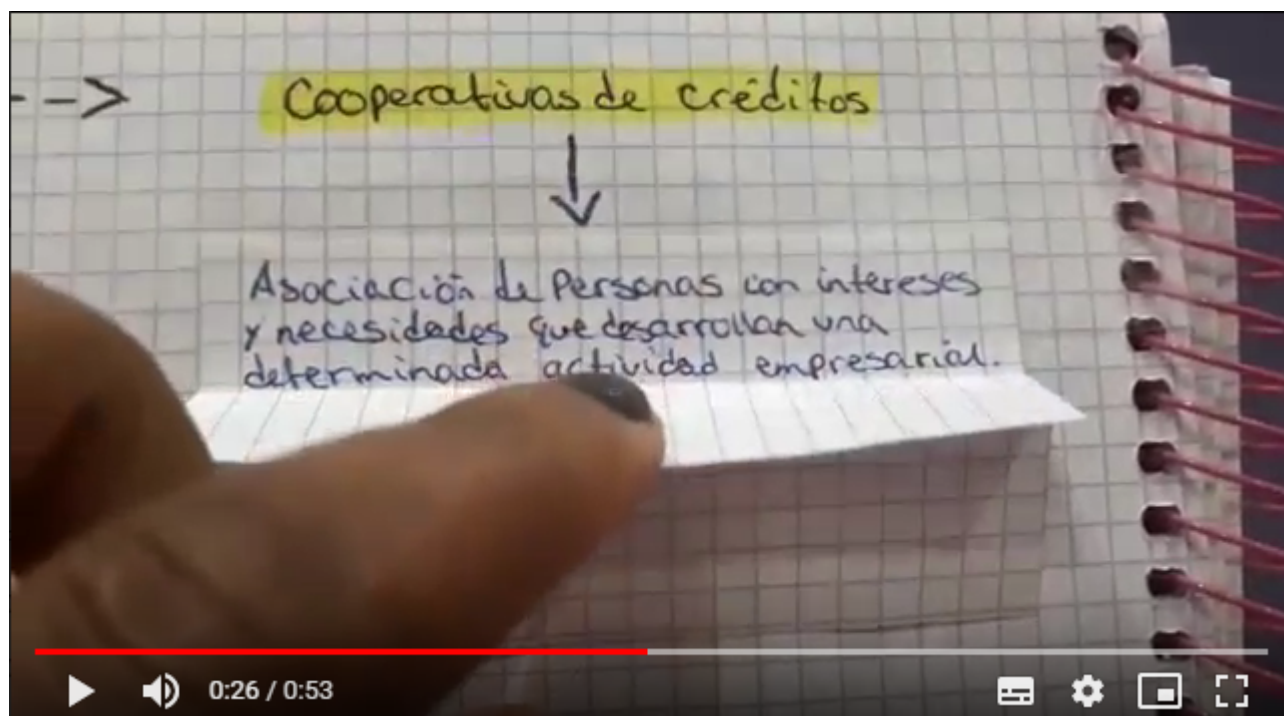


La propuesta surgió en el Departamento de Economía del IES Pirámide (Huesca) con la intención de fomentar un repaso diario que fuera entretenido y cooperativo.

Flashapp es una actividad que aprovecha la red social WhatsApp para difundir vídeos muy cortos grabados por el alumnado, con un resumen rápido, original y divertido de los contenidos trabajados cada día en clase. El objetivo es que el alumnado lo reciba y lo visiona antes de echarse a dormir. En neurociencia algunos estudios sugieren que se retiene más información cuando el aprendizaje se ha producido en las 3 horas previas al sueño (ver).

Mediante la cooperación diaria se construye un repositorio centralizado de vídeos que permitirá repasar los contenidos teóricos del examen de forma amena y rápida.

Lo hemos materializado durante el último trimestre del curso 2018 - 2019 con el alumnado de Economía de 1º Bachillerato D, grupo del cual he sido profesor y tutor.



Ejemplo de uno de los vídeos elaborados a lo largo de todo el trimestre

Objetivos de la actividad

Los principales objetivos han sido:

- Crear un repositorio compartido de resúmenes visuales con toda la teoría que se debe asimilar.
- Favorecer el recuerdo a largo plazo mediante una actividad diaria de repaso.
- Afianzar durante el sueño lo aprendido justo antes de echarse a dormir.
- Mejorar la comprensión de los contenidos más abstractos por medio de la enseñanza entre iguales.
- Desarrollar la creatividad y las habilidades expresivas que mejor pueden transmitir contenidos teóricos.
- Fomentar el trabajo cooperativo y conseguir la autogestión del equipo en los turnos de trabajo.
- Potenciar la autoevaluación mediante el ensayo prueba-error en la grabación de los vídeos.

Contenidos Trabajados

Con esta actividad hemos preparado el examen de El Dinero y El Sistema Financiero, pero la metodología se puede adaptar a cualquier otro contenido y asignatura, preferentemente para los temas que tienen un alto nivel de abstracción o gran acumulación de conceptos teóricos.

Nuestra decisión fue esperar al último trimestre por dos motivos. Primero, porque en el trimestre anterior habíamos desarrollado una experiencia de Aprendizaje Basado en Proyectos, lo que permitió desarrollar las competencias de trabajo en equipo y la cohesión grupal. Y segundo, porque con la proximidad del fin de curso queríamos aprovechar la máxima motivación individual que tiene el alumnado de bachillerato para mejorar su calificación final de la asignatura.

Recursos y Herramientas

Hemos tomado WhatsApp como soporte, pero si algunas personas son reticentes a dar su

número de teléfono particular, serviría cualquier otra red social que funcione con seudónimos (Telegram, Instagram, etc.).

Desde casa cada estudiante ha empleado su teléfono móvil, la cámara incorporada y el WhatsApp. Quien lo ha creído conveniente ha usado otros recursos creativos como editores de vídeo, rotuladores, vestuario, juguetes, sonidos, etc.

