



CREANDO CONTENIDOS PARA LA CLASE DE RELIGIÓN USANDO LAS TICS.

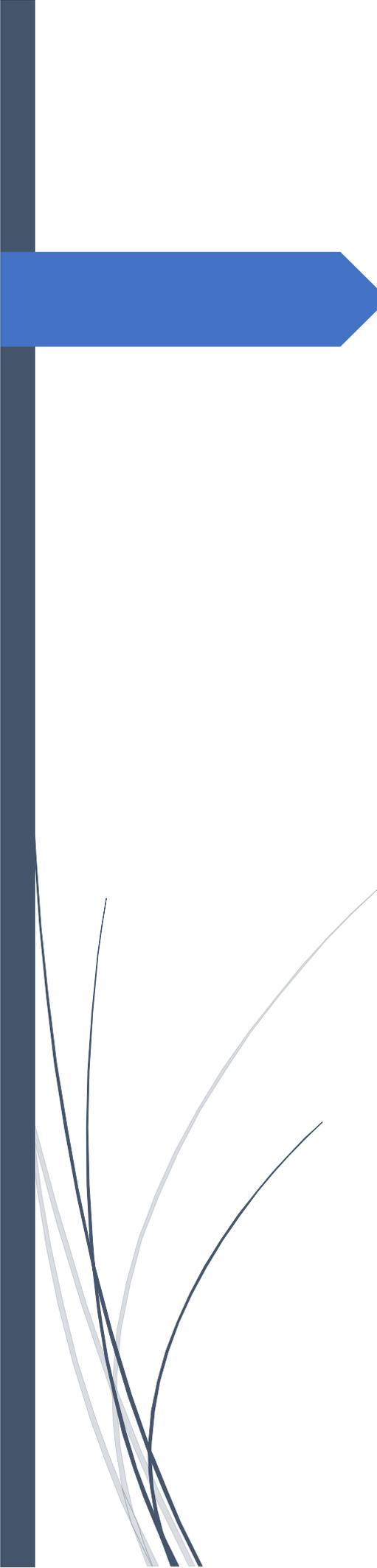
Noviembre 2022

@AnaC.Reli

@Welenyreli



Ana Mª Castro López y Elena Mª Carmona Núñez



INTRODUCCIÓN:

La siguiente ponencia tiene como objetivo el mostrar los trabajos y recursos que podemos realizar nosotros mismos como docentes para llevarlos a la clase de Religión, consiguiendo así que las clases sean más amenas, lúdicas y motivadoras.

A través de la experiencia de estos años, hemos podido detectar cómo el profesorado de Religión tiene una verdadera necesidad de aprender a crear contenidos para sus alumnos, así como modificar y adaptar su metodología a los tiempos de hoy.

Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta es que vivimos en una sociedad totalmente digital, por lo que no podemos cerrar los ojos ante esta realidad, sino más bien, adentrarnos dentro de la misma adquiriendo nuestras habilidades y destrezas para llegar a nuestro alumnado.

Sabemos que con el aprendizaje basado en el juego favorecemos que los contenidos sean adquiridos significativamente por parte del alumnado y si además utilizamos las tecnologías que están presentes en su cotidianidad, lograremos tener a un alumnado contento y que aprende divirtiéndose.

A continuación, adjuntamos una imagen con un breve resumen de los puntos de nuestra presentación, que serán desarrollados posteriormente.



PRESENTACIÓN:

Somos Ana y Elena, maestras de Religión de la diócesis de Sevilla, que hacemos de las TICs nuestro instrumento fundamental de trabajo tanto para la creación de contenidos digitales para el aula, así como para la creación de materiales, fichas y juegos físicos.

En esta ponencia queremos poner de manifiesto algunas de las herramientas TICs que usamos en nuestra labor docente cotidiana, y el efecto que ello tiene tanto en el alumnado como en otros compañeros de nuestra profesión.

Con esta metodología, pretendemos que nuestro alumnado, además de participar activamente en las clases, pasen un rato divertido y paralelamente aprendan los contenidos jugando.

Por otro lado, no podemos obviar que las nuevas tecnologías forman parte de su vida fuera del contexto escolar y que es algo muy atractivo para ellos, por lo que a día de hoy es totalmente imprescindible el uso de las mismas en el trabajo con el alumnado.

METODOLOGÍAS EN LA CLASE DE RELIGIÓN: FICHAS Y JUEGOS

¿Qué son las TICs? La RAE recoge que son: "*Conjunto de técnicas y equipos informáticos que permiten comunicarse a distancia por vía electrónica*".

