

Rosabel Roig-Vila (Ed.)

EDUcación y TECnología

Propuestas desde la investigación
y la innovación educativa

Aplicaciones y recursos *on-line* para interactuar con los estudiantes en clase

Jordi Simon Llovet y Elena Sofia Ojando Pons

Universitat Ramon Llull, España

PALABRAS CLAVE: interacción en clase, dispositivos móviles, *Flipped Classroom*, gamificación, byod, educación primaria, educación universitaria.

Hoy la educación sitúa al estudiante en el centro del proceso y el profesor busca la interacción con él, por ejemplo, para recoger información sobre su progreso. Actualmente, es posible interactuar con él a través de aplicaciones *on-line*. Un ejemplo ilustrativo: Al final de una actividad en clase, queremos recoger propuestas de mejora de los estudiantes, si utilizamos Socrative, podremos ver, al momento, los resultados en pantalla, comentar públicamente las propuestas y guardarlas para su uso posterior. Es especialmente motivador cuando estas dinámicas se hacen utilizando el propio teléfono móvil (Gisbert, Prats, & Cabrera, 2015). Otro ejemplo sería cuando los estudiantes, en un entorno de *Flipped Classroom* (Bergmann & Sams, 2014) acuden a clase después visionar diferentes vídeos sobre un tema. En este momento, normalmente, el profesor hace una dinámica para evaluar el grado de dominio de los estudiantes sobre la materia. Utilizando un Kahoot, esta dinámica puede convertirse en un atractivo juego (Contreras & Eguia, 2016). Estas interacciones se dan desde la educación primaria hasta la universidad, compartiendo así las mismas herramientas en distintos niveles educativos.

El objetivo de esta comunicación es analizar las características de varias herramientas *on-line* que actualmente se utilizan para interactuar en clase con los estudiantes como complemento o sustitución de las dinámicas tradicionales. La finalidad de las aplicaciones son: recoger opiniones, formular preguntas, realizar procesos de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación, etc. de una manera más eficiente, dinámica, motivadora y atractiva.

Estas aplicaciones han sido experimentadas en distintas asignaturas en los grados de Educación de la Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i l'Esport Blanquerna (URL) a lo largo de los últimos cursos.

Las herramientas, que más se han utilizado han sido:

- Kahoot (<https://getkahoot.com>): programa que plantea la interacción en forma de juego, creando una dinámica competitiva individual o en grupo a base de preguntas con respuesta cerrada.
- Socrative (<http://socrative.com/>): uno de los programas más utilizados y el más longevo que permite un buen número de interacciones con los estudiantes como: preguntas directas, preguntas abiertas, preguntas con respuesta múltiple, etc. y es 100 % gratuito.
- Peardeck (<https://www.peardeck.com/>): con una estructura similar a un programa de presentaciones, ofrece interacciones diferentes a otras propuestas, del estilo: *Draggable slide* o *Freehand drawing* que permiten responder situando una figura en pantalla o haciendo un dibujo. En el lado negativo encontramos que es la aplicación con menos opciones gratuitas.

También se han utilizado

- Las encuestas de Twitter (<https://twitter.com/>) que permiten incorporar preguntas de respuesta múltiple en los *tweets*, dando posibilidades de interacción a este entorno muy utilizado en educación.
- Google Apps ha incorporado en las Google Presentations (<https://docs.google.com/presentation>) la posibilidad de que los estudiantes formulen preguntas en directo mientras se utiliza una presentación. Es una herramienta que está en sus inicios.

- Los formularios *on-line* pueden ser utilizados para interactuar con los estudiantes en clase. Destacamos: SurveyMonkey (<https://www.surveymonkey.com/>) y Google Forms (<https://docs.google.com/forms/>)

La principal conclusión es que los estudiantes agradecen los momentos de interacción mediada por una aplicación que les permite una relación diferente a la habitual entre la clase y el profesor, más próxima a su realidad cotidiana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Dale la Vuelta a tu clase: Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar*. SM.
- Gisbert, M., Prats, M. A., & Cabrera, N. (2015). *Aprenentatge mòbil: Com incorporar els dispositius mòbils a l'aprenentatge?*. Retrieved from <http://www.fbofill.cat/sites/default/files/InformeBreu58.pdf>
- Contreras, R. & Eguía, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, UAB. Retrieved from http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

Gestión del conocimiento académico en entornos virtuales de aprendizaje

Andrea Rossana Sayago

Universidad Católica de Salta, Argentina

PALABRAS CLAVE: educación virtual, gestión del conocimiento, aprendizaje virtual.

El área de estudio corresponde a la educación virtual y la formación profesional a lo largo de la vida, ya que se intenta comprender los procesos de gestión del conocimiento académico en estudiantes que transitan una carrera de complementación curricular en modalidad virtual.

Los objetivos del trabajo de investigación se relacionan con indagar la gestión del conocimiento académico en estudiantes de la licenciatura en Gestión Educativa, modalidad a distancia; construir conocimientos que aporten al desarrollo teórico de la educación virtual y comprender los procesos de autorregulación del aprendizaje en entornos virtuales por parte de los estudiantes de la carrera elegida.

El rol del investigador cualitativo se orienta hacia el descubrimiento y la generación de teoría, antes que a la constatación y verificación de postulados construidos por otros autores. La intencionalidad se vincula con comprender los significados de las voces de los protagonistas desde el marco contextual en el que desarrollan sus actividades formativas. "La investigación cualitativa es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de pautas de los datos, y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos" (Taylor & Bogdan, 1987, p. 7).

El método de análisis de la información es el comparativo constante y descripción densa que permite generar teoría a partir de datos de base constituido por las voces de los estudiantes. La técnica de recolección de la información se llevó a cabo mediante una entrevista con 35 preguntas abiertas y cerradas, publicadas en la plataforma moodle donde los estudiantes ingresantes en 2011, 2012 o 2013 que voluntariamente podían responder. Un total de 46 estudiantes respondieron la entrevista. La edad promedio de los mismos es de 38 años. El 91 % son mujeres. La antigüedad en la docencia va desde un docente recién egresado del profesorado a un docente con 30 años de trabajo en el sistema educativo argentino.

A partir del método utilizado, fue posible la construcción de teoría sustantiva referida a la gestión del conocimiento de los estudiantes, mediante la consolidación de categorías emergentes a partir del trabajo con la empiria. La generación de una teoría considerando los datos de base implica que las hipótesis y conceptos provienen de los propios datos que son trabajados constantemente en relación con los datos durante el proceso de investigación. "Generar teoría implica un proceso de investigación" (Zaffaroni, Juárez, & López, 2013, p. 37)