Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Coloquio Interinstitucional de Docentes 13° Coloquio - 2022

Calificar evidencias de clase y no morir en el intento

Reyna Madrigal, Amira

2022-07

https://hdl.handle.net/20.500.11777/5339

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

CALIFICAR EVIDENCIAS DE CLASE Y NO MORIR EN EL INTENTO

Amira Reyna Madrigal

Prepa Ibero Puebla

Décimo Tercer Coloquio Interinstitucional de Profesores de Preparatorias

23 de junio de 2022

Resumen

El tiempo que se invierte sentado ante un monitor con la atención puesta hacia distintas ventanas de aplicaciones, es solo un referente de la situación actual de todos los docentes a lo largo del confinamiento iniciado en marzo de 2020. Las diferentes experiencias entre el profesorado manifiestan que el teletrabajo ha duplicado las horas frente al monitor y llegado el momento, la calificación de evidencias de un periodo escolar promueve que la permanencia frente a un dispositivo electrónico sea prolongada, por lo que es un buen momento para la búsqueda de estrategias dirigida a profesores con carga de estudiantes significativa.

Palabras clave: *H5P*, *Moodle*, TICs, Autorregulación, Lúdico, *e-learning*

CALIFICAR EVIDENCIAS DE CLASE Y NO MORIR EN EL INTENTO

Un profesor de la preparatoria Ibero Puebla cuenta como máximo con una carga horaria de cuatro grupos con treinta estudiantes, en promedio cada profesor toma en cuenta las actividades que se consideran individuales a partir de dos exámenes rápidos, la evaluación de periodo y al menos una actividad de clase (en algunos casos son más actividades por periodo). Esto lo hace elegible a calificar ciento veinte actividades por semana, contando además los informes de proyecto por equipo de líderes y actividades experimentales (caso específico de la Academia de Ciencias Experimentales), la cuenta llega a ascender a quinientos cincuenta actividades a las que hay que comentar, definir los aciertos, errores y puntos a mejorar.

Del conteo anterior, la mitad debe ser realizado en un lapso no mayor a una semana, por lo que se plantea como hipótesis inicial que las aplicaciones y las plataformas educativas en conjunción con las aplicaciones de internet ayudan de gran manera a revisar y emitir los comentarios en cada trabajo disminuyendo la dicotomía entre el disfrute de la actividad docente opacada por la saturación de revisión de actividades semanales.

Como es sabido: “las TICs son todas las herramientas y soluciones tecnológicas que permiten agilizar, ordenar y procesar la información y las comunicaciones de cualquier tipo de persona, empresa u organización en pro de la eficiencia y la agilidad” (DocuSign, 2021).

Con el objeto de continuar en la búsqueda de herramientas y estrategias que ayuden en el mejoramiento y agilización en la revisión de evidencias, se describen aquí las estrategias utilizadas en el periodo de Otoño 2021 y comienzos del ciclo Primavera 2022 en dos grupos de sexto semestre de la Preparatoria Ibero Puebla que evidenciaron que los recursos tecnológicos permiten un alivio en la calificación de evidencias.

El uso de las distintas aplicaciones educativas de internet en conjunto con la plataforma institucional *Moodle*, ha permitido realizar una fusión en la que los docentes puedan apoyarse con recursos interactivos para promover actividades dinámicas y lúdicas que generen aprendizaje significativo.

La metodología utilizada para la implementación de recursos digitales fue la siguiente:

1. Análisis y revisión de los temas que se han detectado requieren de dos o más repasos para una mejor comprensión
2. La construcción de la actividad utilizando distintas aplicaciones: *H5P, Quizizz, Kahoot* y *Paddlet*
3. Realización de la actividad durante la clase
4. Retroalimentación inmediata

Moodle

Sencilla, potente, ecológica y económica. *Moodle* se extiende exponencialmente por los centros de enseñanza de todo el mundo. Es muy útil como herramienta para la enseñanza; permite la gestión de la asignatura y son muchas sus utilidades, desde colgar los más diversos contenidos multimedia (apuntes, videos, imágenes, etc.), hasta poder evaluar las diferentes tareas de nuestros alumnos o realizar exámenes *online* (Ros, 2008).

