

Motivar y aprender. Utilización de las TIC en la evaluación sistemática como forma de aprendizaje colaborativo en la asignatura de Historia de América II

Alberto J. Gullón Abao, Lilyam Padrón Reyes

*Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte

alberto.gullon@uca.es

RESUMEN: En el presente texto proponemos exponer un balance de los resultados conseguidos en el pasado curso académico 2018-2019, a través de la puesta en valor de un proyecto de Innovación Docente fomentando el uso de las TIC en la evaluación sistemática de la asignatura troncal de Historia de América II. Ante los resultados obtenidos en la valoración al inicio y al final del proyecto, se puede concluir que los alumnos reconocen la utilidad de la herramienta Kahoot para facilitar la comprensión y/o adquisición de las competencias de la asignatura. Al principio, cuando se les presentó el proyecto que se iba a realizar, los alumnos opinaban que la comprensión de los contenidos tendría una mayor dificultad, mientras que al final del proyecto su opinión cambió en cierto grado hacia que no tendría tanta dificultad. En términos generales, un 85 % de los estudiantes opinarían estar de acuerdo con que la utilización de las TIC ha favorecido la tarea de aprendizaje de los contenidos, resaltando sobre todo que desearían tener más cuestionarios de Kahoot de cara a un aprendizaje más colaborativo y didáctico que propicie una mejor identificación de los alumnos con la asignatura en cuestión.

PALABRAS CLAVE: innovación docente, evaluación, KAHOOT, aprendizaje colaborativo, nuevas tecnologías, TIC

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso masivo de dispositivos móviles desde inicios del siglo XXI –especialmente en los últimos años– es una realidad social a la que el mundo universitario no puede ser ajeno, y mucho menos ignorar. Vivimos abocados en una sociedad de la información donde resulta extraño el alumno o el profesor que no porta un teléfono inteligente-Smartphone-, un ordenador portátil o una Tablet al aula. La educación, cada vez más, se ve influida por los cambios provenientes del desarrollo e implementación de las nuevas tecnologías y la digitalización de los contenidos. Tal y como afirmaba Prensky (1), en la actualidad se habla de “nativo digital” para referirse a aquellas personas que han nacido dentro de la actual sociedad tecnológica y de la información.

La evaluación en la enseñanza universitaria se concibe como una herramienta que informa periódicamente al estudiante sobre su aprendizaje. Siendo conscientes de la oportunidad que nos ofrecen las nuevas tecnologías aplicadas al marco docente, donde la retroalimentación del profesor asociada a cada tarea propicie el aprendizaje y la evaluación continua como una nueva oportunidad para facilitar la transferencia de saberes en el aula, proponemos el uso de aplicaciones (Kahoot, Socrative y Surveyanyplace) como vehículos para facilitar la adquisición de competencias y desarrollar actuaciones que despierten la atención del alumnado.

En las humanidades, utilizar nuevas metodologías que conlleven el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) contribuyen a mejorar los procesos de enseñanza a partir de nuevos canales y perspectivas, permitiéndonos una mayor interacción del alumnado, y a su vez, permiten al profesor detectar las dificultades en el aprendizaje y la manera de solventarlos (2). Tomando como base lo anterior, hemos considerado su aplicación a la docencia en el grado en historia, específicamente en la asignatura de Historia de América II. Atendiendo a la problemática de la falta de motivación en los alumnos en el ámbito universitario, y la realidad de que el docente no

siempre consigue desarrollar actuaciones que despierten la atención del alumnado en las materias de humanidades. Tomando como base dichas realidades, entendemos que impulsar una atmósfera de apoyo entre unos y otros, donde los estudiantes pueden mejorar su entendimiento, y a su vez, incentivar un mayor interés por las asignaturas nos permitirá diseñar, reorientar y desarrollar actividades de formación y de evaluación que elaboren propuestas de mejora en la enseñanza y el aprendizaje en los distintos contenidos a impartir.

La estrategia de trabajar y aprender en conjunto supone una renovación de los roles profesor/alumno al desarrollar procesos bidireccionales de comunicación que implicarán la recepción, interpretación, producción y transmisión de mensajes, a través de canales y medios diferentes de forma contextualizada al método tradicional.