Como docente he utilizado un PC, un website para sortear equipos de forma aleatoria (<https://echaloasuerte.com>), la herramienta para Windows WhatsApp Web, el espacio de almacenamiento Google Drive y Google Sheets para llevar el control diario del trabajo enviado.

Desarrollo de la actividad

El día anterior a dar comienzo la unidad dedicamos 10 minutos de clase a la creación de equipos y a la explicación de la actividad, mediante este texto que está publicado en el website de la asignatura: <http://eco1.conclase.org/notas>



FLASHAPP

- EQUIPOS: Sorteamos de forma aleatoria los 4 miembros que forman parte de los 6 equipos. Una persona de cada equipo se responsabiliza de crear su grupo de Whatsapp (el nombre es indiferente) y agregar tanto a los/las miembros como al profesor (que podrá leer las interacciones pero no participará en los debates internos).
- En los 3 minutos finales de cada sesión se reúne el equipo para decidir varias cosas:
 1. QUÉ es lo más importante de la TEORÍA vista hoy (incluir todo lo importante).
 2. CÓMO se puede presentar esa información de manera CREATIVA y MEMORABLE.
 3. QUIÉN hace la grabación de hoy, por turnos AUTOGESTIONADOS y EQUITATIVOS.
- Esa misma tarde se debe grabar un VÍDEO corto (60-120 segundos), con la VOZ de la persona encargada de ese día.
 - La IMAGEN es libre, puede ser dibujos, objetos, muñecos, personas... ahí entra en juego la creatividad.
 - Se VALORA la inclusión de todos los puntos importantes del día y la capacidad de síntesis, pero sobre todo, la ironía, el humor y las anécdotas personales.
 - Se PENALIZA cualquier contenido de tipo subjetivo que atente contra personas, opiniones o creencias.
- El vídeo debe ser COMPARTIDO por Whatsapp antes de las 23:00, y en caso de no hacerlo, el grupo completo es responsable de la falta.
- Tras esa hora el profesor SELECCIONA el mejor vídeo y lo reenvía al grupo FLASHAPP, cuya única finalidad es la de contener los resúmenes de ESTUDIO.

Tras realizar el sorteo, surgen espontáneamente voluntarios/as que crean los grupos de WhatsApp para encargarse de agregar a sus colegas y, sobre todo, al profesor. Es un proceso rápido que no requiere de mi intervención, más allá de solicitar que elijan democráticamente el nombre de su equipo, y que cada cual escriba una primera frase identificándose.

Esa misma tarde yo compruebo que he sido invitado a los 6 grupos y verifico la identidad de los miembros. Luego escribo un breve mensaje de bienvenida en cada grupo y comparto de nuevo la imagen de las instrucciones, con la intención de que se puedan consultar a modo de tutorial. Es recomendable seleccionar en cada grupo unos iconos llamativos que permitan identificar los equipos fácilmente de un vistazo. En mi caso he elegido estos 6 dados:

**EQUIPO 1****EQUIPO 2****EQUIPO 3****EQUIPO 4****EQUIPO 5****EQUIPO 6**

Posteriormente, cuando ya tengo los contactos de toda la clase, creo un nuevo grupo global con todo el alumnado, que servirá para compartir el mejor vídeo de cada día. El nombre oficial es Flashapp, y su icono debe tener un aspecto que defina bien su carácter de grupo-clase, por ejemplo:



Flashapp

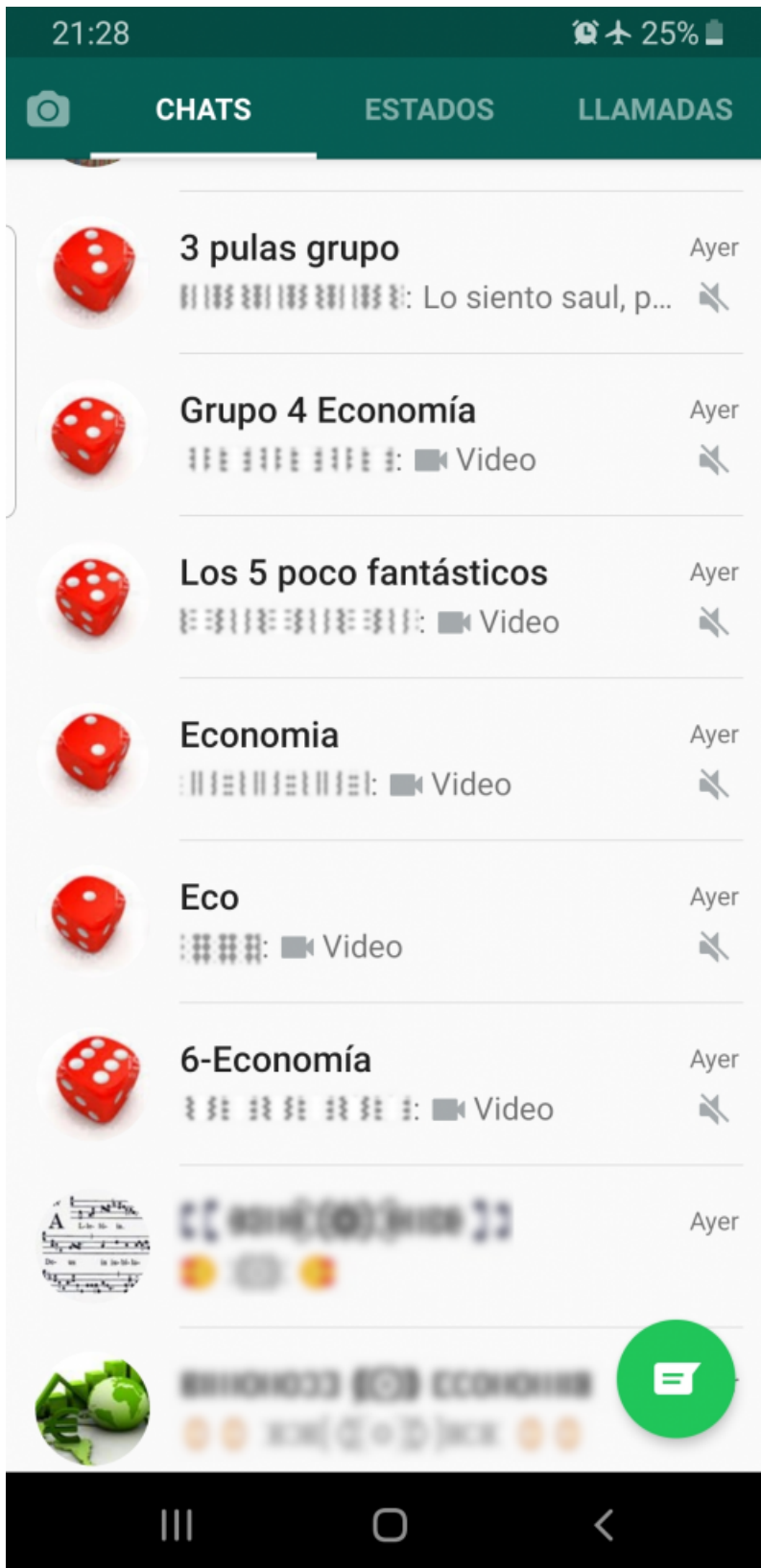
A partir de ahora, cada día que avancemos materia se seguirá la misma dinámica: En los últimos 3-5 minutos de clase los grupos se reúnen para tomar decisiones, y por la tarde un miembro del equipo recibe el encargo de grabar y subir su vídeo.

