

Resultados de una experiencia con Socrative en Dirección de Marketing

Paula Bitrián y Sara Catalán

Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados, Universidad de Zaragoza.

1. Objetivos y contexto académico

Hoy en día, la falta de atención de los alumnos durante las clases teóricas es un problema común al que se enfrenta la mayoría de profesores. Tras 20 o 30 minutos, el nivel de concentración de los alumnos desciende, lo que se traduce en problemas de falta de *engagement*. Una estrategia para solventar este problema procede de los juegos y la gamificación. En ese sentido, *Socrative* es una herramienta *online* que integra un enfoque de juego en una clase teórica. De este modo, los profesores pueden transformar una clase en la cual solamente algunos alumnos responden a sus preguntas, en un juego en el que toda la clase participa, favoreciendo una competición amistosa y favoreciendo un mayor *engagement* y aprendizaje entre los alumnos.

Teniendo esto en cuenta, el objetivo de este trabajo es mostrar los beneficios que el uso de *Socrative*, en el contexto de una competición por equipos, tiene sobre el aprendizaje de los alumnos. Para alcanzar este objetivo se describen los resultados de una experiencia llevada a cabo en la asignatura *Dirección de Marketing*, una asignatura optativa de 4º curso del Grado en Economía de la Universidad de Zaragoza, durante el primer semestre del curso académico 2019-2020.

2. Metodología docente utilizada

El desarrollo de esta experiencia se basa en el denominado “aprendizaje basado en juegos” (*game-based learning*), el cual consiste en incorporar elementos de juego en contextos de aprendizaje para favorecer los resultados de aprendizaje de los alumnos. De este modo, *Socrative* se utilizó en el contexto de una competición por grupos desarrollada a lo largo del semestre, al finalizar cada uno de los temas de la asignatura, en la que los estudiantes usaban sus dispositivos móviles (cuando la docencia tenía lugar en un aula convencional) o los ordenadores (cuando la docencia tenía lugar en un aula de informática) para responder preguntas de elección múltiple sobre los contenidos de la asignatura.

3. TIC en la que se ha apoyado

Esta experiencia se apoya en el uso de *Socrative*. En concreto, se realizó una competición de *Socrative* por equipos.

4. Carácter innovador a destacar

Socrative supone una herramienta innovadora a través de la cual es posible amenizar las clases teóricas a los alumnos gracias al poder motivador de los juegos. Por ello, en los últimos años, un creciente número de estudios empíricos han analizado el efecto del uso de *Socrative* sobre los resultados de aprendizaje.

5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

45 alumnos de la asignatura *Dirección de Marketing* fueron encuestados al finalizar la asignatura. En dicho cuestionario se les pedía que valorasen su experiencia con el uso de *Socrative* en la asignatura, en escalas Likert de 1 a 7 puntos. Los resultados muestran que,

si bien los alumnos no consideran que *Socrative* sea especialmente atractivo visualmente ($M=3,47$) o les ayude a estar mucho más concentrados ($M=3,29$), sí lo consideran una actividad interesante ($M=3,95$) y cuyo funcionamiento es fácil de aprender ($M=6,52$), así como una actividad que favorece el aprendizaje de la asignatura ($M=3,81$). A continuación, se identificaron tres perfiles de estudiantes en función de la importancia que dan a diferentes elementos de los juegos: los competidores (25% de la muestra), quienes dan más importancia a ganar, conseguir la mejor puntuación y ser los mejores; los socializadores (42,50% de la muestra), quienes dan una mayor importancia a interactuar con otros jugadores; y los inmersores (32,50% de la muestra), para los cuales lo más importante es la historia del juego y sentirse inmersos en la misma. Teniendo en cuenta estos perfiles, se observa que los inmersores son los que perciben la actividad de *Socrative* como más interesante ($M=4,10$) y que les permite estar más concentrados ($M=3,50$), los competidores son los que consideran que es más fácil de utilizar ($M=6,63$) y los socializadores consideran que es más atractiva visualmente ($M=3,75$). En cuanto al aprendizaje, en comparación con los competidores ($M=3,50$), tanto los socializadores como los inmersores consideran que han aprendido más ($M=4,05$ y $M=4,03$, respectivamente). Asimismo, los resultados se analizaron en función del sexo de los estudiantes. Los resultados muestran que las mujeres (37,20% de la muestra) perciben la actividad con *Socrative* como más interesante ($M=4,35$), que les ayuda a estar más concentradas ($M=3,35$), más fácil de aprender a usar ($M=6,63$) y estéticamente más atractiva ($M=6,63$), lo cual se traduce en una mayor percepción de aprendizaje ($M=4,06$). Finalmente, se les pidió a los alumnos que valorasen una serie de recompensas recibidas a lo largo de la competición de *Socrative*. Los resultados muestran que la recompensa preferida por la mayoría de la clase (79% de la muestra) corresponde con privilegios dentro de la propia asignatura (ej. poder ser los primeros en elegir el tema para realizar el trabajo de la asignatura, de una lista de temas cerrados), frente al resto de estudiantes que prefieren una recompensa extrínseca (ej. un paquete de gominolas para cada miembro del equipo ganador).

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Una de las principales ventajas de *Socrative* es que puede usarse como herramienta docente en áreas muy diversas. En concreto, las actividades con *Socrative* (o sistemas similares, como *Kahoot!* o *Quizizz*) son especialmente útiles para cursos introductorios de cualquier disciplina, así como para asignaturas optativas sobre una temática específica que los alumnos ven por primera vez. En estos cursos, los alumnos tienen un conocimiento muy reducido sobre la asignatura, lo que dificulta que puedan discutir o reflexionar sobre un tema en profundidad. Por ello, introducir actividades con *Socrative* en clase favorece que se creen debates entre los miembros de un grupo y entre los diferentes grupos de la clase para justificar la respuesta elegida. En definitiva, se espera que los resultados obtenidos en la presente investigación se mantengan en otras áreas y asignaturas.

7. Conclusiones obtenidas durante el proceso

Los resultados de este estudio demuestran que las competiciones de *Socrative* constituyen una herramienta adecuada para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. *Socrative* se ha convertido en los últimos años en una herramienta educativa muy útil para introducir características de juegos en el aula, de manera que los alumnos se comprometen más con la asignatura y consideran que aprenden más.