



I JORNADAS CTEM DE LA COMUNIDAD VALENCIANA.
“Enseñar es cultivar la Ciencia del mañana”

El uso adecuado de las tecnologías motiva al alumnado y mejora su aprendizaje

Fuertes Seder, Ariadna, *Universitat de València*, ariadna.fuertes@uv.es
Grimaldo Moreno, Francisco, *Universitat de València*,
francisco.grimaldo@uv.es
López-Iñesta, Emilia, *Universidad Católica de Valencia*,
emilia.lopez@ucv.es

RESUMEN

Este trabajo presenta experiencias en el ámbito de la Educación Superior basadas en el uso de técnicas de Gamificación con las que hacer más activo y colaborativo el aprendizaje de los estudiantes. En concreto, se emplearán herramientas de respuesta de audiencia.

PALABRAS CLAVE

Innovación educativa, Herramientas de respuesta de audiencia (HRA), Gamificación

Que el alumno forme parte activa de su aprendizaje se ha convertido cada vez más en un objetivo prioritario, pero no solo eso, sino también que este se haga de forma que el estudiante fomente sus capacidades científicas en cualquiera de sus ámbitos. En este trabajo se presentará un conjunto de experiencias de innovación realizadas durante los últimos años por profesores de diferentes centros universitarios y llevadas a cabo en distintas titulaciones. En estas experiencias contaremos cómo, a través de herramientas de respuesta de audiencia (HRA) (Attewell, 2005; Kay & LeSage, 2009) y dentro de un contexto de Gamificación, se consigue una mejora de la motivación en el aprendizaje por parte del alumnado, así como una mayor participación en las actividades propuestas.

En una fase inicial se hizo uso de la HRA *Socratic* en su contexto más básico que fue el de resolución de cuestionarios de refuerzo de conceptos (Fuertes et al., 2016).

Para estudiar la influencia que tiene el uso de dichas herramientas en la evolución de la participación del estudiante en las clases, así como en qué medida suponen un aspecto clave o no para el aprendizaje, describiremos primeramente el marco de la experiencia, mostrando el perfil del estudiante que participa en el estudio y a continuación presentaremos las actividades individuales y grupales que fueron planificadas y cómo se llevaron a cabo en la práctica. Además, plantearemos cuál será el procedimiento usado para recabar los datos y discutiremos el filtrado utilizado para la eliminación de datos no válidos 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.

BIBLIOGRAFÍA

- Attewell, J. (2005). Mobile technologies and learning. *London: Learning and Skills Development Agency*, 2(4).
- Bain, K. (2006). *Lo que hacen los mejores profesores de universidad*. Publicacions de la Universitat de València.
- Fuertes, A., García, M., Castaño, M. A., López-Iñesta, E., Zacaes, M., Cobos, M., Ferris, R. y Grimaldo, F. (2016). Uso de herramientas de respuesta de audiencia en la docencia presencial universitaria. Un primer contacto. En Manuel Torres y José Joaquín Cañadas (Eds.). *Actas de las XXII JENUI*, pp. 261-268. Universidad de Almería, 6-8 de julio.
- Kay, R. H., & LeSage, A. (2009). A strategic assessment of audience response systems used in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(2).