El alumnado debe encontrar maneras creativas y memorables de presentar un resumen lo más completo posible de todo lo aprendido ese día, y a la vez, tratar de introducir ironía, humor o ejemplos que conviertan lo abstracto en algo comprensible. No hay más reglas porque existe total libertad para elegir los recursos y la técnica que se prefiera. Dado que entre la población adolescente puede haber gente tímida que prefiere no hablar frente a la cámara, tampoco hay obligación de mostrarse físicamente, la única exigencia es que la narración sea hecha con su propia voz.

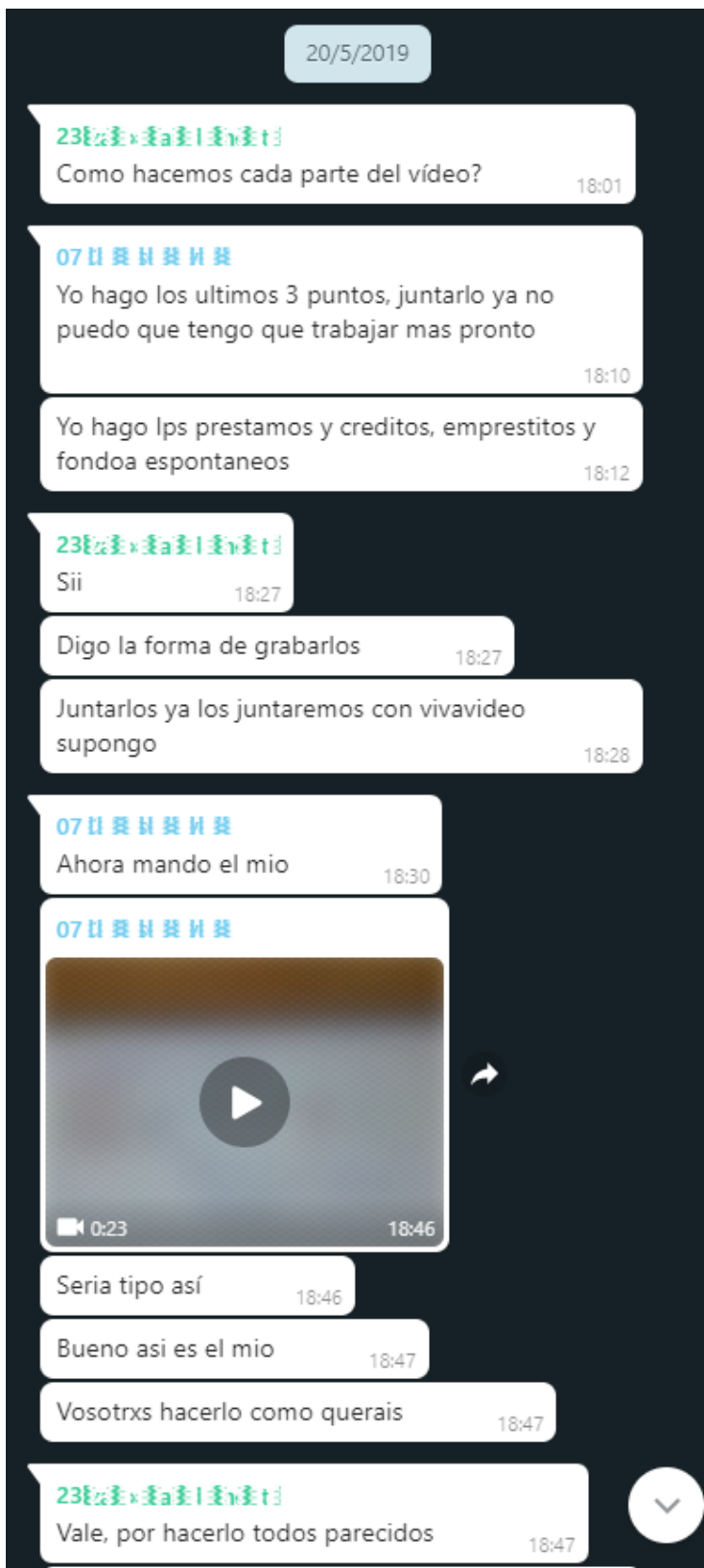
Al grabar el vídeo, cada estudiante adquiere el rol de docente, lo cual favorece su propia comprensión y memorización de esos contenidos. El mismo efecto se consigue entre las personas destinatarias de los vídeos, ya que el aprendizaje entre iguales conlleva un vocabulario y estilo más próximo a su edad. La utilización de vídeos como soporte brinda la posibilidad de repetir las tomas tantas veces como se considere necesario, fomentando la autoevaluación y dando oportunidad de que cada cual envíe su trabajo con el nivel de calidad que más le satisface.