¿Qué dicen algunos autores? Para **Gil** (2002), "*las TICS constituyen un conjunto de aplicaciones, sistemas, herramientas, técnicas y metodologías asociadas a la digitalización de señales analógicas, sonidos, textos e imágenes, manejables en tiempo real*".

Por su parte, **Ochoa y Cordero** (2002), establecen que son "*un conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y la transmisión digitalizada de la información*".

El uso de las TICs en el aula ha supuesto una revolución que ha venido para quedarse, y nosotros, como profesores de religión, debemos estar a la vanguardia del uso de estas herramientas. La pandemia, en muchos de nosotros, ha puesto de manifiesto las carencias que existen en el trabajo con estas herramientas, pero más allá del rechazo y el miedo al uso de las mismas, debemos afrontarlo como un reto que mejorará nuestra autoestima, autoconcepto, nuestra labor docente y nuestro papel en el centro con el alumnado y el resto del profesorado.

Fomentar un clima participativo y lúdico en el aula es vital para nuestra asignatura y más si tenemos en cuenta las palabras de **David Elkin**: "*El juego no solo opera como nuestro impulso creativo; es un modo fundamental de aprendizaje*".

¿Cuáles son las **ventajas** de llevar a cabo en el aula una metodología basada en el juego?

- Motiva al alumnado.
- Le ayuda a ser autónomo y a razonar.
- Permite un aprendizaje activo.
- El alumnado controla su propio aprendizaje.
- Proporciona información útil al profesorado.
- Contribuye a la alfabetización digital del alumnado.
- Fomenta las habilidades sociales.
- Potencia la creatividad y la imaginación.

¿Cómo podemos **desarrollar** esta metodología en el aula? A través de los siguientes elementos:

- **Pizarras digitales interactivas:** estas nos permiten proyectar contenidos digitales a través del ordenador y del proyector para trabajar e interactuar en grupo. Estas

herramientas educativas están diseñadas para facilitar la interacción y organización del grupo clase. Hacen que el contenido sea más atrayente, más dinámico y lúdico y fomenta la participación en las actividades que se hagan utilizando dicha herramienta.

- **Juegos:** Dentro del apartado de juegos, podemos destacar tanto los juegos digitales como juegos en formato físico. Además, el uso de los mismos favorece poder trabajar el aprendizaje cooperativo. Los juegos interactivos serán diseñados con aplicaciones y webs educativas destinadas a ese fin, y los juegos que después podremos imprimir, se crearán con webs de diseño. Con ellos conseguiremos implicación, diversión, motivación y un aprendizaje significativo, llegando a un alumnado más amplio.
- **Fichas:** Utilizando las TICSc y siendo nosotros mismos los autores de los recursos que llevamos al aula, tanto en formato digital como en formato físico, podemos adaptar al cien por cien los contenidos a las características concretas de nuestro alumnado, abordando temáticas concretas que hayamos trabajado en el aula e introduciendo juegos, fichas o actividades que sean motivadoras y atrayentes para nuestros niños y niñas. Tener un material único y exclusivo fomenta un proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el alumno/a.

HERRAMIENTAS TICS EN CLASE DE RELIGIÓN: GENIALLY, CANVA, KAHOOT.

Para llevar a cabo toda la metodología explicada anteriormente y el uso de las herramientas arriba citadas, necesitamos una serie de páginas, aplicaciones y recursos que nos ayuden para la elaboración del material.

A continuación, vamos a explicar brevemente algunas de las herramientas que más utilizamos en clase con nuestro alumnado y para qué sirven:

- **GENIALLY:** es herramienta digital creada en Córdoba en el año 2015. En apenas cuatro meses alcanzó 200.000 usuarios. A día de hoy, cuenta con unos 20.000.000 de usuarios repartidos en 190 países.
Es una herramienta de diseño gráfico, orientada a la creación de contenidos animados e interactivos para diversos fines (educación, marketing...). La plataforma dispone de diversas plantillas que pueden ser reutilizadas y editadas o bien comenzar el diseño desde cero.

¿Qué puedes crear con Genially?

- Imágenes interactivas.
 - Contenidos formativos.
 - Contenidos gamificados.
 - Presentaciones y dossiers.
 - Minisites y guías interactivas.
 - Videografías e infografías animadas.
- **CANVA:** web de diseño creada en Sídney (Australia) en el año 2012, a cargo de Fusions Books, la editorial más grande del país. Nace como un conjunto de herramientas para elaborar anuncios, diseños, carteles, etc.
El sitio web ofrece un catálogo de más de 15.000.000 de plantillas personalizables para editar y crear proyectos propios. Actualmente 30.000.000 de personas usan esta web en el mundo.
Es fácil de usar, online y gratuito. Es como una librería con imágenes y elementos. Es una herramienta colaborativa, donde además podrás compartir tus diseños con compañeros si así lo deseas.

