

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Recurso audiovisual aplicado a la didáctica de la
terminología ecofinanciera

Arsenio Andrades Moreno

Pedro Jesús Moreno Rodríguez

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

Recurso audiovisual aplicado a la didáctica de la terminología ecofinanciera

Arsenio Andrades Moreno
Universidad Complutense de Madrid
arsenioa@ucm.es

Pedro Jesús Moreno Rodríguez
Universidad de Cádiz. Departamento de Economía General
pedroj.moreno@uca.es

Resumen

En la actualidad, las nuevas tecnologías y, en concreto, los dispositivos móviles posibilitan el desarrollo de actividades complementarias a la clase tradicional y, a menudo, suponen la introducción de un componente lúdico que dinamiza y contribuye eficazmente a la difusión o afianzamiento de determinados conocimientos.

La actividad que proponemos plantea unir la enseñanza de determinados conceptos económicos impartidos en las asignaturas de Economía del Grado en Administración y Dirección de Empresas con el aprendizaje de su equivalente en inglés así como dotar de un contexto actual a la terminología vista en las asignaturas (en español e inglés) mediante el uso de dispositivos móviles.

La tarea consiste en el visionado en versión original de fragmentos de video de entrevistas, ruedas de prensa y películas de contenido económico-financiero, tras el cual los alumnos tienen que contestar a un cuestionario que relaciona conceptos económicos y la terminología correspondiente utilizada en inglés. El cuestionario tipo test se realizará en móviles a través de la aplicación *Kahoot*. A continuación, el profesor de Economía explica la terminología en inglés y español y procede a resolver las dudas.

El proyecto que presentamos parte de un enfoque abierto y pragmático con una clara vocación de transversalidad, puesto que se basa en la colaboración de profesores de dos áreas diferentes (Económicas y Filosofía y Letras), y que considera que la tecnología puede y debe ser una aliada con el fin de aportar nuevas estrategias útiles para el docente y el estudiante.

Palabras clave: bilingüismo, innovación docente, kahoot, docencia, TIC

1. Introducción

El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las aulas universitarias es una realidad desde hace años. Los alumnos y el profesorado cuentan con un espacio o campus virtual donde se comparten materiales y se desarrollan actividades autoevaluables. Los laboratorios de idiomas y de prácticas disponen de equipos informáticos que permiten la realización de actividades con la ayuda de *software* específico. El uso de ordenadores portátiles y tabletas en las clases es cada vez más común. Sin embargo, la tecnología avanza rápidamente y hay un dispositivo que ha revolucionado nuestra forma de comunicarnos y de trabajar, pero que aún tiene una presencia relativamente escasa en el ámbito educativo. El teléfono móvil, *Smartphone*, que está presente en el día a día de profesores y estudiantes. Su portabilidad y conectividad hacen que sea el primer medio al que recurrir para realizar una consulta o buscar información.

Más allá del debate de si el uso de *smartphones* en el aula puede considerarse una ayuda o una distracción (Anshari et al., 2017), lo cierto es que los docentes tenemos que hacer frente a los desafíos que plantea esta nueva realidad tecnológica, manejar los tiempos para reducir las posibles distracciones y dependencias, y aprovechar las ventajas que nos ofrecen. Entre las ventajas del uso de los *smartphones* junto con aplicaciones educativas específicas como *Kahoot* o *Socrative* se encuentra la posibilidad de consolidar y evaluar conocimientos previamente explicados en clase mediante el uso de cuestionarios de respuesta múltiple, ya sea de manera colaborativa o competitiva (Ferrandiz et al., 2016).

En las asignaturas de la rama de Economía, donde se utilizan modelos teóricos para explicar el funcionamiento de la economía real, nos encontramos con una oportunidad para poner en práctica esta herramienta pedagógica y motivar al alumno para que se interese por dos ámbitos que son de especial relevancia. Por una parte pretendemos que utilice los abundantes recursos educativos y divulgativos disponibles en inglés, fuente original de mucha de la terminología y modelos estudiados en economía. Por otra parte, nuestro objetivo es acercar noticias y contextos actuales a los modelos teóricos vistos en las asignaturas.

2. Objetivos

Esta actividad se plantea como un ejercicio de clase para presentar y explicar conceptos del ámbito económico financiero mediante el uso de las nuevas tecnologías al tiempo que fomenta el conocimiento y la adquisición de la terminología no solo en español sino también en inglés. En este sentido podemos resumir los principales objetivos de esta actividad como sigue:

- Incrementar el uso de las TIC en la docencia, en concreto la tecnología móvil (*smartphone*)
- Fomentar el autoaprendizaje
- Transmitir conocimientos económicos y su equivalente inglés
- Identificar las principales dificultades terminológicas y lingüísticas en el ámbito de la economía en inglés.