Como docente, mi papel en los grupos-equipo pasa a ser pasivo. Allí interactúan, debaten, deciden... y aunque puedo leer sus comentarios, no participo en las conversaciones. En caso de que quieran consultarme alguna duda, suelen enviar un mensaje privado. Fomentamos la autonomía y la toma de decisiones, ya que cada equipo autogestiona los turnos de grabación adaptándose a disponibilidad horaria y ocupaciones de cada miembro.

Es importante recalcar que el trabajo se valora en equipo, y por tanto, en caso de que una persona no envíe el vídeo el día que se había comprometido, sus compañeros/as deben tomar la iniciativa para que el trabajo esté entregado antes de la hora límite. Tanto en clase como a través de los grupos de WhatsApp se debaten y se van consensuando informalmente las reglas por las que se rigen internamente. Es interesante ver cómo surgen los conflictos y cómo consiguen solucionarlos sin intervención docente, fomentando la competencia social y cívica.



Tras concluir el plazo de las 11 de la noche, me encargo de ver las piezas enviadas por cada equipo, selecciono la más completa y la comparto en el grupo general. Llevo un registro informático de las fechas y autores para comprobar que al finalizar el periodo se ha seguido un criterio equitativo. Sin embargo, no hay inconveniente en que a mitad de experiencia, algunas personas hayan acumulado más vídeos seguidos que sus compañeras. También puede darse el caso de que se acuerde preparar un vídeo entre varios miembros (de hecho, esta fue la solución a la que llegó un equipo cuando se dieron cuenta de que el número final de vídeos no iba a ser múltiplo de cuatro y que habría personas con un menor número de participaciones).



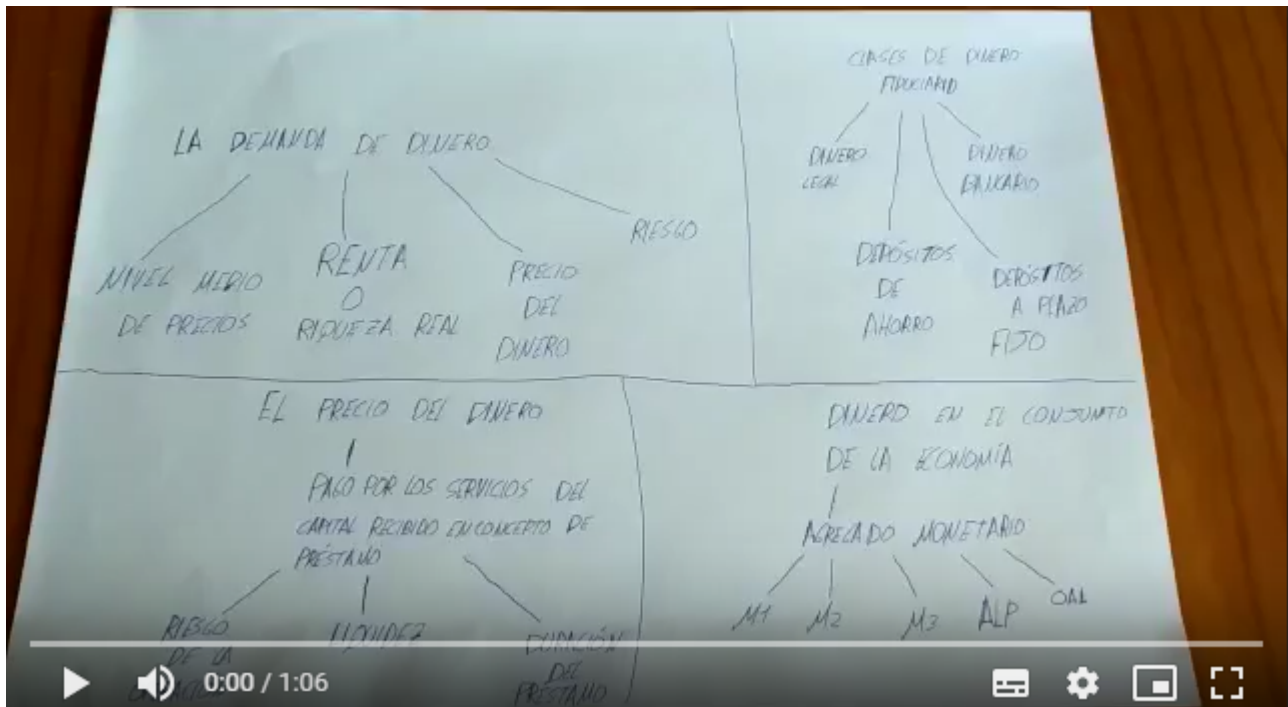
El grupo general Flashapp sirve como repositorio de los vídeos que han sido seleccionados cada noche y, para que no se desvirtúe ese objetivo, es conveniente instaurar una prohibición de enviar ficheros audiovisuales. Al ser un grupo muy numeroso (25 miembros en nuestro caso) se han producido muchísimas interacciones y comentarios con textos y emoticonos, pero solo el profesor ha enviado los vídeos seleccionados de cada día (10 en total).

