



A.3

ESTRELLA I. AGÜERA BUENDÍA, BEGOÑA MARÍA ESCRIBANO DURÁN,
PURIFICACIÓN TOVAR BUSTOS Y MARÍA DOLORES RUBIO LUQUE

DESCRIPCIÓN

El proyecto presenta un programa de software denominado EduClick, que se basa en la recogida permanente de información sobre los progresos del alumnado durante su aprendizaje. Este sistema interactivo para la docencia presencial, permite a los estudiantes una autoevaluación objetiva, mientras que a los docentes les ofrece la posibilidad de comprobar el esfuerzo realizado en tiempo real por su alumnado.

Contacto para ampliar la información sobre el contenido del proyecto:
ba1agbue@uco.es

IMPLICACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO EN EL SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA EN EL AULA

ACTUACIÓN

Para el desarrollo de este programa, las autoras del proyecto, que hicieron una inversión de 2.500 euros para su puesta en marcha, establecieron un grupo de estudio de 25 alumnos elegidos al azar frente al resto de la clase para comparar los resultados obtenidos en cuanto a la efectividad del aprendizaje. El estudio se llevó a cabo en cuatro fases. La primera de ellas fue de adaptación y prueba, tanto para el alumnado como para el profesorado. Para ello, se realizaron varios test relacionados con los contenidos de las guías docentes para que el estudiante aprendiera de sus fallos. Cada estudiante recibió un mando interactivo numerado.

La introducción de preguntas en el temario fue la segunda fase del programa. De esta forma, durante la presentación de los temas teóricos, el alumnado debía responder a preguntas intercaladas en las presentaciones power point utilizadas por las profesoras en su exposición. Al estar disponibles las presentaciones en la plataforma moodle, el alumnado asistía a las clases con los apuntes impresos; con ello, el estudiante no perdía el hilo de la exposición del docente. La posesión del mando le obligaba a estar atento a la explicación, ya que cada dos o tres diapositivas, como media, se le introducía una o dos con varias cuestiones a contestar.

La tercera fase es la evaluación. Sin aviso previo, el alumnado, usando los mandos interactivos, tenía que responder a preguntas teóricas y prácticas al finalizar cada tema; el tiempo está controlado por el propio software.



La comparación del proceso de aprendizaje es la cuarta y última fase del programa. En ella se compara el progreso, en el proceso de aprendizaje, del grupo de estudio (mandos interactivos) con el del grupo control (resto de la clase). Como resultado, los estudiantes que trabajaron con el mando interactivo estuvieron más implicados en su autoaprendizaje y siguió las clases con más entusiasmo.

REPERCUSIÓN DOCENTE

Gracias al desarrollo de este método de enseñanza, la evaluación continua en el aula es mucho más rápida. Además, permite obtener información inmediata de los resultados, lo que al mismo tiempo ofrece la posibilidad de recuperar los temas o contenidos que al alumnado le han costado más trabajo comprender o asimilar.

Esta herramienta permite al profesorado hacer un planteamiento estratégico de su actividad al ajustar los objetivos de cada tarea y las experiencias que quiere desarrollar durante sus clases.

CONTENIDO INNOVADOR

Una de las ventajas que ofrece este sistema de enseñanza es que permite al profesor ofrecer una docencia más adaptada a su alumnado, además de fomentar su participación en clase y obtener, en tiempo real, las respuestas a las preguntas planteadas. Además, con el reparto de los mandos, el profesor controla la asistencia del alumnado de una forma más rápida.

El alumnado también obtiene ventajas con la aplicación de este programa, ya que puede detectar sus errores de manera automática, darse cuenta de sus fallos y solucionarlos, aumentando de esta forma su motivación al estudio.





BENEFICIARIOS DE LA ACTUACIÓN

Hasta la fecha, el desarrollo de esta aplicación informática se ha llevado a cabo en las licenciaturas de Ciencias Ambientales, Biología y Veterinaria, así como en los máster de Medicina, Sanidad y Mejora Animal y en el de Profesorado en Enseñanza Secundaria Obligatoria, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, impartidos en la Universidad de Córdoba.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

Una de las claves de la sostenibilidad del programa es su bajo coste y mantenimiento, ya que una vez que está instalado el software y se han adquirido los mandos interactivos, el único gasto que tiene es el de recargar las pilas de los mismos.

IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DOCENTES A LAS QUE DA COBERTURA EL PROYECTO. ADAPTACIÓN AL PROCESO DE CONVERGENCIA

Gracias al desarrollo de la iniciativa se han conseguido la puesta en marcha de nuevos sistemas de aprendizaje mediante el uso de recursos tecnológicos, además de la implantación de un proceso de evaluación continua, así como el aprendizaje y la evaluación de competencias en tiempo real.

AVANCES CONSEGUIDOS GRACIAS AL PROYECTO

El uso del mando interactivo en las clases ha permitido que el alumno asista a clase con regularidad y mantenga su atención durante las mismas, además de desarrollar la competencia de trabajar en equipo. Otra de las ventajas obtenidas ha sido la detección instantánea de errores, evitando que estos se enquisten en el conocimiento. Con esta aplicación informática, el profesorado ha conseguido también reducir el tiempo en la corrección de las actividades e implantar el sistema de evaluación continua.