

PLICKERS COMO UNA HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA LA EVALUACIÓN

Categoría: Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs)

Nombre: Luis Gerardo Mendoza Cardozo

Función: Docente

Entidad Federativa: Puebla

Nivel Educativo: Secundaria

NARRACIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

Tema, asignatura o asignaturas en las que se implementó, implementa o desea implementarse la Buena Práctica

Lengua Materna. Español

Explique brevemente por qué la experiencia que narra podría considerarse una Buena Práctica.

La evaluación es un proceso importante e indispensable durante la enseñanza y el aprendizaje, y la utilización de Plickers (aplicación educativa de realidad aumentada), favorece la identificación de manera inmediata, lúdica y atractiva las áreas de oportunidad que se tienen en un determinado tema del programa de estudios tanto por parte del maestro como del alumno. Esta práctica se considera buena porque el éxito no radica en el simple uso de la herramienta virtual, sino en cómo la o el docente interactúe con ella antes, durante y después de la evaluación.

¿Qué retos específicos, surgidos en el marco de la pandemia (o en otro momento, según sea el caso), se buscaron atender con esta Práctica?

La evaluación comúnmente ha sido considerada como algo negativo, que tan sólo al escuchar la palabra causa preocupación. Normalmente en el nivel de secundaria a lo largo del ciclo escolar se aplican diferentes pruebas estandarizadas que varían en cuanto a la extensión, el tiempo de aplicación y la difusión de los resultados. En este tipo de pruebas los alumnos suelen estar angustiados, nerviosos, tristes y/o frustrados. Por otro lado, otra de las desventajas de estas evaluaciones es que no brindan de manera inmediata, pertinente y oportuna los resultados obtenidos para realizar una idónea retroalimentación. Es así como nace la inquietud de recuperar el enfoque formativo de la

evaluación y por generar una dinámica diferente, atractiva y lúdica que favorezca a los alumnos con su proceso de aprendizaje.

¿Es una Buena Práctica que atiende o atendió un caso en particular, a algunos estudiantes de un grupo, a todo el grupo, o a toda la escuela?

Se atendió a 5 de mis grupos de manera presencial, dando un total de 200 alumnos. Además, también se contempló a otros 100 alumnos de otros grupos durante una feria escolar.

¿A cuántos alumnos/as impactó la Buena Práctica? (De manera directa o indirecta)

De manera directa, ha impactado a unos 200 alumnos, quienes fueron el total de mis 5 grupos del ciclo escolar 2019 - 2020, ya que con ellos se llevó a cabo esta dinámica evaluativa en un maratón de conocimiento por equipos y también para los exámenes trimestrales del primer periodo de evaluación.

De manera indirecta, ha impactado a otros 100 alumnos que participaron durante una feria escolar. La buena práctica formó parte del final de un rally de conocimiento, en el cual se les preguntó a los alumnos participantes temas referentes al área de Lenguaje y Comunicación. Los involucrados en este ejercicio fueron alumnos destacados que atendieron los stands precedentes, los alumnos que competían de otros grupos y grados y el docente que dirigió y llevó a cabo el proceso de evaluación.

¿Cuál ha sido o fue la duración de la Buena Práctica?

La duración de esta buena práctica fue durante todo el ciclo escolar 2019 - 2020, principalmente en el primer periodo de evaluación trimestral y al final de este mismo durante la feria de lo aprendido.

Si está sistematizando una Buena Práctica surgida en el marco de la pandemia, ¿en qué momento de la contingencia comenzó (y terminó, de ser el caso), de implementarla, y por qué en ese momento?

No se implementó durante la pandemia sino en el primer semestre del ciclo escolar 2019-2020. No la he llevado en forma virtual, dado que, esta buena práctica requiere que sea presencial.

¿Cuáles son los objetivos (general y específicos) que se plantearon en la/s actividad/es que hoy se coloca/n como una Buena Práctica?

Objetivo general:

Generar una dinámica de evaluación lúdica que permita a los alumnos identificar sus áreas de oportunidad y sus avances de manera oportuna.

Objetivos específicos:

- Que los alumnos comprendan el enfoque de la evaluación formativa a través de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- Que los alumnos obtengan una retroalimentación oportuna a través del análisis de los resultados de la evaluación

¿De dónde surgió la idea que fundamentó esta Buena Práctica? Por ejemplo, resultados de investigación educativa, prácticas de otros colegas, adaptación propia, etc.

