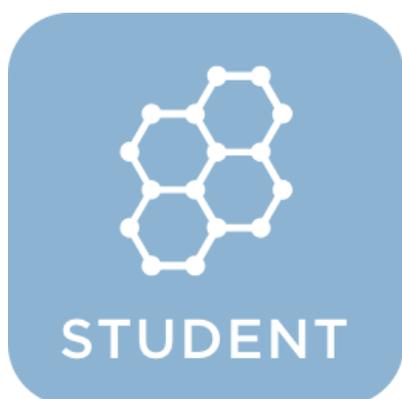




¿DÓNDE DESCARGAR LA APP?

ELIGE EL PERFIL:



ESTUDIANTE



PROFESOR

La Plataforma Socrative:

La plataforma Socrative (<https://www.socrative.com/>) constituye una herramienta online que permite gestionar la participación del alumnado en el aula en tiempo real. Se trata de una herramienta muy intuitiva, gráfica y que facilita una rápida familiarización. Existen dos versiones de la misma, una gratuita y otra de pago, con más posibilidades. En nuestro caso, optamos por la primera de ellas, ya que las opciones que nos ofrece son más que suficientes para la consecución de nuestros objetivos.

Socrative facilita elementos muy importantes en el actual contexto docente tales como disponer de *feedback* en tiempo real, medir la participación del alumnado e incluso puede ser utilizada como herramienta de evaluación continua. Para ello, dispone de diversas opciones en forma de cuestionarios. Los resultados de los mismos quedan gravados de forma que el docente puede descargarlos y recopilar una gran cantidad de información. Además de ello, Socrative permite su utilización desde dispositivos móviles con dos versiones de su aplicación disponible tanto en la propia

página web de la plataforma, como en App Store, Chrome Web Store, Google Play y Amazon. Por tanto, estamos ante una herramienta que permite integrar los teléfonos móviles en el aula.

Una vez accedemos a la web debemos registrarnos, crear nuestro perfil y acceder mediante *Teacher log-in*. Ya registrados, creamos un aula virtual personal a la que damos un nombre y en la que encontraremos las distintas posibilidades que la plataforma nos ofrece. En el icono *Quiz* podemos crear cuestionarios, que se almacenan en el menú *Quizzes*. Más concretamente, podemos elaborar cuestionarios con distintos formatos: verdadero/falso, respuesta múltiple y respuesta corta.

También podemos lanzar una pregunta rápida en clase. En el presente proyecto hacemos uso de los cuestionarios de respuesta múltiple. En el proceso de elaboración de los mismos podemos, además de proporcionar la solución, incluir una explicación de cada pregunta. Una **característica interesante de Socrative** es que permite un número ilimitado de caracteres en la formulación de las preguntas y, por tanto, es más flexible que otras herramientas parecidas como, por ejemplo, Kahoot! Para poder participar, el alumno debe unirse a nuestra aula, primero accediendo a Socrative e identificándose como estudiante desde *Student log-in* y poniendo después el nombre de nuestra aula.

Los cuestionarios pueden responderse mediante distintos tipos de pruebas. En nuestro caso hemos optado por el tipo de cuestionario *Space Race* o carrera espacial, basado en una competición entre los alumnos. Otras alternativas son el *Quiz* o cuestionario estándar, y el *Exit Ticket*, cuestionario de tres preguntas más enfocado a valorar el entendimiento de la materia por parte del alumno justo al final de la clase.

- **Diseño y aplicación**

El funcionamiento de la carrera espacial, que se proyecta para toda la clase, es el siguiente. Cada alumno está representado por un icono, en nuestro caso naves espaciales. Los nombres de los alumnos no aparecen, únicamente aparece el color de su nave espacial, asignado de manera automática. Por tanto, la prueba es anónima y solo ellos saben quiénes son, sin posibilidad de identificar al resto de compañeros. Sin embargo, el profesor sí que conoce el nombre de cada alumno. Una vez empieza la carrera, cada pregunta acertada hace que la nave se desplace hacia adelante, mientras que si la respuesta es errónea la nave permanece estática.