Moodle es por excelencia una plataforma que ayuda al profesorado a la gestión automatizada de distintos contenidos, tales como: evaluaciones, apuntes, lecciones, glosarios.

Los contenidos elaborados pueden ser muy variados y consigue la difusión, participación; fomenta el autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo. En este periodo de confinamiento, la plataforma ha sido de gran ayuda puesto que permite seguir las actividades desde casa ya sea en formato híbrido o presencial.

Ventajas: permite la publicación de las actividades, la comunicación de las instrucciones y favorece un seguimiento personalizado. La precisión de las actividades en relación a lo que están aprendiendo, motivará a las y los estudiantes a que autorregulen de cierta forma el proceso de enseñanza y aprendizaje. El *Moodle* ofrece la configuración del calificador por categorías e ítems, manteniendo un sistema organizado de las actividades este sistema provee la obtención de la calificación de todas las evidencias de un estudiante. A su vez, el estudiante puede verificar la actividad, visualizar su retroalimentación en conjunto con su calificación parcial y total de un periodo y de todo el semestre.

Desventajas: ante la situación del formato híbrido, algunos docentes han mostrado la preocupación de que las evaluaciones no sean tomadas con la debida seriedad, para ello se recomienda que las evaluaciones rápidas y de periodo sean elaboradas a través de un banco

de preguntas en formato dinámico no secuencial. De la misma forma, se requiere poseer un manejo de intermedio a alto en los recursos de *Moodle* para mantener un formato organizado.

H5P

Las actividades incluidas en *H5P* permiten la creación, intercambio y reutilización de aplicaciones y contenido *HTML5*, favorece la creación experiencias web ricas e interactivas de manera más eficiente: todo lo que necesita es un navegador y un sitio web con un complemento *H5P* (H5P, 2022).

Ventajas: 1) *H5P* cuenta con múltiples recursos multimedia que permiten la interactividad promoviendo con ello actividades lúdicas; 2) la motivación extrínseca en alumnos para encontrar por sí solos alguna definición que no ha quedado clara, buscando a su profesor o preguntando dudas en la clase posterior; 3) los estudiantes se impulsan a terminar la actividad durante la sesión; 4) los profesores obtienen en tiempo real las calificaciones de dicho trabajo, la cual se agrega automáticamente al calificador, desahogando en primera instancia la carga en la captura de notas (Reyna, 2021).

Aunque la realización de este tipo de actividades redunda en un tiempo prolongado, si se elabora correctamente, queda lista para reforzamiento de futuras actividades.

Desventajas: las actividades de llenado de espacios en blanco son sensibles a mayúsculas y ortografía, por lo que las instrucciones deben ser muy claras al implementar la actividad, de lo contrario es posible que deba haber una revisión individualizada al finalizar la actividad.

Aplicaciones de internet

Como se ha mencionado, actualmente se han utilizado distintas aplicaciones y recursos TICs como herramientas muy valiosas y operativas que conducen a la educación *e-learning*.

Se conocen varias aplicaciones web y entre las más utilizadas se encuentran el *Quizziz, Kahoot, Socrative*, entre otras. En todas ellas es posible crear cuestionarios, actividades lúdicas-dinámicas que pueden ser contestados desde sus dispositivos móviles o fijos.

Ventajas: la interfaz es simple; se muestran botones que se pueden seleccionar como respuestas; no es necesario crear cuentas; los estudiantes pueden acceder a partir de un *link* compartido por la/el docente; las actividades pueden ser sincrónicas o asincrónicas. La principal ventaja es que los resultados son obtenidos inmediatamente facilitando la tarea del profesor (Artal, s/f).

Desventajas: las actividades implementadas utilizando estas herramientas no recaen en la desventaja, sino que hay que tener mucho cuidado pues solo pueden ser utilizadas como actividades de repaso o reforzamiento de algún tema en específico. El tratar de añadirlas como una actividad sumativa conlleva a que los estudiantes sientan frustración pues se presionan al elaborar actividades que se basen sobre tiempo.

