

SOCRATIVE COMO HERRAMIENTA PARA LA INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA “DIDÁCTICA DE LOS DEPORTES”

Javier Benítez-Porres

Departamento de Didáctica de las Lenguas, las Artes y el Deporte.
Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Málaga.
benitez@uma.es

Introducción

La eficacia de la clase magistral como medio de enseñanza es mejorable puesto que, entre otras cosas, promueve la pasividad y la pérdida de concentración por parte del estudiante pasado un tiempo (Miller, 2014).

El aprendizaje cooperativo y la participación activa por parte de los estudiantes durante el desarrollo de la clase fomenta una mayor motivación, el aumento de la retención de información, mejores actitudes y la mejora de habilidades relacionadas con el pensamiento crítico (Cavanagh, 2011).

Socrative es un sistema de respuesta inmediata donde los estudiantes tienen acceso a las preguntas planteadas por el docente en tiempo real. Esta tecnología de bajo costo es potencialmente de gran valor para mejorar la experiencia educativa de docentes y discentes por igual (Collins, 2007).

Objetivo

Valorar la utilidad y complejidad que tiene el realizar actividades en clase mediante Socrative y analizar la opinión del alumnado sobre su utilidad y funcionalidad.

Metodología

Participantes. Un total de 99 estudiantes (68 hombres, 31 mujeres) participaron en este estudio, divididos en un grupo de mañana y otro de tarde a través del proceso ordinario de matriculación.

Socrative. Durante el periodo lectivo, se utilizó la aplicación Socrative para conocer los conocimientos previos sobre la temática de la sesión o bien afianzar contenidos ya vistos a lo largo del cuatrimestre (Fig. 1).

Encuesta. Para evaluar el grado de satisfacción, aprendizaje y valoración global de la experiencia se utilizó una encuesta en formato Likert de cinco puntos.

Figura 1. Pregunta de opción múltiple (vista estudiante).

¿Cuándo es adecuado incluir contenidos propios de la iniciación predeportiva en Educación Primaria?

- A En el primer ciclo
- B En el segundo ciclo
- C En el tercer ciclo
- D No se debe trabajar en Educación Primaria
- E Es indiferente, se puede trabajar en cualquier ciclo

SUBMIT ANSWER

La encuesta incluye ítems de evaluación de los objetivos de la práctica (grado de satisfacción y grado de aprendizaje), así como un ítem de valoración global de la experiencia y un apartado de observaciones.

Procedimiento. En cada clase se utilizó la aplicación al principio de la misma, durante la clase magistral y al final a través de la opción “Exit ticket” o “Space race” (Fig. 2). Se dedicó un promedio de 30 minutos al total de actividades en cada sesión.

La semana anterior a la finalización del periodo lectivo, todos los alumnos completaron la encuesta de satisfacción/valoración de la aplicación y se procedió al análisis de los datos recopilados

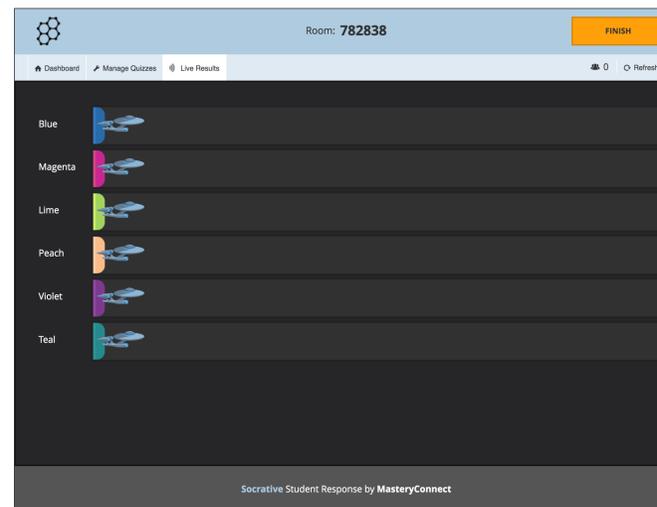


Figura 2. Space Race (vista docente).

Resultados

Los resultados generales muestran una valoración muy positiva de la actividad tanto en el grupo de mañana como en el de tarde. El 96% del alumnado calificó su experiencia educativa con una puntuación entre 4-5 (sobre 5) frente a un 3% que indicaron no estar ni satisfechos ni insatisfechos con la experiencia y un 1% que mostró estar insatisfecho (Fig. 3).

Esta valoración correlaciona positivamente con el grado de satisfacción global de los encuestados, en el que un 94% de los alumnos y alumnas consideran que ha sido satisfactorio (56%) o muy satisfactorio (38%)

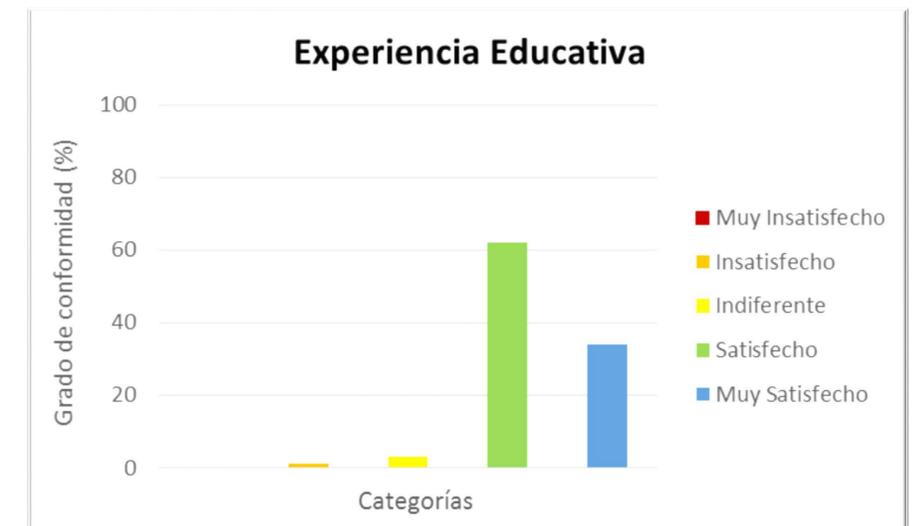


Figura 3. Resultados relativos a la percepción de la experiencia educativa.

Conclusiones

- ▶ La aplicación proporciona una fuente inmediata de información, tanto para el docente como para el discente, ayudando a identificar áreas deficitarias en relación a los contenidos de la asignatura y fortaleciendo la preparación previa del alumnado para su superación.
- ▶ La retroalimentación aportada por los estudiantes pone de manifiesto que, en general, el uso de Socrative ha sido aceptado y muy positivo.
- ▶ El sistema es fiable y de fácil uso, no habiendo experimentado problemas con el mismo.
- ▶ El alumnado manifestó estar satisfecho o muy satisfechos con la introducción de esta actividad como complemento a las clases magistrales y valoró positivamente su experiencia educativa.
- ▶ Los resultados apoyan la utilidad de Socrative en la actividad docente universitaria como herramienta para la mejora del aprendizaje.

Agradecimientos

Estudio financiado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (AP2010-0583) y la Universidad de Málaga (Campus de Excelencia Internacional Andalucía Tech).