

Socrative para reforzar conocimientos en la unidad de aprendizaje de Inglés III

Socrative as a platform to reinforce learning in English Classes

Cynthia Enríquez Luna¹

Resumen

El aprendizaje de Inglés en bachillerato se hace cada vez menos estimulante para los estudiantes que recientemente han mostrado un bajo interés en la asignatura y las altas tasas de reprobación. En este sentido, la incorporación de nuevas metodologías basadas en la innovación tecnológico-pedagógica se ha convertido en un aliciente para los alumnos, los cuales reconocen la relevancia que tiene el uso de las tecnologías de la información dentro del contexto áulico. Lo anterior, tiene como propósito contribuir al desarrollo de las competencias genéricas y específicas de los estudiantes del Bachillerato tomadas en consideración en el Modelo Académico de la UANL. Por lo anterior se pretende sensibilizar al docente acerca de la importancia que tiene el llevar a cabo la práctica docente con un enfoque que considere al estudiante como eje central del proceso de aprendizaje. Lo anterior demanda una serie de transformaciones en el quehacer del docente, pero sobre todo en el rol a desempeñar por parte del estudiante, respondiendo a las orientaciones del Modelo Educativo de la UANL, en donde se reconocen los roles que se le asignan al estudiante.

Palabras clave

Bachillerato, *Socrative*, Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Abstract

Learning English has been considered less stimulating for students who have been showing less interest in this subject and also, the rates of school

¹ Cynthia Enríquez Luna. Docente de la Facultad de Organización Deportiva de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México. Se desempeña también en el nivel medio superior en la Preparatoria 7 "Dr. Oscar Vela Cantú". Sus áreas de interés son: aprendizaje por medio de las TIC, gamificación y trabajo colaborativo. Correo electrónico: cyntienriquez@hotmail.com
ID: <https://orcid.org/0000-0002-1497-8638>

failures have been growing. With this in mind, introducing new methods based on technological-pedagogical innovation has been an incentive for students, who have identified the impact of the information and communication technologies applied in the school context. The main objective of this paper is to contribute to the development of the students skills of the High School Level, which have been taken in consideration from an official document of the Universidad Autónoma de Nuevo León. Therefore, it is intended to sensitize teachers about the importance of carrying out an objective teaching with an approach that considers the students as the center of the learning process. This demands a series of transformations in the teachers' practices, but especially in teacher role, which has to correspond to the Modelo Educativo (UANL document) orientations, which describes the roles that the students have to carry out in the classrooms as the leaders of their own learning.

Keywords

High school, Socratic, Information and Communication Technology,

Introducción

En la siguiente propuesta se propone el uso de una Herramienta de Respuesta de Audiencia (HRA) en tiempo real en el aula, para la dinamización de las prácticas educativas, a la vez que se fomenta el trabajo en equipo por medio del debate y la aplicación de las estrategias, y por último, se obtiene una retroalimentación del proceso, al mismo tiempo que se ve una motivación intrínseca por lograr un objetivo que coadyuva al fomento de un ambiente positivo de aprendizaje en el que se comparten ideas entre los mismos protagonistas del proceso de aprendizaje. En el presente trabajo se plantea el problema de investigación, aunado a su objetivo específico y el marco teórico así como los antecedentes de la propuesta que la fundamentan. Además, se ha planteado una metodología a seguir con sus recursos específicos, con el objetivo de reforzar los conocimientos de los alumnos en el grupo específico en el que se aplicará. El objetivo principal es reforzar los conocimientos de los estudiantes en la fase de cierre para identificar el impacto de la aplicación de una estrategia utilizando una herramienta de respuesta de audiencia (*Socratic*) en tiempo real.