¿Qué puedes crear con Canva?

- Pósteres, carteles y flyers.
- Calendarios, horarios.
- Juegos.
- Programaciones.
- Presentaciones.
- Vídeos.
- Gifs.
- Pizarra online.
- Logos.
- Posts para redes sociales.
- Dibujos.
- Infografía.
- Collages.
- Mapas conceptuales.
- Tablas.
- Fichas.
- Etiquetas.

- **KAHOOT:** es un servicio WEB de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.

Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Con ella el docente crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Unos de los beneficios que tiene el uso de esta plataforma son:

- Fomentar un estudio más eficiente.
- Mejora la retención de conocimientos a largo plazo.
- Elimina el estrés de los exámenes al convertirse en un ejercicio frecuente y lúdico.
- Favorece la adquisición práctica de nuevos conocimientos.

Fue fundado por Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik en un proyecto realizado en conjunto con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología, al que se unieron el profesor Alf Inge Wang, Åsmund Furuseth y Sergio Mena, de la Universidad Complutense de Madrid.

Se lanzó al público en septiembre de 2013. Desde su lanzamiento, Sergio Mena se ha convertido en el principal impulsor de la plataforma en el ámbito académico español.

Estas tres plataformas se pueden usar gratuitamente y también disponen de planes para docentes (algunos de pago) que abren un inmenso abanico de posibilidades para elaborar y diseñar recursos, juegos y actividades.

TRANSMISIÓN DE CONTENIDOS Y MATERIALES EN LAS REDES SOCIALES.

Las redes sociales son las herramientas perfectas para que fluya la comunicación entre alumnos y profesores, y más cuando tienen ya un cierto dominio del uso de las mismas.

Los jóvenes, al estar familiarizados con ellas, se sentirán más cómodos y menos obligados a tener una relación más estrecha con sus docentes y además, todo fluirá con más naturalidad. Por ello, es importante que en los centros educativos se conozcan y se usen de forma que los alumnos puedan beneficiarse de ellas para sus estudios y desarrollo personal.

Las redes sociales, sin duda alguna, nos permiten estar al día de los diferentes acontecimientos de cualquier índole sin importar tiempo, lugar o distancia. Permiten desarrollar habilidades de

investigación, el desarrollo de la autonomía, la autogestión, o ser autodidacta del propio aprendizaje.

También nos permiten compartir y socializar información de interés común a pequeños grupos o grandes masas de profesionales o equipos de trabajo. En este apartado se engloba una de nuestras funciones como maestros de religión: evangelizar a través de las redes y compartir nuestros diseños y trabajos con otros compañeros.

Nuestra particular experiencia viene dada por el uso de la red social Instagram, a través de la cual hemos podido interconectarnos con docentes de Religión de España e incluso de otros países, y, a la que vez que mostramos nuestros trabajos favoreciendo la motivación de los compañeros, también hemos podido compartirlos para ayudarles en su labor docente en el aula. Aunque lo ideal sería que todos los docentes comenzáramos a dominar las TICs para adecuar nuestros diseños, juegos y trabajos al alumnado concreto que tenemos.

Todo ello también destaca la importancia de que el alumnado de Religión debe estar también actualizado en todas estas herramientas, no sólo para ponerlas en práctica en su labor docente, sino también para estar a la altura del resto del claustro.

A continuación, vamos a mostrar un vídeo donde podremos ver algunas de las publicaciones que hemos realizado en Instagram y el número de visualizaciones de las mismas, para que seamos conscientes de la importancia y el alcance que tiene nuestra presencia e interacción, como profesores de Religión, en las redes sociales.

CONCLUSIÓN:

Por todas la ventajas que consideramos que tiene el uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de los juegos en diversos formatos, debemos recalcar que el docente de Religión debe ser pionero en estos aspectos, fomentando un clima motivador en el aula, haciendo que el alumnado se sienta feliz, a gusto y motivado por la asignatura, y a su vez, que el docente de Religión adquiera un prestigio en el centro basado en su formación así como de la puesta en práctica de una metodología más innovadora y actual en el aula.

Por ello esperamos que esta ponencia haya conseguido poner de manifiesto la necesidad de formación, la importancia del uso de estas herramientas y la creación de un contenido propio adaptado al contexto concreto en el que nos encontramos, así como una gran motivación para afrontar este reto y llevarlo a cabo en todos los centros de Andalucía.