

ESTUDIO DE LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO CON EL USO DE HERRAMIENTAS DE RESPUESTA DE AUDIENCIA

AUTORES

Ariadna Fuertes Seder y Francisco Grimaldo Moreno

Universidad de Valencia (España)

ariadna.fuertes@uv.es y francisco.grimaldo@uv.es

El presente texto nace en el marco de una Red de Innovación Educativa dentro del proyecto "Finestra Oberta" (UV-SFPIE GER15-314181. Vicerrectorado de Convergencia Europea y Calidad de la Universitat de València)

La investigación educativa lleva más de cuarenta años buscando métodos de aprendizaje más efectivos que la tradicional clase magistral. Numerosas publicaciones abogan por el aprendizaje activo, tras obtener evidencias de su eficacia. Una manera de introducirlo es haciendo las clases más interactivas. Recientemente han aparecido diversas herramientas de respuesta de audiencia (HRA) que permiten introducir procesos de participación activa en el aula de manera sencilla y con un coste de implementación mínimo, dado que muchos alumnos acuden a las clases con algún tipo de dispositivo móvil. Su uso abre una amplia gama de posibilidades para la innovación en el aula y la introducción de mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Gracias a la funcionalidad de estas herramientas, es posible introducir mecánicas de juego o gamificación, de las cuales se ha hablado mucho en la última década y que son útiles para aumentar la motivación del alumno, su interés y/o su curiosidad, así como ayudar a incrementar su participación. Todo esto, por otra parte, debería verse reflejado en el aprendizaje del estudiante.

Actualmente existe una amplia variedad de herramientas que facilitan la recolección de respuestas de estudiantes por parte del profesor en tiempo real y se basan en un sistema inteligente de respuesta a través de Internet, accediendo a través de un dispositivo conectado. El diseño de la actividad lo realiza el profesor, controlando el flujo de preguntas a su elección. Los alumnos acceden a la actividad mediante una identificación que les permite interactuar con el contenido.

Objetivos de la investigación

En el presente trabajo se presentará un caso de estudio usando una de estas HRA para la participación activa del estudiante mediante el uso de cuestionarios. En concreto se ha usado Socrative que permite registrar datos a lo largo del curso y facilita el análisis de la evolución del alumno, más allá de los datos estáticos que podrían derivarse de su uso en una actividad particular. En su versión más simple, permite analizar el grado de comprensión adquirido por los alumnos formulando preguntas antes, durante y al final de la clase.

Para estudiar la influencia que tiene el uso de dichas herramientas en la evolución de la participación del estudiante en las clases así como si refuerzan o no el aprendizaje describiremos primeramente el marco de la experiencia, mostrando el perfil del estudiante que participa en el estudio, describiremos las actividades que fueron planificadas y cómo se llevaron a la práctica, algunas realizadas de manera individual y otras en grupo. Además plantearemos cuál será el procedimiento usado para recabar los datos y discutiremos el filtrado utilizado para la eliminación de datos no-validos con el fin de contar con una muestra que nos permita hacer el seguimiento de los resultados y poder hacer una evaluación de la evolución del estudiante. Por otra parte, teniendo identificados estos datos, los contrastaremos con la calificación obtenida por el estudiante y determinaremos si la evolución si se ve reflejada en alguna mejora de su calificación.

Palabras Clave: Aprendizaje - Herramientas de respuesta de audiencia – Motivación – Participación - Docencia