Metodología y actuación

■ Durante los meses de marzo-junio del semestre pasado, y tras finalizar cada uno de los temas de la asignatura de Historia de América II, realizamos un cuestionario para conocer el grado de comprensión de las materias por parte del alumnado. En este sentido, los resultados obtenidos serían satisfactorios y reflejan un alto interés por parte de la clase en los contenidos impartidos y evaluados.

■ En dichas sesiones se realizaron múltiples actividades sobre los contenidos teóricos. Hasta ahora los alumnos lo han hecho sin ninguna herramienta digital desarrollando unos cuestionarios bajo la plataforma Kahoot en su modalidad “Quiz”. En este estudio nos hemos propuesto, una vez señalada la utilidad de estas aplicaciones para la docencia en general, poner en valor las posibilidades que ofrece en particular al campo de las Humanidades. Tomando como referencia la asignatura troncal de Historia de América II, una de asignaturas de estudio con mayor ratio de alumnos, debemos superar los procesos de enseñanza-aprendizaje de corte tradicional basados en una retención memorística cortoplacista de un amplio contenido teórico, para apostar

por la adquisición significativa, de mayor calado y duración, del hecho histórico y la conexión de contenidos. Para conseguir estos objetivos, la conjunción de estas aplicaciones, que motivan e involucran al alumno -como ya se ha mencionado- con la guía y reflexiones del docente, puede ser un aliado nada despreciable. Y aunque en un primer momento puede requerir de la dedicación de cierto tiempo por parte del profesorado, no es menos cierto, que una vez asimilado el uso de la herramienta y elaborados los test, se agiliza mucho el tiempo de preparación de la docencia para años futuros (3). Asimismo, la utilización de los HRA como mecanismos de evaluación permite en tiempo real aligerar la corrección de los habituales amplios exámenes de este tipo de materias

Resultados

Ante los resultados obtenidos en la valoración al inicio y al final del proyecto, se puede concluir que los alumnos reconocen la utilidad de la herramienta Kahoot para facilitar la comprensión y/o adquisición de las competencias de la asignatura. Al principio, cuando se le presentó el proyecto que se iba a realizar, los alumnos opinaban que la comprensión de los contenidos tendría una mayor dificultad, mientras que al final del proyecto su opinión cambio en cierto grado hacia que no tendría tanta dificultad. Además, un 85 % de los estudiantes están de acuerdo con que la utilización de Kahoot ha favorecido la tarea de aprendizaje de los contenidos. Por último, destacar los comentarios obtenidos en algunas encuestas por parte del alumnado, resaltando sobre todo que desearían tener más cuestionarios de Kahoot.

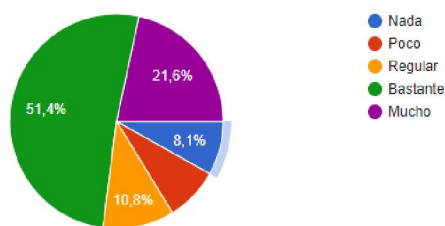


Figura 1. Valoración de la motivación de la actividad

Conclusión

Ante la satisfacción de los resultados obtenidos, y la motivación del alumnado ante la actividad tenemos previsto presentar un resumen del proyecto en el II Congreso Motivarte "L@s jóvenes investigadores/as en la práctica docente de Humanidades", a celebrarse del 13-14 de noviembre de 2019 en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Cádiz, así como en las Jornadas de Innovación Docente cada año organizadas desde la Unidad de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz.

REFERENCIAS

1. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon, 9(5), pp. 1-6.
2. Rodríguez-Fernández, Leticia. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. Revista Mediterránea de Comunicación. 8. 10.14198/MEDCOM2017.8.1.13.
3. Pérez Miras, S. D. (2017). El uso de los dispositivos móviles en clase de Historia: experiencia de uso de Kahoot como herramienta evaluadora. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, 35, 1-10.

AGRADECIMIENTOS

A los alumnos del tercer año del grado en Historia por la disposición y el entusiasmo ante las actividades.