La idea de esta buena práctica nació durante una movilidad académica en Francia que pude vivir gracias a una beca federal por parte de la Secretaría de Educación Pública y otras instituciones educativas. Este programa tuvo como objetivo realizar actividades académicas, de investigación, y de práctica docente en Escuelas Superiores del Profesorado y la Educación en Francia, con el fin de fortalecer la formación de maestros y estudiantes para ofrecer una educación de calidad con equidad.

Dentro de los cursos en los que pude estar presente, hubo uno denominado *Culture Numérique et Apprentissages*, que estuvo asociado al uso y la implementación de la tecnología y de plataformas educativas en el salón de clases. En él, conocí y aprendí a realizar una planeación incorporando la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y a utilizar la aplicación de "Plickers". A partir de ese momento pensé que esa herramienta podría revolucionar la evaluación en las escuelas de México.

Me interesó tanto, que al regresar a mi escuela normal y siendo mi último semestre, decidí investigar más sobre ella para que pudiera ser el tema central de mi documento recepcional para titularme como Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Español.

En la actualidad y con el paso del tiempo, he reflexionado sobre esta herramienta, dándome cuenta de que el éxito no está únicamente en su utilización, sino en la dinámica,

interacción y forma en cómo la maestra o el maestro la emplee. Así es como hoy en día he pasado del uso de una herramienta tecnológica, a la ejecución de una buena práctica que va más allá de sólo calificar, pues se centra en generar una evaluación atractiva, divertida y lúdica que ayude a los alumnos a identificar sus áreas de oportunidad, a trabajar en ellas y a reflexionar sobre sus avances de manera oportuna.

¿En qué consiste la Buena Práctica?

Plickers es una herramienta tecnológica que sirve para evaluar a los alumnos en cuestión de minutos a partir del uso de códigos QR. Lo interesante es lo que puede generar el docente y los alumnos antes, durante y después de utilizar esta herramienta, pues Plickers solamente es el medio para conseguir los objetivos.

A continuación, describo detalladamente en qué consiste y cómo se debe ir trabajando de inicio a fin para cambiar el pensamiento sobre la evaluación a partir del uso de Plickers.

Conocimiento de la herramienta

- 1.- Investigar los beneficios y funciones que tiene la aplicación educativa “Plickers”.
- 2.- Descargar la aplicación en el smartphone del maestro titular. Esta herramienta se puede encontrar en su versión gratuita o por suscripción, a lo que cabe señalar que con la versión gratuita se puede trabajar sin mayores inconvenientes.
- 3.- Crear un usuario y contraseña en el smartphone o desde un equipo de cómputo para acceder a la aplicación.

Diseño de preguntas y de grupos

- 4.- Elaborar el conjunto de preguntas a aplicar de acuerdo con los aprendizajes esperados correspondientes del plan y programa de estudios actual y su asignatura desde la página web. Además, crear los grupos virtuales con los nombres de los alumnos para que al momento de la dinámica evaluativa ya esté todo configurado.
- 5.- Descargar e imprimir de la página web los códigos QR de los alumnos. El gasto que se hace por parte del maestro puede variar de acuerdo con el número de alumnos que tenga; es decir, si en promedio tiene 35 alumnos, entonces tendrá que imprimir forzosamente 35 códigos. Cabe señalar que los mismos códigos pueden ser utilizados por diferentes alumnos de otros grupos.

Previo a la aplicación de la evaluación

6.- Antes de llegar al espacio donde se realizará tal ejercicio, es importante hablarles a los alumnos sobre qué propósito tiene una evaluación y a que se refiere el enfoque formativo en palabras que ellos lo puedan entender; además, cabe la posibilidad de adelantar sólo un poco en qué consistirá esta nueva dinámica con el fin de empezar a crear duda, emoción, suspenso e interés. Esto de preferencia se hace una sesión antes de la evaluación para que ya vayan mentalizados.