Pizarra Digital Interactiva (PDI)

Se define como una herramienta tecnológica que permite ser compartida a través de alguna sala de conferencia digital; el formato es idóneo para que todo un grupo pueda visualizarlo y lo mejor de todo es que beneficia el sistema de comunicación en el formato híbrido. Puede comentarse que permite seguir el sistema tradicional de "pizarroneo" pero extrapolado a un formato digital (Gallego, Cacheiro y Dulac, 2009).

La pizarra digital interactiva se ha convertido en una gran herramienta para las y los docentes que se han apostado como un recurso en boga que habilita una colaboración dinámica entre alumnos y profesores. Las interfaces que se manejan son predecibles, por lo que están al alcance de todos los participantes

Ventajas: es idóneo para la visualización de manera grupal e íntegra de contenidos. Se puede utilizar como recurso de escritura, lecciones, resolución de ejercicios; guardar como apunte de clase; insertar imágenes y videos. Todo lo anterior en conjunto con una actividad integrada en *Moodle*, resulta de gran utilidad para evaluar el progreso en clase, obtener la calificación y retroalimentar en tiempo real.

Desventajas: es necesario contar con una tableta digital o un *mouse* que permita la escritura rápida; para evaluar el progreso y participación en clase se debe contar con una rúbrica muy específica (como tal esta última parte no es una desventaja, pero es un punto que debe atenderse).

El gran reto que se asumen en la práctica docente es generar y compilar recursos que en la actualidad deben resultar funcionales en un sistema híbrido de educación.

Uno de los desafíos es captar la atención, motivar y aumentar la retentiva de información; en el caso particular de este ensayo, es a través de recursos multimedia como estrategias didácticas de enseñanza y al mismo tiempo que dentro de esta formación se salten las dificultades que presentan los docentes al tener una sobrecarga de evidencias que retroalimentar.

Si bien es quehacer de las y los profesores mantenerse a la vanguardia tecnológica en educación, hay caminos que pueden hacer que algunos procesos se vuelvan más eficientes y simplificados, esto puede lograrse a través del uso de aplicaciones educativas que promueven el dinamismo lúdico entre los estudiantes y permitan la obtención de calificaciones en tiempo real, lo que conlleva a aliviar la parte pesada del quehacer e invita a las y los profesores que sigan en esta apasionante ruta que es la educación.

Cabe menciona, que para que lo anterior funcione y pueda integrarse de forma exitosa en las prácticas, es necesario un gran esfuerzo por parte del docente, pues necesita realizar la búsqueda de información, diseñar y construir todos los recursos digitales que serán utilizados en el aula.

Por consiguiente, hay un beneficio en la ecuación: diseño de actividades digitales-cantidad de trabajo a revisar. También es importante considerar que el acompañamiento del docente ante estas estrategias es de vital importancia, ya que ninguna de estas actividades tecnopedagógicas servirán de mucho si únicamente son diseñadas sin un propósito particular.

Referencias

Artal, S. *Kahoot, Socrative y Quizziz. Herramientas gratuitas para fomentar un apendizaje interactivo y la gamificación en el aula.* HERRAMIENTAS DESTINADAS A SESIONES VIRTUALES (unizar.es)

DocuSign, *¿Qué son las TICS y como incorporarlas a tu negocio?*. Qué son las TICs, sus ventajas y ejemplos para incorporar en tu negocio (docusign.mx)

Gallego, D., Cacheiro, M. L., Dulac, J. (2009). La pizarra digital como recurso docente. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10(2) p. 127. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA COMO RECURSO DOCENTE (redalyc.org)

H5P. https://h5p.org/. Fecha de consulta: 3 de abril de 2022.

Manual para trabajos escritos de las Preparatorias Ibero Puebla y Tlaxcala. (2016). IV De la Docencia, artículo 35.

Moodle. https://moodle.org/?lang=es. Fecha de consulta: 3 de abril de 2022.

Reyna A. (2021). Intercoloquio de profesores.

Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Ikastorratza, e- Revista de Didáctica 2*. http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf