

EXPERIENCIA EN LA APLICACIÓN DE H5P EN EDUCACIÓN SUPERIOR

En los últimos años, los métodos docentes están evolucionando continuamente con el objetivo de mejorar la interacción y la motivación del alumnado. Una pieza clave para conseguir este objetivo ha sido la introducción de las nuevas tecnologías como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Elementos como las plataformas Moodle o la docencia online están ya integradas en la vida diaria del alumnado. Así mismo, los estudiantes demandan cada vez más metodologías activas que les ayuden a desarrollar transversalmente su competencia digital. En esta ponencia se presentan los resultados de un proyecto de innovación educativa en el que se propone la utilización, aceptación y evaluación por parte del alumnado del plugin H5P para la creación de recursos didácticos interactivos como una nueva herramienta complementaria para la docencia en educación superior. H5P permite la creación de contenidos interactivos fomentando un escenario de mayor participación y colaboración en el aula. Las distintas actividades promueven una discusión razonada de los contenidos y un mejor análisis crítico, a la vez que presentan el material de una manera más atractiva. Además, la herramienta está integrada en el Campus Virtual de la Universidad de Málaga, y se puede aplicar a cualquier tipo de asignatura y contenido. El objetivo de este trabajo es potenciar el uso de H5P con el fin de favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades con contenidos interactivos, complementando los recursos ya existentes. Se destaca el uso de propuestas innovadoras como videos cortos con contenido interactivo, juegos de memoria, o ejercicios con interacción gráfica. Esta experiencia se ha implementado en asignaturas de los Grados de Ingeniería en Organización Industrial, Ingeniería del Software e Ingeniería de Computadores, Pedagogía y Educación Primaria. En ella han participado un total de 244 estudiantes. Este proyecto se enmarca en el desarrollo de una investigación-acción participativa en la que tras observar el problema a tratar, se ha llevado a cabo una planificación e implementación del mismo para concluir con una reflexión del proceso que concluye con el planteamiento del siguiente ciclo de investigación-acción. Como instrumento de recogida de datos del alumnado se han utilizado cuestionarios de preguntas con una escala Likert de 5 puntos. Los cuestionarios muestran que las actividades interactivas desarrolladas en el curso académico en las diferentes asignaturas han sido recibidas positivamente por el alumnado, destacando la utilidad de la herramienta de cara a la ayuda en el proceso de aprendizaje de las mismas. Estos resultados motivan al profesorado a repetir la experiencia en el próximo curso, aumentando el número y tipo de actividades y mejorando y rediseñando aquellas que han resultado menos adecuadas.