

El one minute paper virtual con Socrative

Ana Garrido¹, Jesús Gutiérrez², Teresa Montaner¹ y Agustín Raluy¹

Objetivo y contexto

El objetivo de esta experiencia ha sido incorporar las nuevas tecnologías a la metodología docente del *one minute paper* (OMP), pasando del formato físico al formato virtual. El OMP virtual se ha aplicado en Investigación de Mercados II que es una asignatura obligatoria del 3er curso del grado en Marketing e Investigación de Mercados.

El one minute paper en la docencia

El *one minute paper* es una técnica de evaluación que se utiliza en clase y consiste en plantear, por escrito, alguna pregunta corta relacionada con los contenidos explicados en la sesión para valorar el nivel de asimilación de los mismos. Puede ser utilizado también como elemento del sistema de evaluación de la asignatura.

Numerosos autores han resaltado las ventajas del OMP siendo una metodología que facilita la comunicación entre el profesor y los estudiantes, permite comprobar en el aula si los alumnos comprenden los contenidos explicados, ayuda a identificar problemas con la materia, estimula la atención en clase...(Cross y Angelo, 1993; Stead, 2005; Kwan, 2011; Morales Vallejo, 2011). Sin embargo, también presenta ciertos inconvenientes en su aplicación que pueden suponer un freno para que los profesores la empleen. Una de las principales limitaciones reconocidas en la literatura es que, sobre todo en grupos numerosos, la gestión de la actividad y de la información generada puede requerir un tiempo elevado (Romero, 2001; Vivel-Búa, Fernández-López, Lado-Sestayo y Otero-González, 2015). En este sentido, Romero (2001) y Vivel-Búa et al. (2015) recomiendan buscar alternativas entre las que se encuentra la posibilidad de que los alumnos envíen las respuestas por correo electrónico o utilizando las nuevas tecnologías.

Aplicación del OMP virtual

Por esta razón, y buscando facilitar la utilización del *one minute paper*, con **esta experiencia se ha querido diseñar, mediante el uso de herramientas TIC, un sistema** que permitiese su correcta aplicación, facilitase la comunicación on line con los alumnos y simplificase las tareas de gestión por parte del profesor. Para ello se han incorporado las nuevas tecnologías a la actividad; concretamente se ha trabajado con la aplicación Socrative.

Socrative es una aplicación que permite a los profesores plantear preguntas en el aula, que los alumnos las contesten mediante dispositivos móviles y conocer las respuestas en tiempo real. La aplicación es muy sencilla e intuitiva y se puede utilizar desde todo

¹ Dpto. Dirección de Marketing e Investigación de Mercados;

² Dpto. Organización y Dirección de empresas

tipo de dispositivos (tablets, smartphones u ordenadores) y sistemas operativos. Las preguntas planteadas pueden ser de tipo test, de verdadero o falso, o de respuesta corta. Al finalizar la sesión el profesor puede descargar los informes de resultados o recibirlos por correo electrónico en hoja de cálculo.

A lo largo del segundo cuatrimestre, en la asignatura antes reseñada se ha incorporado el OMP virtual. Así, en siete sesiones de teoría las profesoras han planteado preguntas de respuesta corta relacionadas con la materia explicada en la sesión y los estudiantes la han contestado utilizando la aplicación Socrative. En total se han registrado 553 respuestas.

Valoración y sostenibilidad

Para valorar el OMP virtual, además de contar con la percepción de las profesoras, se realizó una encuesta con google drive. Los resultados de la encuesta muestran cómo los estudiantes están satisfechos con esta experiencia (media = 6,35³). Pensamos que incorporar las nuevas tecnologías en la docencia resulta atractivo para los estudiantes y esto ha influido en la valoración positiva. Dado que todos los alumnos habían participado previamente en otras asignaturas donde se habían realizado OMP en formato en papel, se quiso conocer las preferencias por un tipo de soporte u otro. Las opiniones están muy divididas entre ambos formatos: un 39% de los encuestados prefiere el formato en papel y otro 39% de la muestra prefiere el electrónico. Es posible que estas valoraciones estén condicionadas por la percepción que tienen de la propia aplicación utilizada; por ello es interesante analizar la comodidad y rapidez percibida de Socrative. Los encuestados consideran que Socrative es una herramienta cómoda (media = 6,48) pero la percepción de rapidez ha sido algo peor (media 5,55) y un 26 % de los estudiantes que han participado en la encuesta ha manifestado que no la consideran una herramienta rápida para hacer el OMP. Estos resultados hacen reflexionar sobre el tipo de preguntas utilizado en los OMP. A lo largo del curso las preguntas se han planteado de forma abierta y los alumnos, una vez dentro de la aplicación, tenían que escribir la respuesta. Seguramente la percepción de la comodidad y la rapidez mejoraría si se planteasen cuestiones de tipo test o de respuestas muy cortas.

Desde la perspectiva de los docentes, la utilización de Socrative ha sido satisfactoria puesto que ha permitido aplicar los *one minute papers* de forma más sencilla, optimizando el tiempo y los recursos dedicados a esta actividad de evaluación. Además, su utilización es válida para cualquier asignatura donde se realicen *one minute paper*.

³ Valorado de 0, totalmente en desacuerdo, a 10, totalmente de acuerdo.