Planteamiento del problema

Hoy en día, el aprendizaje del inglés es cada vez más necesario, pues el contexto laboral y globalizador que nos envuelven, exigen un dominio de un segundo idioma. Respecto a lo anterior, el caso de México, el cual se encuentra en medio de las Reformas educativas, tiene un pendiente por resolver en referencia al fracaso de los alumnos a la hora de aprender inglés. Un ejemplo de lo anterior es que en el último estudio que realizó el EF English Proficiency Index (EF EPI), México, con un puntaje de 51.57, quedó en el lugar 44 de 80 países. (EPI-2017), superado por Argentina y República Dominicana. Con base a lo anterior, nace en el ámbito social, una preocupación principal sobre la importancia del inglés para lograr que los estudiantes alcancen un nivel de competitividad en el dominio y la aplicación de la lengua.

En este sentido, la Universidad Autónoma de Nuevo León enfrenta los desafíos que plantea un entorno mundial globalizado, donde cobran relevancia el conocimiento, la innovación, el desarrollo y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación, en nuevos escenarios educativos. Y es en estos dos últimos despliegues en que se pondrá énfasis en esta propuesta, partiendo de la premisa que establece el Modelo Educativo de la UANL (2015) en donde se establece como una de las tendencias que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) constituyen uno de los factores que han acelerado y modificado los procesos de manejo de la información y de las comunicaciones, y las implicaciones que esto tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje son los cambios profundos en la pedagogía, nuevos enfoques y otras formas de aprendizaje y enseñanza.

Como resultado de lo anterior surge la siguiente propuesta, en la cual se propone el uso de una Herramienta de Respuesta de Audiencia (HRA) en tiempo real en el aula, para la dinamización de las prácticas educativas, a la vez que se fomenta el trabajo en equipo por medio del debate y la aplicación de las estrategias, y por último, se obtiene una retroalimentación del proceso, al mismo tiempo que se ve una motivación intrínseca por lograr un objetivo que coadyuva al fomento de un ambiente positivo de aprendizaje en el que se comparten ideas entre los mismos protagonistas del proceso de aprendizaje.

Fundamentación teórica

La educación es un proceso dinámico cuya transformación responde a los cambios de orden social, político, económico y cultural que la sociedad mexicana ha experimentado en los últimos años. En este sentido, en la

actualidad se es testigo de una importante transformación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En los últimos años se han presentado diversas propuestas que apoyan la aplicación y el uso de diferentes plataformas como herramientas de respuesta de audiencia (HRA), como una excelente alternativa para el mejoramiento del rendimiento académico de los alumnos, a la vez que se les permite desempeñar un rol en el aula, y autorregular su propio aprendizaje. Por esta razón, la inclusión de los dispositivos móviles en la metodología de los docentes que poseen los recursos en el aula, ha dado como resultado nuevas prácticas en el contexto áulico, que ofrecen nuevas posibilidades para maestros y alumnos. (Rubia, Jorrín y Anguita, 2009). La mayoría de los docentes se enfrentan a diario a este “uso envolvente” (Cuesta, 2013) del teléfono inteligente al comprobar que el alumnado se distrae fácilmente en el aula. Afrontar esta hecho pasa por integrar dichos dispositivos como un elemento más de la docencia, el cual, utilizado de una manera planificada bajo ciertos criterios, podría ofrecer ventajas para poder integrar conocimientos, o bien, para promover clases más dinámicas, fomentando el compromiso del alumnado y actuando “sobre la motivación para la consecución de objetivos concretos” (Teixes, 2015: 18).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013) revela que “los dispositivos móviles pueden ayudar a los instructores a emplear con mayor eficacia el tiempo de clase” sobre todo en aquellas tareas pasivas o de memorización, ofreciendo más espacio para el debate o la interpretación de ideas en el aula.

Socrative

Una de las herramientas de respuesta de audiencia que más se han utilizado en la docencia es *Socrative.com*, la cual es una plataforma virtual que permite tanto a profesores como a alumnos conectarse a través de sus dispositivos móviles estando en clase. Esta plataforma es de acceso gratuito y cada profesor puede crear su propia cuenta.

