

VEVOX: UN RECURSO INTERACTIVO PARA PLANTEAR CUESTIONES MEDIANTE MICROSOFT POWERPOINT. EL RESURGIR DEL SOFTWARE DE PRESENTACIONES.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

El propósito de esta experiencia es buscar una mejora en la participación e intervención de los estudiantes en el aula, optimizando al mismo tiempo el proceso de enseñanza-aprendizaje. La tecnología se haya en constante evolución y a día de hoy es difícil definir que herramientas TIC, de entre las disponibles en el mercado, resultan indispensables para trabajar dentro y fuera del aula. Por otra parte, algunas actividades muy conocidas que favorecen la participación de los estudiantes en el aula y al mismo tiempo nos permiten adaptar la docencia pueden ser: comenzar las sesiones con un cuestionario de conocimiento previo (*pre-test*) para adaptar los contenidos y su profundidad; insertar preguntas "sobre la marcha" para verificar el adecuado seguimiento de los contenidos; añadir cuestionarios con respuestas del tipo "no lo sé", para apreciar si los estudiantes necesitan ayuda del profesor; desarrollar la misma pregunta al principio y final de la clase para comprobar si hay diferencias; facilitar discusiones en grupo cuando la mayoría de los alumnos no tenga claro una pregunta; introducir dinámicas de juegos (*Game-based Learning*), etc. Existen muchas otras actividades que podemos utilizar en el aula para implicar a los estudiantes, sin embargo el mayor problema a la hora de implementar estas estrategias docentes es que en muchas ocasiones los grupos de estudiantes son numerosos mientras que el número de horas de clase es reducido. De esta forma se dificulta el seguimiento exhaustivo del alumnado, que resulta tan necesario en muchas de las modernas técnicas educativas (Artal-Sevil, 2019a).

Vevox es una herramienta gratuita (también posee versión *premium*) que se integra de manera sencilla en *PowerPoint* mediante la instalación de un complemento "*plug-in*". Su principal ventaja reside en que nos permite agregar encuestas y cuestionarios sobre las diferentes diapositivas, de esta manera aumenta la participación y compromiso en clases o seminarios. Por otra parte también permite capturar preguntas o comentarios a través de encuestas llevadas a cabo con los dispositivos móviles. El interface de usuario posee un diseño funcional e intuitivo y es fácilmente personalizable. La herramienta está accesible desde cualquier navegador y dispositivo móvil, aunque dispone de una app específica para smartphone Android o iOS. Además *Vevox* nos permite crear una sesión web independiente o integrada dentro de *Microsoft PowerPoint*. La aplicación está disponible a través de la siguiente dirección <https://vevox.com>. Del mismo modo, la herramienta requiere el registro del profesor "*Sign up for free*", e iniciar la sesión. Por su parte el docente administra la aplicación *Vevox* por medio de su navegador o del propio *PowerPoint*. Mientras tanto los estudiantes no necesitan registrarse, es suficiente con el link, *QR-Code* y el código proporcionado por el profesor.

Este recurso nos permite crear diferentes "*meeting*", por ejemplo por sesión o unidad didáctica. A su vez todos los datos estadísticos recogidos son archivados y guardados en la base de datos. También es posible descargar estos datos como un conjunto de imágenes con objeto de generar un pequeño informe o incluso exportar los datos sin procesar a una hoja de cálculo. De este modo toda la información y datos correspondientes a los resultados se guardan en la plataforma, asociados a cada diapositiva de la encuesta. Esta información nos permite apoyar el enfoque de aprendizaje *Flipped Teaching*. Mediante la configuración de la sesión es posible especificar el

tiempo máximo de duración, compartir el "*meeting*" con otros profesores, así como decidir si las respuestas sean anónimas o, por el contrario, se solicite la identificación del alumno. El tipo de preguntar a efectuar puede ser texto abierto, opción múltiple, clasificación por estrellas o incluso numéricas. Los resultados también se muestran en los dispositivos de los participantes, proporcionando un grado extra de motivación. Además en su versión educacional permite la interacción de hasta un máximo de 100 estudiantes simultáneamente.

La forma más sencilla de utilizar *Vevox* es mediante su integración en *PowerPoint*. Así después de su instalación aparece una nueva opción sobre los menús despegables. De esta manera es posible convertir una diapositiva sencilla en una pregunta con múltiples opciones de respuestas, indicando al mismo tiempo cuáles son las respuestas correctas. La herramienta puede utilizarse de forma muy sencilla para el desarrollo de diferentes cuestiones *post-test*. Asimismo es posible insertar un reloj de cuenta atrás para indicar el tiempo restante. Conviene incorporar al inicio de la presentación una diapositiva con las instrucciones (*link* y *meeting-ID*), esta diapositiva es generada automáticamente por la aplicación.

Con estas nuevas herramientas se anima a los alumnos a preparar los contenidos y actividades académicas que se van a explicar y desarrollar posteriormente en el aula. El uso de recursos interactivos dentro del aula tiene por objeto ayudar a que las sesiones lectivas sean mucho más dinámicas, activas y participativas. En cuanto a su implementación en el aula universitaria, el docente puede analizar los resultados de las distintas tareas de aprendizaje en tiempo real. El propósito es contrastar el grado de asimilación de contenidos, mientras se resuelven las distintas dudas. De este modo, a la vista de los resultados y después de su reinterpretación el profesor puede decidir acerca de revisar alguno de estos contenidos presentados en el aula con mayor profundidad, con objeto de reforzar el aprendizaje de los estudiantes y afianzar los conocimientos, o bien continuar con la programación de la asignatura. Además los resultados de estas pruebas pueden formar parte de la evaluación formativa y sumativa del estudiante. Desde el punto de vista de los estudiantes la principal ventaja en el uso de estas herramientas Q&A (*Questions and Answers*) es la obtención de un *feedback* inmediato.

Por último, *PowerPoint* también se ha reinventado en las últimas versiones (*Office 365* para *Windows*), permitiendo crear presentaciones mucho más flexibles y dinámicas. Ahora es posible crear una presentación educativa con contenido en audio y video del presentador, mediante la activación de la webcam. Cuando se efectúa la grabación de una presentación, los distintos elementos (animación de texto u objetos, diapositivas, narración del audio o video, intervalos, gestos del cursor, etc.) se guardan en la propia presentación. De este modo es fácil visualizar la grabación de cada una de las diapositivas, viendo y escuchando el resultado final. Al mismo tiempo es posible convertir la presentación en un video, listo para ser visto por los estudiantes o colgarlo en *YouTube*. Para ello sólo es necesario exportar la presentación a un archivo en formato video (*.mp4 o *.wmv). Estas nuevas opciones nos permiten el desarrollo de contenidos enriquecidos más interactivos, facilitando que los estudiantes puedan no sólo adquirir nuevos conocimientos sino incluso llegar a interactuar con las presentaciones (Artal-Sevil, 2019b).

- Artal-Sevil J.S. (2019a). "Flipped Teaching and Game-based Learning in Higher Education: the good, the bad and the ugly". 12th annual International Conference of Education, Research and Innovation, ICERI19. IATED Digital Library. Seville (Spain), November 2019; pp. 9271 to 9280. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.2245>
- Artal-Sevil J.S., Bernal-Agustín J.L. y Domínguez-Navarro J.A (2019b). "Theory-Pills y Contenidos Enriquecidos. Recursos aliados del profesor en la docencia universitaria". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019; pp.: 75-86.