

FEEDBACK (INMEDIATO) PARA PROFESORES Y ALUMNOS Y OTROS USOS DE SOCRATIVE*

Fátima Faya Cerqueiro – Universidad de Castilla-La Mancha

RESUMEN: Socrative es una herramienta gratuita que facilita la elaboración de preguntas breves en varios formatos con el objetivo de que los alumnos las respondan y puedan ser monitorizadas por el profesor en tiempo real. En este trabajo se trata el potencial que una herramienta como Socrative puede tener con el alumnado en el aula. Experiencias recientes muestran la diversidad de contextos que admiten el uso de Socrative y la multitud de ventajas que ofrece. Para corroborar algunos de los beneficios de esta herramienta en el aula se expone una experiencia didáctica y los aspectos más destacables que se pueden extraer de ella.

PALABRAS CLAVE: Socrative. *Feedback* inmediato. Clickers. Aplicaciones móviles en el aula

INTRODUCCIÓN

A menudo tras la explicación de un tema en el aula al docente le gustaría saber qué conocimientos han asimilado los alumnos y en cuáles necesitan refuerzo. Normalmente, las actividades y ejercicios tradicionales sirven para que el alumno ponga en práctica sus conocimientos de carácter más teórico y a la vez informan al docente de qué aspectos necesitan ser revisados nuevamente. El uso de pruebas breves (tipo test) suele ser una buena fuente de información para valorar el conocimiento alcanzado por nuestros alumnos y hoy en día resulta mucho más sencillo elaborarlas, ponerlas en práctica y recibir los resultados gracias a aplicaciones móviles como Socrative, de la compañía Mastery Connect.

La aplicación Socrative es una herramienta gratuita que permite crear baterías de preguntas rápidas para ser respondidas en línea. Asimismo, cuando los participantes seleccionan una opción permite comprobar cuántos han seleccionado la respuesta correcta y cuántos han seleccionado otras respuestas. El funcionamiento es muy sencillo tanto para elaborar las preguntas como para los participantes, que puede ir avanzando de modo autónomo o con el ritmo que decida el profesor, según el sistema que este decida. Socrative se puede descargar como una *app* para móviles y es también accesible desde otros dispositivos. El usuario puede registrarse como profesor o como alumno. Aunque en el caso de los profesores es necesario que creen una cuenta de usuario para poder hacer uso de esta herramienta, no así para los alumnos, que pueden participar en la actividad a través de un código de aula facilitado por el profesor.

Algunos autores han denominado este tipo de herramientas *Classroom Feedback Systems* (cf. ELWOOD; MACLEAN, 2009), *Student Response Systems* (DAKKA, 2015) o sistemas de respuesta personal, aunque también suelen ser conocidas como *clickers* (MCDONOUGH; FOOTE, 2015), por su uso similar a los mandos a distancia.

La facilidad de manejo y versatilidad de Socrative ha hecho que en los últimos años se hayan incrementado las experiencias en el aula de investigación e innovación docente, demostrando su eficacia para mejorar la motivación y la interactividad en el aula (cf. TRINDADE, 2014), en tareas

*XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivres.org>

colaborativas (cf. AWEDH et al., 2014; DAKKA, 2015, MCDONOUGH; FOOTE, 2015).

El uso de este tipo de aplicaciones en un contexto educativo puede encuadrarse dentro del concepto de gamificación (KAPP, 2012), ya que hace que una actividad como un test, a priori tradicional, se convierta en una tarea lúdica y dinámica para el alumnado, a través de estrategias típicas del juego, como es el uso de puntos, probablemente el sistema de gamificación más sencillo.