Este ejemplo es de cuestionarios cortos de tres preguntas, cuando la limitación temporal es importante y el objetivo del cuestionario no es la evaluación exhaustiva del temario, sino simplemente un chequeo de los conocimientos con los que los alumnos afrontan la sesión práctica. Las preguntas se refieren a contenido previamente aprendido en clases teóricas y que es necesario para el desarrollo de la sesión práctica. Dado que hay solo tres preguntas en cada carrera, solo hay tres movimientos posibles. Normalmente hay varios ganadores, que son todos aquellos alumnos que logran responder de manera correcta a las tres preguntas. Cada cuestionario se realiza dos veces: al principio y al final de la clase. En la primera ronda, no se muestran las respuestas.

Durante el desarrollo de los ejercicios prácticos las preguntas se responden de manera implícita, es decir, mediante la resolución de los ejercicios el alumno obtiene la respuesta a las preguntas pese a que esta no se responde de forma literal.

Este mecanismo es interesante, ya que en lugar de la tradicional vía teoría-práctica, en este caso el estudiante puede llegar a comprender el concepto teórico mediante la resolución práctica. También es importante aclarar en este punto que, pese a que el enunciado de los ejercicios puede llegar a variar en cada uno de los grados, el contenido teórico es completamente transversal y común a los tres y, por tanto, los cuestionarios son los mismos para los tres grados. Al final de la sesión, los

alumnos responden de nuevo a las mismas preguntas, y esta vez sí que se muestran las respuestas correctas con las correspondientes explicaciones de cada una de ellas.

- **Características:**

1. **Feedback instantáneo.** Esta aplicación permite conocer en pocos segundos cómo está yendo la clase ya sea física o virtual.
2. **Evaluación previa.** Los quiz o cuestionarios pueden ser utilizados antes de clase para conocer de dónde se parte, entender si los estudiantes han revisado algún material y lo han entendido, etc.
3. **Evaluación continua.** Socrative permite conocer de forma reiterada a lo largo de la clase o del curso los conocimientos de la clase.
4. **Motivación.** El uso de estos dispositivos que usa de manera habitual el alumnado facilita la motivación extra para responder. Además, el modelo concurso o similar favorece una competitividad sana con uno mismo para mejorar.
5. **Participación.** Compartir en la aplicación favorece que todos puedan tener accesible la participación, sea cual sea sus capacidades de comunicación. Además, está ligado a la motivación anterior para favorecer la participación.

- **Ideas Principales:**

1. **¿qué sabemos de...?:** se puede realizar un *quiz* inicial para conocer qué saben los estudiantes del tema en el que van a trabajar ese día.
2. **#hoyheaprendido:** finalizar con una pregunta corta donde cuenten qué han aprendido.
3. **Compresión lectora:** las preguntas de verdadero o falso pueden servir para evaluar la comprensión lectora del enunciado, no solo un conocimiento concreto.
4. **Opinión y debate:** a través de preguntas breves los estudiantes pueden expresar su opinión ante un tema de debate, pero también como ejercicio de ensayo o comentario de texto.
5. **Desarrollo de identidad digital:** utilizar una herramienta como Socrative donde los estudiantes participan en grupo permite trabajar la identidad digital, el respeto a los demás en los comentarios, la privacidad, uso responsable del anonimato, etc.
6. **Ranking para hacer...:** en el aula pueden existir tareas para realizar en grupo, por lo que los ranking pueden ser utilizados como motivación o enganche para que puedan esforzarse y realizar cada tarea.
7. **Cambio de roles:** ¿y si cada día es un estudiante quien pregunta al resto? Puede ser una herramienta extra de responsabilidad, para el alumno que ejerce de docente, y de respeto para el resto de estudiantes.

Más allá de estas ideas, como en toda herramienta, se puede trabajar el tema de la seguridad online, el desarrollo de conocimientos específicos de cada materia, etc., pero también, otros elementos claves de comunicación.

El **feedback inmediato**, la **participación** y la **evaluación continua** son tres elementos clave de Socrative que permiten de manera sencilla y gratuita conocer más a los estudiantes.