A la mañana siguiente dedicamos un par de minutos de la clase a comentar en asamblea los aspectos, tanto positivos como negativos, que han destacado en los seis vídeos enviados la tarde anterior. Cada persona ha visto la pieza de su equipo y la grabación seleccionada en Flashapp, así que puede comprender bien las recomendaciones para mejorar la competencia de expresión artística y audiovisual. Las advertencias más habituales han sido: grabar en horizontal, añadir más humor, utilizar materiales propios en vez de tomarlos de internet, cuando hay un esquema general señalar qué parte se está explicando, etc.

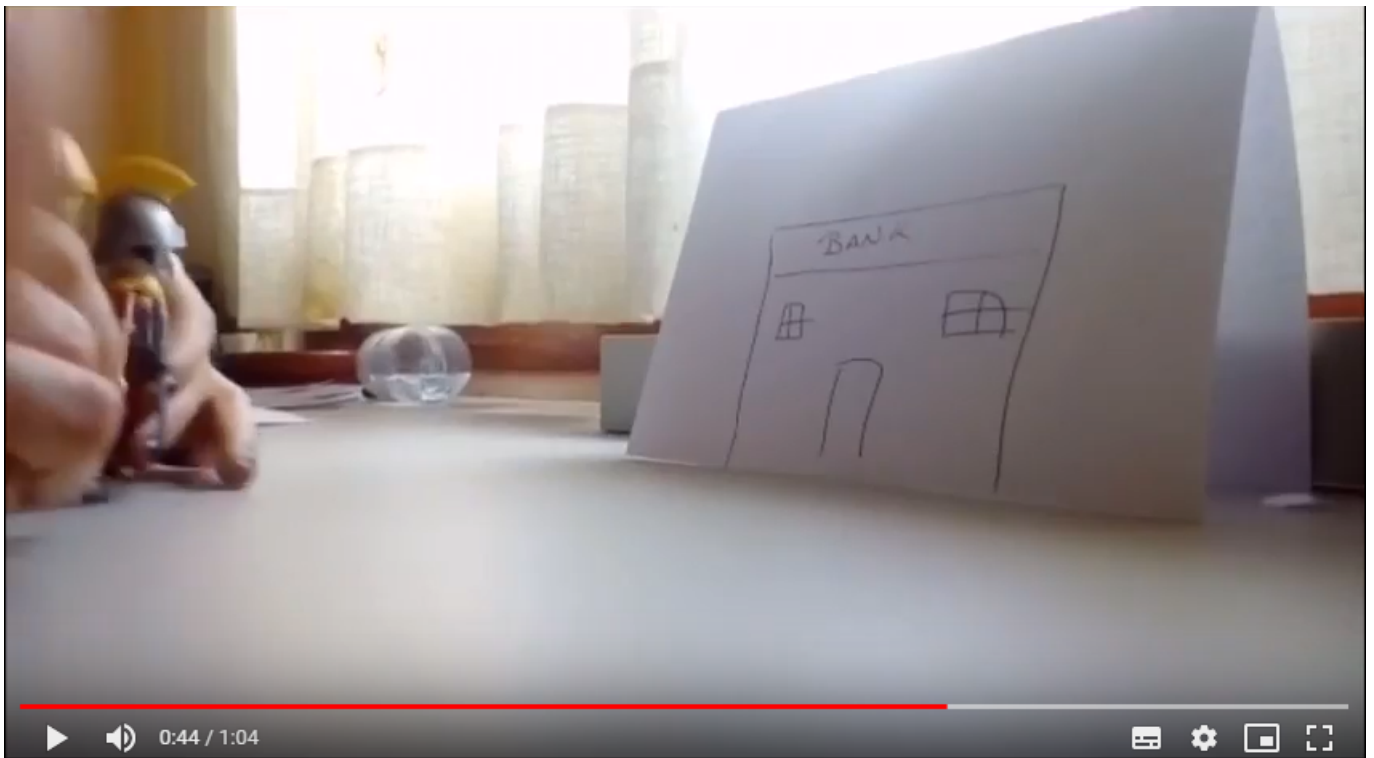
Esta es una muestra de los vídeos elegidos entre las 54 piezas presentadas:



Características del dinero (24/04/2019)



Clasificación del dinero (25/04/2019)



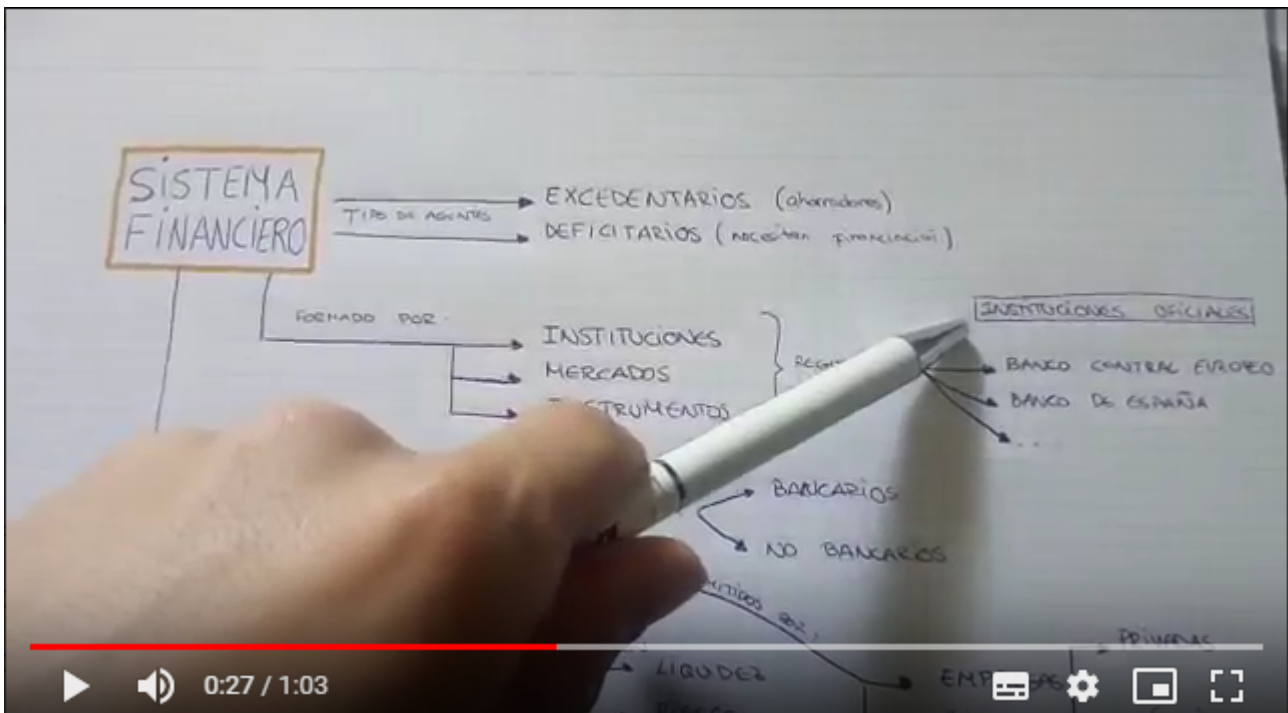
Creación del dinero bancario (26/04/2019)