El objetivo de esta plataforma es incentivar al alumno a participar en clase respondiendo las preguntas a través de su dispositivo móvil. Dentro de la clase los alumnos se conectan a *socrative.com* y responden las preguntas de una actividad propuesta por el profesor. Mientras, el docente es capaz de ver el progreso individual y grupal del grupo curso en tiempo real.

Modos simple y gamificado

Socrative tiene dos modos de operación, y a continuación se enlistan sus características:

- Modo simple: Este modo consiste en la presentación de cuestionarios de opción múltiple al ritmo marcado por el profesor. El profesor lanza el cuestionario al que acceden los alumnos mediante sus dispositivos, desvelando la respuesta a cada una de las preguntas cuando todos los estudiantes han seleccionado una respuesta. No existe limitación temporal.
- Modo gamificado: Este modo hace uso de la opción “Space Race” de *Socrative*. Los alumnos se organizan en equipos, con la opción de establecer los equipos de forma aleatoria. Cada equipo se representa por un cohete de un determinado color, que avanza siempre que un miembro del equipo acierta la respuesta correcta. Aunque no existe cronómetro para responder cada pregunta, el alumno puede observar cómo avanzan el resto de compañeros, lo que crea cierta presión para responder. En este trabajo, se utilizará únicamente este modo de operación, ya que se considera de alto impacto para los alumnos.

En lo que refiere a los antecedentes, se han realizado investigaciones que sustentan la premisa de la eficiencia de la utilización de esta herramienta. En este rubro, en Enero del 2015 se realizó: “Uso de la plataforma *socrative.com* para alumnos de Química General” en la Universidad de Arturo Prat en Chile. En este caso, los resultados reflejan que los alumnos se adaptan fácilmente a este tipo de plataformas, ya que son nativos digitales, además se muestran propicios a responder las preguntas a través de sus celulares o tabletas, ya que esto les permite mantener el anonimato sin tener que salir a la pizarra.

Por otro lado, en 2015 se realizó otro trabajo de investigación denominado “*Socrative* como herramienta para la integración de contenidos en la asignatura “didáctica de los deportes” en la Facultad de Ciencias de la Educación, en la Universidad de Málaga, en Málaga, España; en donde resultados obtenidos evidencian la utilidad de *Socrative* en la actividad docente universitaria como herramienta para la mejora del aprendizaje.

Otra investigación llevada a cabo en 2017, denominada “*Socrative* como Herramienta de Diagnóstico y Autoevaluación del Proceso de Aprendizaje”, en donde se comprobó que la herramienta permite promover pensamientos críticos sobre las estrategias para resolver problemas.

Además, en julio de 2016 se realizó un trabajo de investigación de manera simultánea en tres universidades: la Universidad de Valencia, la Universidad Católica de Valencia y la Universidad Jaume I de Castellón; cuyo nombre es “Uso de herramientas de respuesta de audiencia en la docencia presencial universitaria. Un primer contacto”. El objetivo general de las actividades en todas las asignaturas era tener un primer contacto en el aula con estas HRA. Y el objetivo secundario propuesto en cada asignatura de dinamizar las clases, incentivar la participación, realizar repaso, reforzar correcciones y entrenar para los exámenes, también fue alcanzado.

Por último, en 2016 en la Universidad de Valencia, España se llevó a cabo el estudio “Percepción docente sobre la transformación digital del aula a través de tabletas: un estudio en el contexto español”. En este estudio, los hallazgos evidencian la tendencia del profesorado a trabajar con tabletas de forma transversal distintas competencias, centrarse en las actividades más que el contenido a través de las apps, asumir el reto de recuperar el juego como parte del aprendizaje y poner en práctica el aprendizaje basado en proyectos.