7.- Es importante tener todos los materiales, recursos e infraestructura preparada antes de la aplicación; es decir, si por ejemplo se decide llevar a cabo esta práctica en la biblioteca escolar, es necesario que ya se tenga encendida la laptop o la computadora, que se verifique que haya conexión a internet, que el proyector esté encendido y enfocado, que ya se haya accedido a la página de Plickers con el usuario y contraseña, que el smartphone tenga pila y datos móviles por cualquier situación en la que pueda fallar la conexión wifi y que las sillas o pupitres de los alumnos estén ya acomodados de la forma en la que considere mejor el maestro..

Indicaciones previas a la aplicación de evaluación

8.- Establecer el ambiente y clima de trabajo; en otras palabras, las reglas. Estas restricciones podrán variar de acuerdo con el maestro y la manera de conllevar el proceso evaluativo.

9.- Se debe explicar a los alumnos cómo usar el código QR para contestar las preguntas. En este punto es importante mencionar a los alumnos que ellos deben sujetar su código de los extremos de la hoja, haciendo énfasis en que no deben tapar por ningún motivo este, pues de lo contrario será imposible escanear su respuesta. El código tiene cuatro letras (A, B, C y D) que corresponden a las cuatro posibles respuestas. Ellos deberán poner la letra que crean correcta de su código QR en dirección a su mentón

10.- Respecto a cómo escanear y proyectar las respuestas y preguntas de los alumnos, lo que se debe hacer es lo siguiente:

- Acceder a la página web desde la laptop o una computadora con el usuario y contraseña creado.
- Para ese momento los alumnos verán gracias al proyector la pantalla inicial de la página web
- Abrir la aplicación en el smartphone, seleccionar la pregunta o conjunto de preguntas a proyectar. En ese mismo instante aparecerá automáticamente la

pregunta con sus posibles respuestas en el pizarrón o pared hacia donde esté dirigido el proyector para que los alumnos puedan leer y empezar a decidir su respuesta.

- Para escanear las respuestas de los alumnos se podrá encontrar en el smartphone al momento de proyectar la pregunta, una opción similar a la de un botón de captura de fotografía.

- El maestro deberá preguntar a los alumnos cuando ya tengan su código en la posición correcta para proceder a dar clic en el botón similar al de una cámara para que de inmediato se empiece con el escaneo de las respuestas de los alumnos.

Evaluación con Plickers

11.- Durante la evaluación de realidad aumentada el docente deberá ir proyectado pregunta por pregunta, poniendo su marca personal; es decir, podrá ir contestando con las niñas, niños o adolescentes las interrogantes, dándoles pistas, poniéndolos a dudar de lo que están a punto de contestar, ser un andamio para seleccionar la respuesta correcta, mostrar la opción por la que se inclina la mayoría de sus compañeros de clase, ir comentando cuántos van contestando de manera correcta e incorrecta, traer al presente temas que se abordaron o datos interesantes de clases pasadas con el fin de despertar los aprendizajes previos de los alumnos, ir descartando algunas opciones sin dar la respuesta, etc.

La duración de la evaluación puede variar de acuerdo con el número de preguntas que se hayan diseñado y a la esencia del trabajo por la que haya optado el docente.

Posterior a la evaluación

12.- Una vez terminada la evaluación de realidad aumentada será momento de visualizar los resultados, los cuales se guardarán en automático en la plataforma. Al momento de hacer la revisión se puede compartir a través del proyector con todos los alumnos o de manera individual los porcentajes obtenidos por pregunta, tema, alumno y/o grupo con la finalidad de que conozcan sus áreas de oportunidad en un primer momento.

De la misma manera se puede imprimir el examen con las respuestas correctas e incorrectas y entregárselo al alumno para que tanto él, como su padre, madre o tutor puedan saber qué temas se necesitan reforzar. Una vez sabido esto, será necesario pasar a la fase de retroalimentación que puede darse en dos momentos distintos, el primero de ellos al terminar la evaluación digital, ya que una característica de esta herramienta es que permite observar los resultados de manera inmediata y de esa

manera hacer una revisión junto a los alumnos de las respuestas correctas; y en segundo momento, la retroalimentación sería días después a través de diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje que el maestro crea conveniente utilizar. Finalmente se realizará una nueva evaluación que permita identificar los avances entre la primera y segunda evaluación. Estos avances pueden compartirse a través de gráficas que pueden ser creadas con los resultados de la primera y segunda evaluación y expuestos durante reuniones trimestrales con los padres de familia y los mismos alumnos.