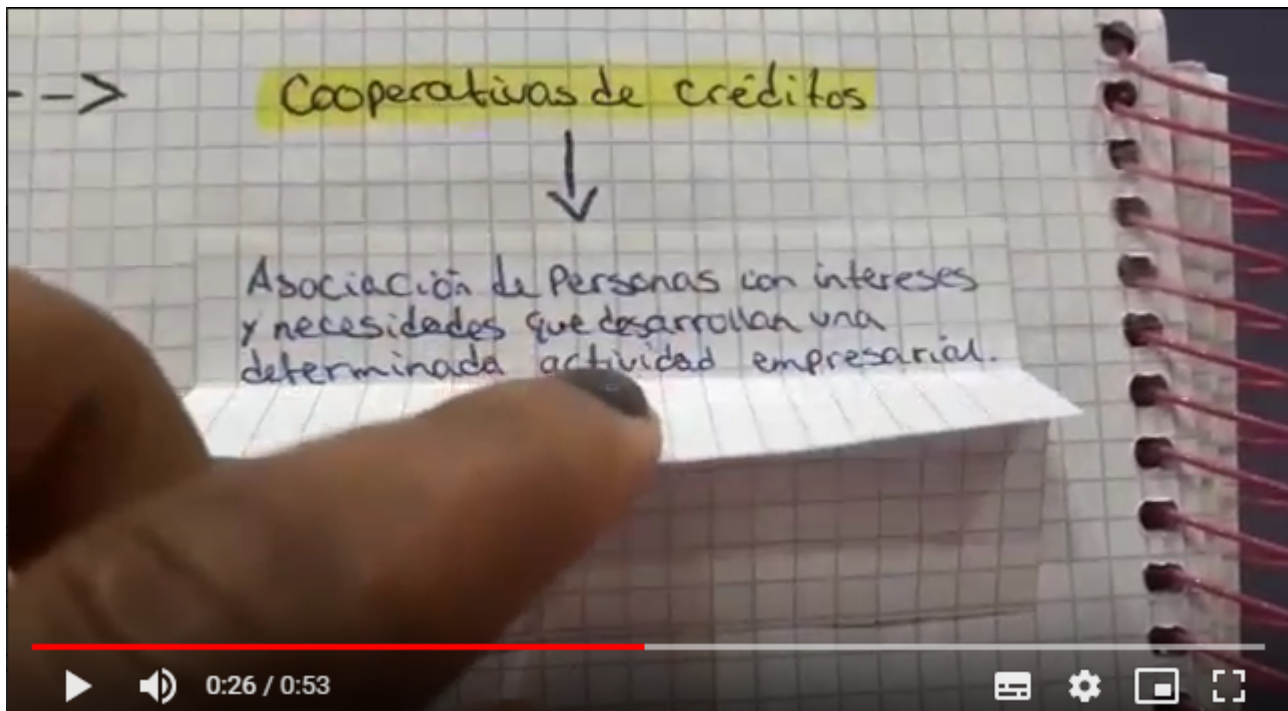
Política monetaria (02/05/2019)