Entre algunas de las ventajas que podemos encontrar en la utilización de los clickers de modo habitual, cabe destacar el efecto test y el *feedback* inmediato. El uso repetido y frecuente de pruebas tipo test ha mostrado su eficacia en la retención de contenidos y en que estos se puedan asentar en la memoria del alumno, es el denominado *testing effect* o efecto test (cf. ROEDIGER; KARPICKE, 2006). Una herramienta sencilla como Socrative facilita la elaboración de preguntas sobre los contenidos, y su puesta en práctica contribuye a que en pocos minutos todos los alumnos hayan respondido. En cuanto al *feedback* inmediato que recibe el profesor, el hecho de obtener información instantánea sobre las respuestas permite a los docentes identificar las posibles carencias del alumnado, sobre todo ante grupos demasiados numerosos o demasiado reducidos que no plantean dudas o en cursos con estudiantes jóvenes que a veces no se atreven a formular preguntas.

1 EXPERIENCIA EN EL AULA

Socrative se probó en un grupo reducido de 10 alumnos de especialidad en lengua inglesa, en una asignatura de Gramática y Discurso, por lo que todas las preguntas eran concretas sobre cuestiones vistas en clase relacionadas con aspectos lingüísticos de carácter teórico. Se recurrió a un test Socrative como actividad de repaso para comprobar los conocimientos de los alumnos en temas que les resultaban difíciles y poder así hacer hincapié en aquellas cuestiones que planteaban dificultades a la mayoría.

Se les informó con anterioridad a los alumnos de las fechas en las que iban a realizar los tests con Socrative para que se descargasen la aplicación con anterioridad. Ya en la primera sesión se pudo comprobar que todos los alumnos traían la aplicación en sus dispositivos. Los alumnos recibieron de modo positivo la actividad, por la metodología que se usaba, por poder hacer un uso didáctico del teléfono móvil en el aula y por la inmediatez de respuestas y *feedback*. Igualmente, aceptaron repetir la experiencia en una nueva actividad de repaso en la siguiente unidad.

Además de los beneficios que nos brinda el *feedback* inmediato, otra de las ventajas que tiene Socrative es la posibilidad de utilizar los datos de la actividad para calificar a los alumnos, ya que todas las respuestas de cada alumno pueden registrarse y hacer un seguimiento de cómo ha evolucionado a lo largo del curso. En el caso concreto de las actividades que se describen aquí, se decidió utilizar como prueba de progreso, que les contaba un 5% de su nota final, los datos de las tareas en las que todos los alumnos habían obtenido un porcentaje igual o superior al 50%. Se trataba de un test de 10 preguntas sobre aspectos de carácter lingüístico, como oraciones, clases de palabras y categorías gramaticales, entre otros. El tiempo dedicado a cada una de las pruebas fue de entre 10 y 15 minutos, incluyendo las respuestas de los alumnos y los comentarios de retroalimentación del docente.

Para empezar a utilizar Socrative debemos de acceder al registro como profesor en la web www.socrative.com. Una vez que lo hemos hecho podemos descargarnos la aplicación en el móvil y veremos que cuando estamos registrados como profesor tenemos un código siempre en la parte superior, que es “nuestra aula” y que usaremos para que los alumnos “asistan” a la sesión que hemos preparado. Este código siempre es el mismo, ya que de momento solo se permite un aula por cuenta. En la Figura 1 también se muestran las opciones que nos aparecen de inicio, entre las que

seleccionaríamos “Start a quiz” para empezar. Las otras opciones que ofrece Socrative pueden ser también muy interesantes, como el “Space Race” para trabajar con grupos o “Quick Question” si queremos formular una pregunta en el transcurso de la clase y ver los resultados de forma inmediata.

Como se observa en la Figura 2, además de poder crear nuestro propio *quiz*, en “Create Quiz” o usar a uno que ya hayamos creado en “My Quizzes”, también podemos recurrir a otros que hayan subido otros docentes con anterioridad, seleccionando “Import Quiz”.