Todos los estudios mencionados anteriormente coinciden en que las HRA muestran que los alumnos se adaptan fácilmente a este tipo de plataformas, ya que son nativos digitales, además resaltan la importancia de la utilización de dispositivos tecnológicos en el aula como mediadores del aprendizaje. Se destaca también que los estudiantes se muestran propicios a responder las preguntas a través de sus celulares o tabletas, ya que esto les permite mantener el anonimato sin tener que salir a la pizarra. Adicionalmente, reconocen que la plataforma los ha ayudado a aprobar el curso y se entusiasman con el hecho de extenderla a otras asignaturas. Por tanto, apoyan la utilidad de *Socrative* en la actividad docente universitaria como herramienta.

Escenario y participantes

La propuesta se desarrolló en la Preparatoria No. 7 Unidad Puentes, en el turno vespertino, es decir, en el tercer semestre, en el grupo 319, el cual contaba con una población estudiantil mixta de 46 alumnos, en donde la optativa que estudiaban es Francés. Destaca la importancia que en los últimos dos exámenes parciales había sido el que ha demostrado un desempeño académico inferior comparado con los otros cuatro que se tienen a cargo del docente, sin embargo, los alumnos se mostraban participativos y con gran interés por el aprendizaje del idioma, además, se

observaron motivados en otras dinámicas de integración que se han presentado, por lo que son factibles para la aplicación de la propuesta.

En este contexto, se detectó como problemática a estudiar, la cual está basada en el bajo rendimiento de los alumnos en esta Unidad de Aprendizaje, además del reforzamiento de su motivación respecto a los contenidos, por medio del trabajo en equipo y de una Herramienta de Respuesta de Audiencia como lo es *Socrative.com*.

Aplicación de la propuesta

El estudio se realizó sobre todos los alumnos y alumnas del grupo 319 de la Unidad de Aprendizaje de Inglés III. Concretamente, la totalidad de alumnos fue de 46 alumnos, contando con 28 mujeres y 18 varones. Para la realización de la propuesta se solicitó a los alumnos tener, al menos, un celular con conexión a internet para utilizar la aplicación gestora de participación a evaluar, es decir, *Socrative*.

En particular, el estudio se centró en el uso del modo gamificado (carrera espacial). Se realizó un cuestionario de 44 preguntas, con 40 preguntas de opción múltiple, 2 preguntas de Reactivos de complementación o respuesta breve y 2 reactivos de falso y verdadero. El cuestionario gamificado se llevó a cabo tras haber cubierto las 4 etapas del semestre, por tanto, el contenido evaluado correspondía al de los dos exámenes parciales anteriores y a la última etapa del semestre. Para motivar a los estudiantes a preparar los temas, se decidió dar peso al cuestionario en la evaluación final, en donde se agregarían dos puntos sobre el portafolio con valor de 60 puntos finales, al equipo ganador.

El desarrollo de la propuesta se realizó en cuatro etapas:

1) Diagnóstico: Consistió en el análisis de los resultados de los alumnos provenientes del segundo parcial aplicado en la última semana de octubre. Además, se llevó a cabo una exposición en plenaria, previa de la propuesta, para presentar a los alumnos la plataforma, así como detectar los conocimientos previos que tienen de su utilización y de las ventajas que ofrece, por medio de una lluvia de ideas. Los conocimientos de los alumnos sobre la Herramienta de Respuesta de Audiencia, eran suficientes debido a que ya se habían utilizado en etapas previas, pero en la modalidad simple.

La exposición se realizó en 30 minutos de clase, en donde se les entregaron a los alumnos hojas de colores y marcadores para poder participar en la lluvia de ideas con palabras clave, relacionadas a la propuesta y al uso de *Socrative* en el aula.

2) Aplicación: El cuestionario a responder tenía un total de 44 reactivos, los cuales tienen contenidos conceptuales a evaluar de la unidad de aprendizaje de Inglés III, lo cual es brindaría un reforzamiento para el examen global.

Previo a la aplicación se realizó un repaso de los contenidos del semestre, utilizando una Presentación Power Point con los contenidos referidos a la gramática del curso, y valiéndose de la estrategia de preguntas intercaladas por el docente, en donde los estudiantes presentaron sus dudas.