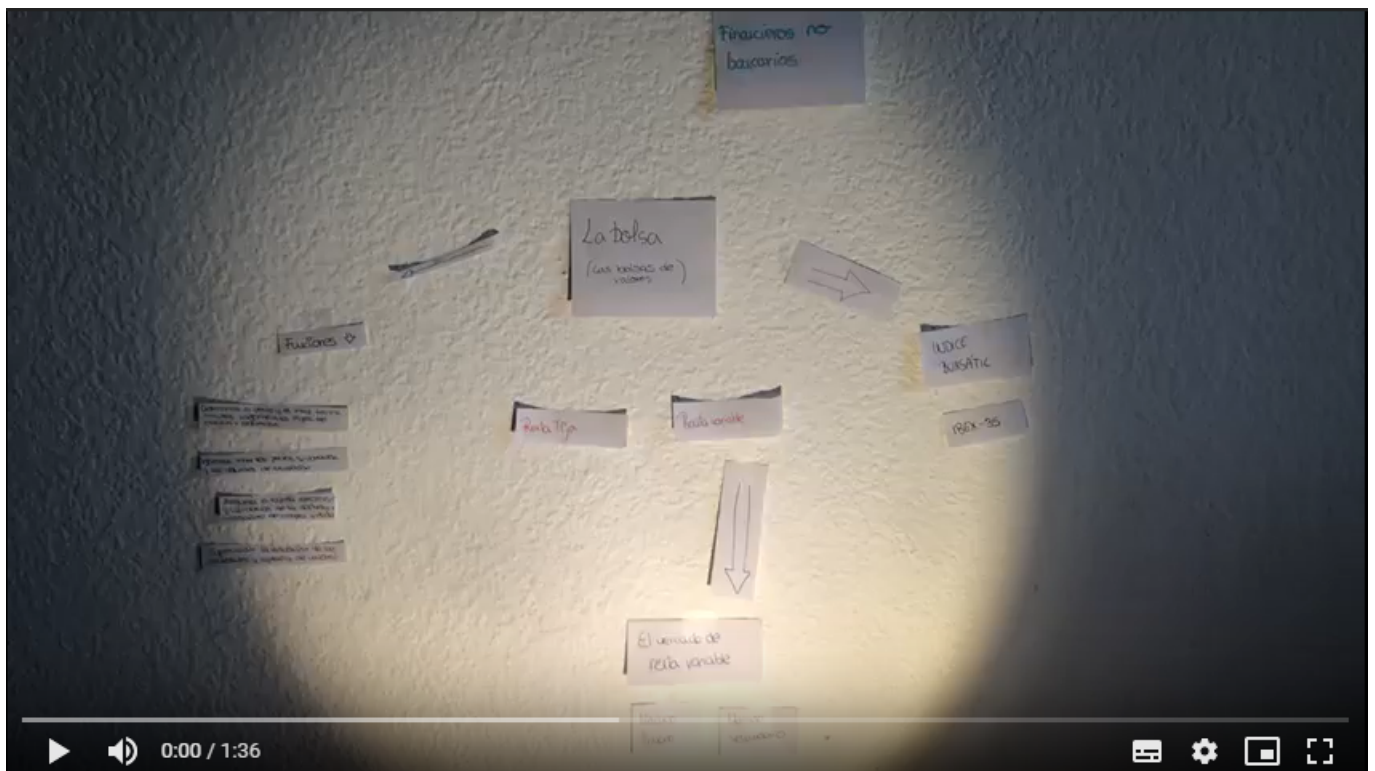
Estabilidad de precios e inflación (03/05/2019)



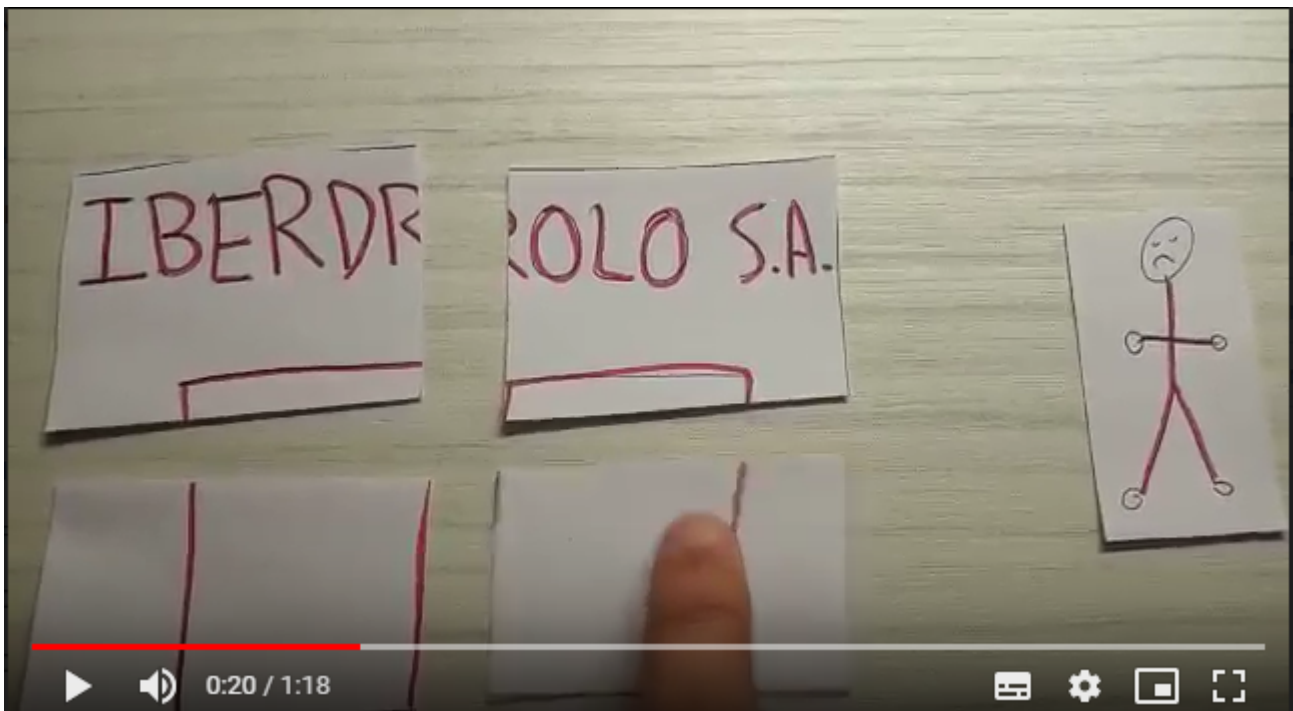
Sistema financiero (08/05/2019)