¿Cuál considera que es la actividad más exitosa de la Buena Práctica?

Lo más exitoso de esta buena práctica es la implementación de la evaluación en el aula a través de la herramienta de Plickers, pues la interacción que crea la o el docente durante la evaluación, preguntando, cuestionando y poniendo en duda a los alumnos al momento de contestar, así mismo el tener los resultados al instante y poder compartir a los alumnos sus áreas de oportunidad para que tanto ellos como el docente puedan realizar una retroalimentación pertinente, oportuna y correcta hace de este ejercicio algo único.

¿Cuáles son los principales cambios observados a partir de la Buena Práctica?

A partir de la implementación de esta buena práctica se pudo identificar las áreas de oportunidad de los alumnos de manera oportuna; ellos entendieron qué es la evaluación formativa; se percataron que la tecnología puede favorecer el proceso de aprendizaje y además hubo una mayor efectividad en la retroalimentación y en la enseñanza.

¿Cuál fue el papel del maestro/a u otros actores involucrados para el éxito de la Buena Práctica?

En esta Buena Práctica están involucrados de manera directa el docente y los alumnos.

El docente es un aplicador y al mismo tiempo un generador de intriga y emoción. De igual forma es quien prepara las preguntas y el ambiente para la aplicación del cuestionario.

El maestro cobra un rol importante para que las niñas, niños y/o adolescentes puedan comprender el enfoque de la evaluación formativa, identifiquen sus áreas de oportunidad, haga una retroalimentación oportuna y ayude a reflexionar sobre los aprendizajes esperados alcanzados a lo largo del ciclo escolar.

Los alumnos por su parte tienen el rol de ser evaluados y de participar en la dinámica al momento de contestar, ya sea por equipos o de forma individual.

¿Qué tipo de recursos fueron necesarios para implementar la Buena Práctica?

Internet, smartphone, laptop/computadora, proyector, programa de estudios de la asignatura correspondiente, un salón con el número de sillas suficientes para las alumnas y alumnos, electricidad y cables de alimentación eléctrica, así como la actitud y disposición del mismo docente y los alumnos.

¿Qué ha observado que puede mejorarse de esta Buena Práctica, tanto en la pandemia, como después de ella?

- La manera de sentar a los alumnos dentro del espacio o salón a utilizar; es decir, asignarles lugares por números de lista formando filas de cinco a ocho alumnos con el fin de que exista una simetría que favorezca escanear más rápido las respuestas de todos los alumnos
- Conversar con los alumnos sobre el enfoque de la evaluación formativa en todo momento
- Compartir con los padres de familia las áreas de oportunidad de sus hijas e hijos durante la junta trimestral en la que se entregan calificaciones para que conozcan los resultados y el progreso que han tenido.
- La forma de trabajar con la aplicación; es decir, evaluar por binas, filas, equipos o incluso una evaluación grupal para un beneficio en común.

¿Qué recomendaciones hace a otros maestros que quieran utilizar su estrategia/actividades de la Buena Práctica?

La principal recomendación es que impriman siempre su esencia al momento de realizar la evaluación; es decir, que no sólo utilicen la aplicación para evaluar como un examen tradicional trasladado a otro formato, sino que cambien ese concepto que se tiene de una evaluación.

Dentro de esta misma recomendación es importante decir que la o el docente debe ser un andamio y que cuando la ocasión lo permita, se le apoye a los alumnos a encaminar su respuesta a la correcta sin decirles cuál es; en otras palabras, el docente debe hacerlos pensar, dudar y reflexionar sus respuestas. A veces lo único que les hace falta a los

alumnos al momento de contestar una prueba de conocimientos es un empujoncito para seleccionar la respuesta correcta.

Por otro lado, para el caso de alumnos con necesidades educativas especiales o que presentan barreras para el aprendizaje y la comunicación se puede optar por evaluarlos con el examen tradicional o algún producto de aprendizaje, pero siempre incluyéndolos dentro del mismo ejercicio de evaluación.

Finalmente, si se quisiera llevar a cabo la evaluación a la distancia, una alternativa sería el uso de los Formularios de Google, los cuales son fáciles de crear, difundir, contestar y cumplen de manera similar con los mismos propósitos que la buena práctica: "Plickers como una herramienta educativa para la evaluación".