Una vez finalizado lo anterior, se formaron equipos de 5 integrantes, para poder realizar la aplicación de la estrategia utilizando *Socrative* únicamente en el modo de gamificado, en el cual se hace uso de la opción "*Space Race*" (carrera espacial).

La actividad se desarrolló en una hora con veinte minutos, después de la exposición en plenaria.

3) Coevaluación del laboratorio global. Para poder contrastar los resultados del diagnóstico, es decir, del segundo examen parcial, el docente realizó un laboratorio global, en donde los alumnos podrían aplicar los conocimientos de las estrategias anteriores. Previo a esto, se utilizaron preguntas intercaladas para poder recuperar los conocimientos, de manera que al realizar la revisión los alumnos pudieran realizar una autoevaluación de sus conocimientos y redirigirlos si es que aún existían dudas.

Una vez realizado lo anterior, el docente explicó que se llevaría a cabo un laboratorio que se respondería de manera individual en 40 minutos, a partir del cual, se evaluaría con una coevaluación por medio del intercambio de los laboratorios entre compañeros.

Para llevarlo a cabo, se entregaron los laboratorios de manera individual, y los alumnos procedieron a contestarlo y cuando todos finalizaron, se proyectó el mismo laboratorio, para que los alumnos visualizaran las respuestas por ejercicio una vez que se hubieran mencionado. El docente realizó la lectura del inciso y los estudiantes tomaron turnos para responder el laboratorio en plenaria, y hacer la revisión. Durante el proceso, los alumnos fueron identificando sus dudas, y las externaron al docente, el cual fue condiciendo sus comentarios y enriqueciéndolos. Al final, se solicitó que se asignara una evaluación al laboratorio, en la parte correspondiente a la calificación, y se les pidió que lo regresaran a sus respectivos dueños. Por último, el docente preguntó las calificaciones de manera individual para registrarlas en el concentrado de evaluaciones.

3) Percepciones y análisis final: Con el fin de estudiar la percepción del alumno respecto a la actividad propuesta, se contestó una encuesta de evaluación de la estrategia, en donde se entregó una copia de la misma de manera individual, a la vez que se les solicitó responder un breve cuestionario al final del curso (mediante *Socrative*), en el cual aparecían los siguientes ítems a evaluar según una escala Likert de 5 niveles (1- Totalmente en desacuerdo, 2- En desacuerdo, 3- Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4- De acuerdo, 5- Totalmente de acuerdo): C1 – El número de preguntas me ha parecido adecuado. C2 - El modo *Space Race* me ha parecido más divertido que el modo normal. C3 - El modo *Space Race* me ha resultado más estresante que el modo normal. C4 - La actividad, en general, ha sido motivadora. Para la realización de la encuesta de percepciones finales, los alumnos dispondrían de un tiempo de 18 horas para llevarlo a cabo, y una vez finalizado el lapso de tiempo se analizarían los resultados. Una vez aplicados los cuatro momentos de la propuesta, se notificó a los alumnos, cuáles fueron los resultados del laboratorio global, en correspondencia al segundo examen parcial, para que observaran el impacto de las estrategias propuestas y las implicaciones de las mismas en su proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Al finalizar la realización de la propuesta educativa, se pudo afirmar que la retroalimentación de los alumnos expresada por medio de ambas encuestas, pone de manifiesto que el uso de *Socrative* ha sido aceptado, y es muy positivo. Aunado a lo anterior, el uso de la plataforma es de fácil uso, y puede ser considerada por docentes de diversas asignaturas. Incluso, el alumnado manifestó estar satisfecho o muy satisfecho con la implementación de esta actividad como parte de las actividades del semestre, y su valoración resultó ser positiva en cuanto a experiencia educativa.