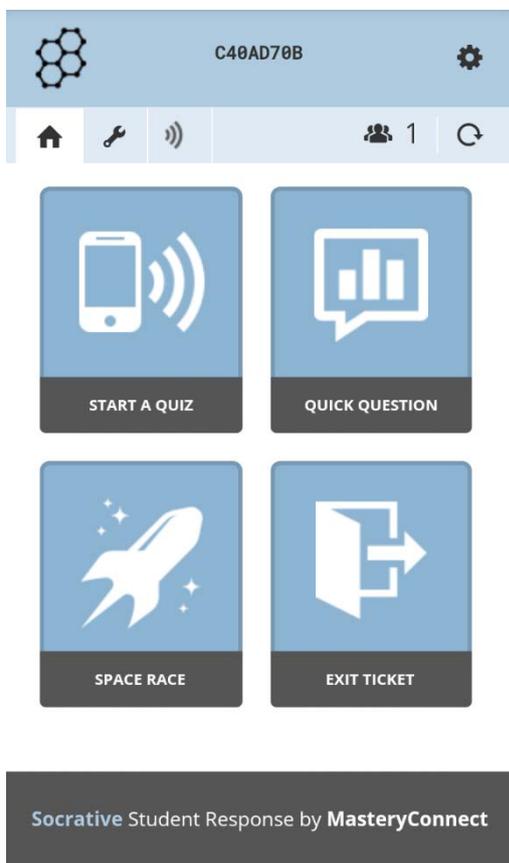


Figura 1. Inicio de Socrative



Figura 2. Inicio del quiz

Socrative permite tres tipos de pregunta, con respuesta múltiple, de verdadero/falso y de respuesta breve, como muestra la Figura 3. Cuando seleccionamos una pregunta con respuesta múltiple o de verdadero/falso también introducimos las respuestas posibles y seleccionamos cuál de ellas es la respuesta correcta.

Otra opción que permite Socrative es si queremos que el estudiante marque el ritmo a seguir decidiendo qué preguntas hace antes o después, si preferimos que sigan un orden concreto y que reciban *feedback* tras cada respuesta o si preferimos que sea el profesor el que marque el ritmo de cada pregunta. En las dos primeras opciones el profesor puede recibir en vivo el progreso a través de una tabla de resultados. En el último caso, Socrative informa en tiempo real de cuántos usuarios han respondido y cuántos faltan por responder por lo que resulta muy sencillo para el profesor controlar el tiempo y que la actividad resulte dinámica. En la Figura 4 a continuación se muestra el *feedback* que recibe el profesor tras cada pregunta. Así, se aprecia el porcentaje de alumnos que han respondido cada una de las opciones, en este caso la mayoría de los alumnos se ha equivocado, por lo que el docente puede aprovechar para repetir la explicación teórica oportuna. Asimismo, se puede añadir una explicación a la respuesta correcta, como se observa en la parte inferior de la imagen, útil sobre todo para que cuando el alumno hace el test de forma más autónoma.



Figura 3. Tipo de pregunta

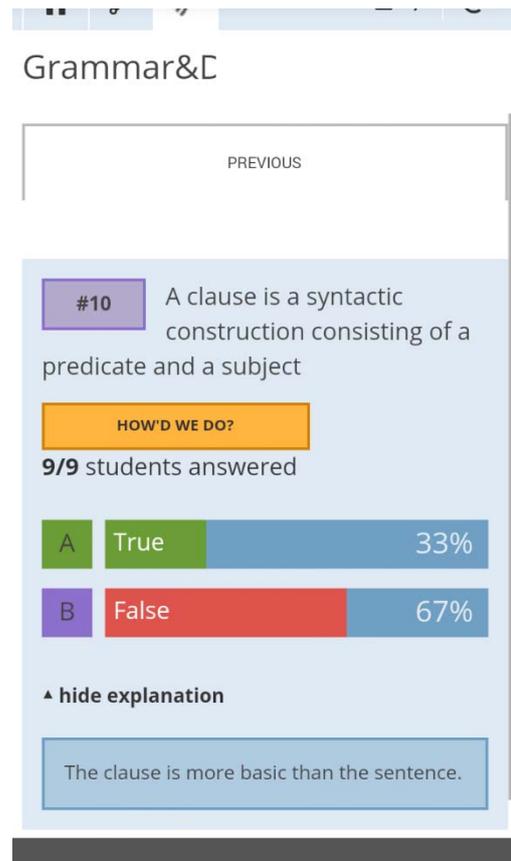


Figura 4. Feedback inmediato para el profesor

Además de ese *feedback* inmediato, es posible que obtengamos *feedback* para ser analizado en mayor profundidad, ya que podemos almacenar un informe en Reports (cf. Figura 2), ver una tabla de resultados o solicitar que se nos envíe el informe por correo electrónico al finalizar un *quiz*. De este modo, recibiremos una hoja de cálculo como la que se muestra en la Figura 5:

Student Name	Score	Number of correct answers	Question 1	Question 2	Question 3	Question 4	Question 5	Question 6	Question 7	Question 8	Question 9	Question 10
PERU	75	7	Correct	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
LOLA	80	8	Incorrect	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
PERU	80	8	Incorrect	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
MAIA	75	7	Correct	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
BRUCE	80	8	Correct	True	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
LARSA	75	7	Correct	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
PERU	80	8	Incorrect	False	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
DALE	80	8	Correct	True	True	Correct	3	33%	False	Correct	3	33%
GRAND TOTAL	80	8	33.33%									

Figura 5. Informe completo para el profesor

En la primera columna nos aparecerán los nombres con los que se hayan registrado los alumnos, por lo que es importante insistirles en que escriban su nombre completo si queremos utilizar el *quiz* para evaluarlos. A continuación aparece el porcentaje de respuestas correctas, seguido del número total de respuestas acertadas. Las siguientes columnas incluyen las respuestas que ha dado cada alumno a cada una de las preguntas, distinguiendo de un modo muy visual en color verde las correctas y en rojo las incorrectas. Esto nos permite hacer un repaso rápido de qué preguntas han sido más difíciles y cuáles más sencillas para los alumnos.

CONCLUSIONES

Como se ha mostrado Socrative proporciona *feedback* inmediato que puede ser muy útil para los docentes, ya que permite detectar problemas en los alumnos, tanto de forma individual como colectiva, y permite asimismo actuar con las actividades de refuerzo oportunas.

La motivación para el alumno es evidente, ya que, además del enfoque lúdico que tiene el uso de las tecnologías digitales, el formato de este tipo de *quiz* le permite comprobar su evolución sin el estrés que puede proporcionar una prueba oficial.

El docente puede decidir también si quiere incorporar estas actividades como herramienta evaluativa, ya que los informes exhaustivos que recibe de forma instantánea en su email facilitan esta labor, permitiendo un exhaustivo seguimiento del alumno de forma personalizada, así como de toda la clase en conjunto.

Esta herramienta también puede tener otros usos lúdicos en el aula, como puede ser el “comodín del público” si se organiza un *quiz* con formato programa de televisión, o una competición por equipos agrupando a los alumnos en clases numerosas.

REFERENCIAS

AWEDH, Mohammad et al. Using Socrative and Smartphones for the support of collaborative learning. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*, v. 3, n. 4, p. 17-24, dic. 2014.

DAKKA, Sam M. 2015. Using Socrative to enhance in-class student engagement and collaboration. *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*, v. 4, n. 3, p. 13-19, sept. 2015.

ELWOOD, Jim & MACLEAN, George. Classroom Feedback Systems. En: THOMAS, Michael (Ed.). *New Frontiers in CALL: Negotiating Diversity Selected Proceedings of The Thirteenth Annual JALT CALL SIG Conference 2008*. Nagoya: JALT CALL SIG, 2009. p. 29-34.

KAPP, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons, 2012.

MCDONOUGH, Kim & FOOTE, Jennifer Ann. The impact of individual and shared clicker use on students' collaborative learning. *Computers & Education*, v. 86, p. 236-249, 2015.

MASTERY CONNECT. Socrative [aplicación móvil]. Disponible en: <<http://www.socrative.com>>, 2016.

ROEDIGER, Henry L. & KARPICKE, Jeffrey D. Test-enhanced learning: Taking memory tests improves long-term retention. *Psychological Science*, v. 17, p. 249-255, 2006.

TRINDADE, Jorge. Promoção da interatividade na sala de aula com Socrative: estudo de caso. *Indagatio Didactica*, v. 6, n. 1, 2014.