3. Metodología

La metodología para la aplicación de la presente actividad requiere la coordinación de profesores de dos áreas (Departamento de Inglés y Departamento de Economía) lo cual implica un importante trabajo de preparación previa mediante reuniones para no dejar espacio a la improvisación dado que conviene evitar cualquier inseguridad que el uso del inglés pueda generar al profesorado habituado a impartir las clases en español.

Las reuniones preparatorias permiten definir los objetivos prioritarios y establecer las estrategias para lograrlos. Se prevén dos reuniones al inicio de curso para toma de contacto y presentación de objetivos en la que se concretarán las actividades que se van a llevar a cabo y su seguimiento. Tras la puesta en marcha de la actividad se realizará un seguimiento para que los profesores puedan intercambiar impresiones y realizar los ajustes pertinentes en la actividad.

Se determinarán asimismo las funciones de los distintos profesores para la adecuada preparación y coordinación de las actividades. Así se habrán de definir los siguientes parámetros:

- Identificación de los conceptos económicos clave que se desean estudiar
- Establecer la correcta traducción mediante la consulta de manuales y diccionarios especializados
- Buscar el material audiovisual en versión original relacionado con los conceptos
- Editar el material audiovisual para su uso en el aula
- Elaborar preguntas de comprensión de respuesta múltiple sobre el material audiovisual previamente seleccionado para la aplicación *Kahoot*
- Revisión y coordinación de todo el material docente propuesto

A partir de las áreas temáticas elegidas por los profesores de Economía, se elaborarán una serie de materiales docentes basados en archivos audiovisuales en inglés. En principio los tres tipos de actividades previstas son los siguientes:

1. La creación de un glosario inglés-español con conceptos relevantes en la asignatura. El profesorado de la asignatura seleccionará entre 40 y 60 términos para los que se buscará su equivalente en inglés, se transcribirá su pronunciación en inglés y se grabará mediante *Audacity* un audio para cada término con su pronunciación en inglés. Asimismo se enlazará el término con una entrada de diccionario *online*.
2. Relacionar conceptos económicos previamente estudiados en inglés o español a partir de definiciones escritas o audiovisuales. Los estudiantes tienen que identificar las equivalencias en ambos idiomas mediante la aplicación informática *Kahoot*.
3. El visionado de archivos audiovisuales de entre 2 y 5 minutos, como por ejemplo un fragmento de película, documental, entrevista o rueda de prensa, que ilustre parte de un modelo, teoría o política económica vista en la asignatura y aplicado en un contexto real. Posteriormente, los alumnos deben responder a una serie de preguntas de comprensión en formato tipo test mediante la aplicación *Kahoot*.

En primer lugar se decide el número de clases en las que se introducirá esta actividad. Al tratarse de un ejercicio experimental se va a limitar la actividad a unos minutos al final de las clases prácticas a lo largo del semestre en el que se imparte la asignatura. En función de los resultados obtenidos se podría ampliar el número de sesiones en el futuro.

El uso de *Kahoot* (aplicación móvil y plataforma web) viene motivado por el hecho de que ya ha sido probada con éxito en distintos proyectos de innovación docente cuyos principales objetivos eran aumentar la participación del alumnado así como incrementar su motivación por la asignaturas y las actividades relacionadas como por ejemplo, Evans, 2017; Licorish et al., 2017; Zubiria-Ferriols et al., 2017.

En este proyecto se quiere potenciar una de las funciones de *Kahoot*, como es la reproducción de fragmentos cortos de video. Con el uso de fragmentos de entrevistas, ruedas de prensa, documentales o películas cuyo contenido incluya vocabulario económico financiero se pretende dar un contexto actual a los temas tratados en las asignaturas de Economía. El contenido de estos videos se reproducirá al final de las clases prácticas cuando la atención de los alumnos disminuye por el efecto del cansancio. Con el cambio de actividad, unido al visionado de un fragmento audiovisual y al uso del móvil esperamos volver a captar la atención del alumno. Una vez visualizado el video se procede a una revisión de conceptos a través de cuestionarios de respuesta múltiple (tipo test) utilizando la aplicación móvil de *Kahoot*.