En contraste con lo anterior, se puede mencionar que el carácter motivador que supone incluir una actividad nueva, puede influir en la valoración de la misma, pero se destaca que se observó de manera directa un mejoramiento en las actitudes de los alumnos frente a su propio aprendizaje.

Por último, contrastando los resultados del examen global y del segundo parcial, se puede decir que *Socrative* resultó ser una herramienta valiosa que mejoró la participación del alumnado en el aula y los resultados apoyan la utilidad de *Socrative* en la actividad docente como herramienta para la mejora del aprendizaje.

Referencias

- Benítez, J. (2015). Socrative como herramienta para la integración de contenidos en la asignatura "Didáctica de los Deportes". *XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*. Recuperado desde: http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/4513/jiiu_2015_102.pdf;sequence=2
- Berté, B., West, M. y Duncan, C. para Mastery Connect, [consultado 1 Dic 2017]. Disponible en: <http://socrative.com/index.php>
- Cuesta, U. (2013). Uso "envolvente" del móvil en jóvenes: propuesta de un modelo de análisis. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 18, 253-262. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44252
- Frias, M., Arce, C. y Flores, P. (2015). Uso de la plataforma socrative.com para alumnos de Química General. *Educación Química*, 27. (1). Recuperado desde: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0187893X15000658>
- Fuertes, A., García, M., Castaño, M., López, 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. *Actas de las XXII Jornadas sobre Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI)*. Recuperado desde: <https://www.uv.es/grimo/publications/jenui2016.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). *Análisis del potencial de las tecnologías móviles para apoyar a los docentes y mejorar sus Prácticas*. UNESCO. Disponible en: <http://goo.gl/jpsVCz>
- Parra, T., Molina-Jordá, J., Milanovic, I., Casanova, G. y Luna-Sandoval, G. (2017). Socrative como Herramienta de Diagnóstico y Autoevaluación del Proceso de Aprendizaje. *Universidad de la Laguna*, 116. (2). Recuperado desde: http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2017_libro/006_Parra.pdf
- Roger, S., Cobos, M., Arevalillo-Herráez, M., y García-Pineda, M. (2017). Combinación de cuestionarios simples y gamificados utilizando gestores de participación en el aula: experiencia y percepción del alumnado. *Congreso Nacional de Innovación Educativa y de Docencia en Red*. Recuperado desde: https://www.researchgate.net/publication/318403675_Combinacio

[n de cuestionarios simples y gamificados utilizando gestores de participación en el aula experiencia y percepción del alumnado](#)

- Rubia, B.; Jorrín, I.; Anguita, R. (2009). *Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación en Tecnología educativa: la formación del profesorado de la era de Internet* (pp.191-214)- Málaga: Aljibe.
- Secretaría de Educación Pública. (2013). Programa Sectorial de Educación 2013-2018. México. Recuperado desde: http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf
- Suárez-Guerrero, C., Lloret-Catalá, C., y Mengual-Andrés, S. (2016). Percepción docente sobre la transformación digital del aula a través de tabletas: un estudio en el contexto español. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*. 49, (24). Recuperado desde: <http://www.redalyc.org/pdf/158/15847434009.pdf>
- Teixes, F. (2015) *Gamificación. Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Universidad Autónoma de Nuevo León. (2015). Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Recuperado de <http://www.uanl.mx/sites/default/files/dependencias/del/mod-educativo-08-web.pdf>
- Universidad Autónoma de Nuevo León. (2015). Modelo Académico del Nivel Medio Superior. Recuperado de http://www.uanl.mx/sites/default/files/dependencias/denms/mod-elo-academico_uanl.pdf

Agradecimientos

Se hace un especial agradecimiento a la Preparatoria 7 “Dr. Oscar Vela Cantú”, por el valioso apoyo brindado para la realización de la propuesta didáctica, por siempre mantener una especial atención a los proyectos de investigación que aporten una mejora a las prácticas docentes de calidad que se llevan a cabo dentro de la misma.

