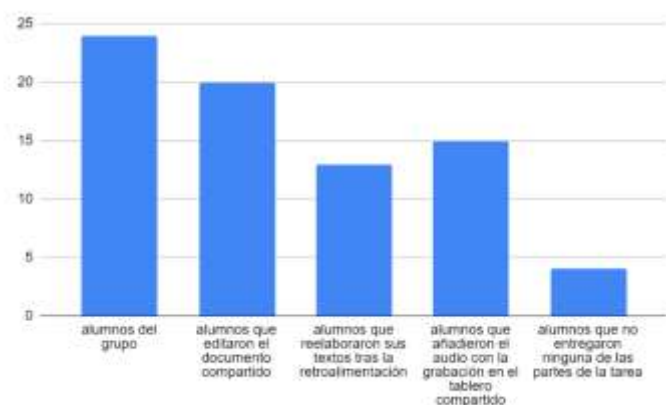
C. RESULTADOS OBTENIDOS

Considero que el empleo de herramientas digitales, en mi caso, **promueve la motivación, la participación y la reelaboración.**

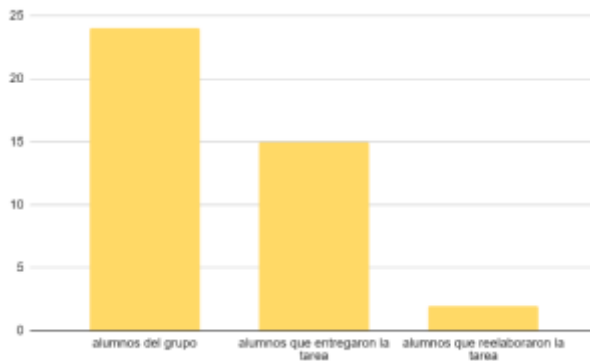
A continuación, se muestran varias gráficas que me han sido de gran utilidad para esta reflexión:

Comparativa de una tarea en papel/digital con el alumnado de 2º de Bachillerato

Tarea del Recitario poético (digital):

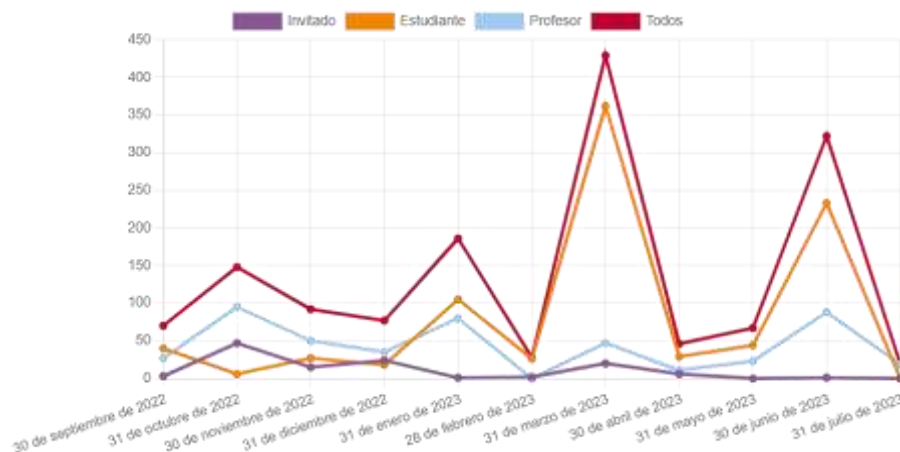


Tarea de redacción de un texto argumentativo (en papel):



Como puede verse, en papel el número de entregas de la tarea fue menor. También fue menor el número de personas que reelaboraron y volvieron a entregar la tarea.

Otra conclusión que se puede extraer de la utilización de sistemas de gestión y de herramientas digitales es que **contribuyen al desarrollo de la propia competencia digital del alumnado**. Si observamos el siguiente gráfico con las vistas del Aula Virtual de 1º de la ESO a lo largo del curso, podemos ver cómo evoluciona: a principio de curso hay un uso muy bajo por parte del alumnado y más alto por mi parte. Esto se debe a que la estrategia, en esta fase inicial, es la de mostrar y demostrar, para que el alumnado vaya familiarizándose con el entorno digital y aprendiendo a usarlo. Hacia la mitad del curso, entre los meses de febrero a mayo, el número de vistas del alumnado se intensifica. Esto se debe a que en esta fase, además de proponer materiales de consulta, sí hay propuestas directas de actividades y tareas alojadas en el Aula Virtual. El siguiente pico de actividad que puede observarse se debe a que las calificaciones finales y la retroalimentación de algunas tareas de fin de curso se comunicaron a través de este medio. El alumnado, de este modo, recibe una atención personalizada, respetando así mismo su privacidad.



Como se ve, el empleo sistemático y regular del Aula Virtual en 1º de la ESO a lo largo del curso, con una estrategia inicial más observadora que promueve a continuación una participación más activa, hace que el alumnado automatice rutinas relacionadas con las buenas prácticas digitales y apunte su competencia digital de manera eficaz para seguir desarrollándola sobre este andamiaje en los cursos sucesivos.