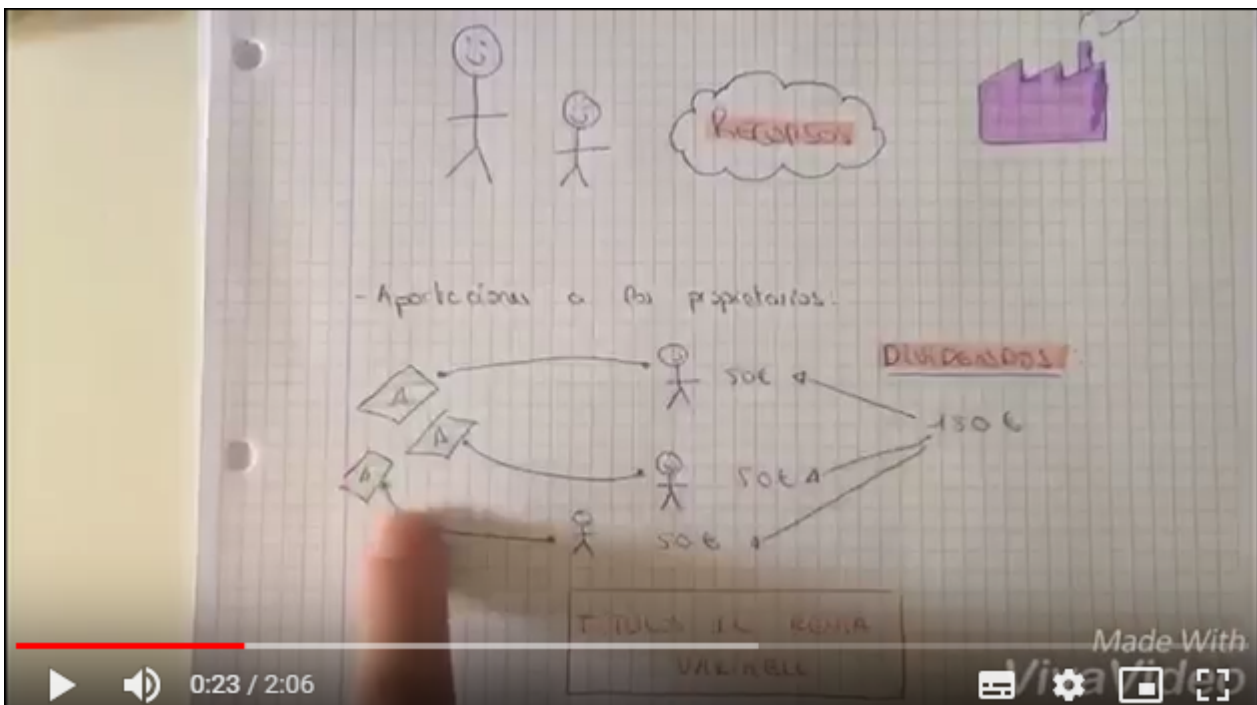
Intermediarios financieros bancarios (13/05/2019)



Intermediarios financieros no bancarios (15/05/2019)



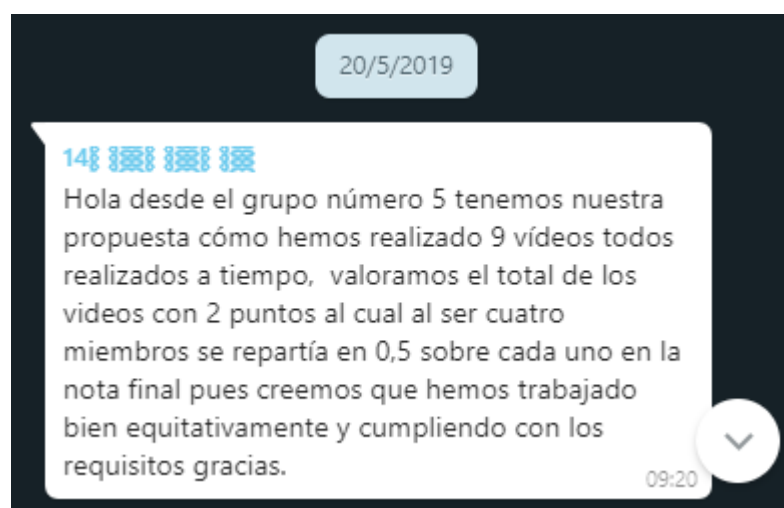
Bolsa de valores (20/05/2019)



Tipos de financiación empresarial (22/05/2019)

Llegado el final de la unidad didáctica, solo resta la última tarea en equipo: la

autoevaluación. A través de su grupo de WhatsApp deben debatir y llegar a un consenso sobre cuál es la recompensa grupal que merecen, defendiendo razonadamente los motivos que justifican dicha gratificación. También deben discutir y ponerse de acuerdo en cómo se hace el reparto individual de la recompensa. En nuestra experiencia ha quedado demostrado que la negociación interna (entre iguales) y externa (con el docente) ha sido fluida y el reparto de recompensas ha sido proporcional a nivel de implicación de cada cual.



Evaluación

Durante la hora de tutoría se ha pasado un formulario para recabar la opinión del alumnado sobre este instrumento. El 57% del alumnado considera que ha mejorado su aprendizaje (el 35% dice “bastante” y el 22% contesta “mucho”). Entre las respuestas cualitativas destacan como aspectos positivos: “que los vídeos son graciosos”, “te echas unas risas”, “podemos hacer cosas innovadoras”, “te obliga a repasar cuando te toca grabar”, “están resumidos los dos temas para entenderlos en poco tiempo”, etc. También se aportan algunos aspectos negativos: “a veces coinciden con exámenes”, “en algunos vídeos falta teoría”, “un minuto es muy poco tiempo y no cabe todo”, “no has seleccionado los vídeos en los que no ponemos bromas”, “es injusto que, si uno falla, el equipo entero ha fallado”, etc.

Las conclusiones como docente son estas:

- Quedan registradas por escrito las interacciones de los equipos en sus respectivos grupos de WhatsApp.
- La visualización de las piezas es rápida y solo supone dedicar 15 minutos, unas 2 o 3 veces por semana.
- Los vídeos pueden descargarse en el PC con registro automático de fecha y hora, tan solo hay que añadir el remitente.
- Cuando alguien no hace su trabajo, debe rendir cuentas frente a su equipo, y no frente al profesor.
- Esta actividad nos permite conocer mejor a nuestro alumnado en conjunto e individualmente, y de esa manera podemos conectar más con sus intereses y actitudes y lograr una enseñanza más personalizada.

Saúl Moya

IES Pirámide (Huesca)