Las principales fuentes de información para los videos de contextualización serán las oficiales de la Unión Europea entre las que destacan:

- Oficina de prensa de la Comisión Europea que permite hacer una búsqueda de material audiovisual utilizando palabras clave y fecha. <https://tvnewsroom.consilium.europa.eu/>

- La web de servicios audiovisuales de la Comisión Europea que permite ver y descargar videos en diferentes idiomas (original y doblado a distintos idiomas oficiales de la UE), así como realizar búsquedas por fecha, tipo de video (rueda de prensa, noticias, informe técnico, etc.), tema e idioma. <http://ec.europa.eu/avservices/>

Al término del semestre se celebrará una reunión para la puesta en común de los datos y el balance de los resultados obtenidos, se comentarán los aspectos que se pueden mejorar y se decidirán los posibles cambios o ampliaciones de la actividad para el curso siguiente.

4. Resultados esperados

Los resultados no se podrán evaluar convenientemente hasta el final de esta primera etapa de inicio y puesta en práctica, pero esta actividad contribuirá sin duda a establecer una base sólida de cooperación entre docentes de inglés y de economía para concebir y perfeccionar en un futuro próximo nuevas herramientas para la adquisición de la terminología económico-financiera en inglés y en español. En un contexto internacional en el que el inglés ocupa un puesto cada vez más destacado como *lingua franca*, cualquier actividad académica orientada a fomentar el conocimiento del inglés supone avanzar en la buena dirección para aquellos que quieren desarrollar su carrera profesional en el mundo actual.

Es preciso señalar que los ejercicios que plantea esta actividad no solo se limitan al uso escrito del inglés sino también hacen hincapié en su uso oral y en una correcta pronunciación.

5. Conclusiones

Dado que no podemos exponer ni comentar los principales resultados de una actividad que está aún en plena fase de desarrollo sí queremos destacar los principales puntos positivos que consideramos que aporta y que coinciden con las nuevas tendencias pedagógicas destinadas a alumnos nativos digitales (Noguera Fructuoso, 2015):

- Fomenta el uso de las nuevas tecnologías por parte de profesores y alumnos. Esta actividad facilita el acceso de la información, interconecta materiales en distintos formatos y plataformas y pone a disposición del alumno actividades y material docente disponible 24/7.
- Aporta un componente lúdico que contribuye a hacer más ameno la adquisición de determinados contenidos. La gamificación o ludificación es actualmente una tendencia en las nuevas metodologías docentes con el objetivo de traer la motivación al proceso de enseñanza – aprendizaje (por ej., Moreno et al., 2014, Ferrandiz et al., 2016).
- Refuerza los conocimientos de inglés especializado. Como condición necesaria para obtener la titulación de Grado en la España tras la incorporación del Plan Bolonia en el marco Europeo de Educación, los alumnos deben acreditar un nivel intermedio en una segunda lengua, siendo la más común el inglés.
- Tiene carácter transversal ya que requiere la participación y colaboración de profesores de las áreas de economía e inglés.

Bibliografía

- Anshari, M., Almunawar, MN., Shahrill, M., Wicaksono, DK., Huda, M. (2017). Smartphones usage in the classrooms: Learning aid o interference? *Educational and Information Technologies* 22 (6), 3063-3079.
- Evans, C. (2017). Gamification In Language Learning - Using Kahoot! And Poll Everywhere To Engage, Encourage And Assess Students. *Proceedings ICERI2017 10th International Conference Of Education, Research And Innovation*, 58-61.
- Ferrándiz E., Puentes C., Moreno P. J., Flores E. (2016). Engaging and Assessing Students through their Electronic Devices and Real Time Quizzes. *Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences Vol. 3 Nº 2*, 173-184. <https://doi.org/10.4995/muse.2016.6375>
- Licorish, SA., Li George, J., Owen, HE., Daniel, B. (2017). "Go Kahoot!" Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games. *25th International Conference On Computers In Education (Icce 2017): Technology And Innovation: Computer-Based Educational Systems For The 21st Century*, 755-764.
- Moreno, PJ., Ferrandiz, E., Flores, E., Acosta, M. (2014). Trivianometrics, una competición académica por equipos en el aula de Econometría Financiera. <http://hdl.handle.net/10498/17406>
- Noguera Fructuoso, I. (2015). How millennials are changing the way we learn: the state of the art of ict integration in education. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. Vol 18 (1). pp. 45-66. DOI: https://doi.org/10.5944/ried.18.1.13800*
- Zubiria-Ferriols, E., Bel-Oms, I., Martinez-Fernandez, T., Vallet-Bellmunt, T., Vallet-Bellmunt, I. (2017). An Application Of Kahoot! In University Education: Challenges And Opportunities. *Proceedings INTED2017: 11TH International Technology, Education And Development Conference*, 5267-5276.