

La evaluación del desempeño de los alumnos a través de los resultados obtenidos en juegos interactivos.

Autora: Alejandra Musalem Lechuga

Profesor Asociado
México

Sobre la autora:

Alejandra Musalem Lechuga

Profesora en el DELC en la UPAEP desde hace 7 años. Estudió la licenciatura en Lenguas Modernas en la BUAP. Además, cuenta con dos maestrías. La primera, Maestría en la Metodología de la Enseñanza del Inglés y la segunda en e-Learning. En el ámbito laboral, colaboró en la Universidad Politécnica de Puebla por 7 años desarrollando programa de inglés con propósitos específicos y en el BINE dentro del programa de maestría que estudió. Además de esto, ha sido certificada como supervisora en la aplicación del examen TOEFL ITP y como administradora del examen TOEFL IBT.

Correspondencia: alejandra.musalem@upaep.mx

La evaluación del desempeño de los alumnos a través de los resultados obtenido en juegos interactivos.

Resumen

Actualmente, nos encontramos inmersos en un mundo en el que el uso de la tecnología es esencial. Es por eso que nuestros alumnos constantemente se encuentran revisando el celular para no perder contacto con sus familiares y amigos, en muchas ocasiones, distrayéndose e ignorándonos. Por eso, es importante sacar ventaja de esta situación. Una ventaja es el uso de herramientas web 2.0 que permiten el uso de los celulares de manera interactiva y que además nos permiten hacer una evaluación del desempeño de nuestros alumnos utilizando las herramientas propias de dichas herramientas. Específicamente, las dos herramientas que he utilizado con este propósito y que me han dado resultado son Kahoot! y Quizziz. La ventaja de estas herramientas es que proporcionan un desglose detallado de los resultados obtenidos por los alumnos. Estos desgloses pueden descargarse en Drive o en Excel. En el caso de Quizziz, genera un reporte rápido, justamente al terminar el juego, que permite al profesor y a los alumnos ver los detalles de las respuestas como la pregunta más difícil, la más fácil o la que tomó más tiempo para ser respondida. Con este tipo de reportes, como profesores, podemos ver cuáles son los aspectos en los que los alumnos fallan más y, con base en ese análisis, retomar las clases y clarificar estos puntos. También estos reportes nos pueden ayudar a ver la raíz del problema. Por ejemplo, en el área de idiomas donde me desempeño, se puede analizar si el error es una interferencia de la lengua materna o un problema de fosilización (un error que nunca fue corregido). Este es el tipo de ejemplos que serán presentados. Aunque mi análisis se enfoca en el aprendizaje de idiomas, fácilmente puede ser extrapolado a cualquier otra área.

Palabras Claves: evaluación, juegos educativos, tecnología educativa

Presentación:

Al observar que mis alumnos pasaban periodos largos frente al celular ignorando lo que yo y lo que sus compañeros decían, me di cuenta que era necesario encontrar algún recurso que mantuviera su atención en clase y el uso del celular sin propósito disminuyera. Con este propósito en mente, me puse en búsqueda de recursos con los cuales los alumnos tuvieran la oportunidad de usar sus celulares de manera interactiva en clase. La primera plataforma que conocí que servía a este propósito fue Kahoot! En un principio, la plataforma fue muy útil para

mantener la atención de los alumnos y de dar realimentación inmediata cuando cometían un error. Sin embargo, sentí que no era suficiente para remediar el problema. Adicionalmente, observé que eso no era suficiente para subsanar el problema ya que los alumnos con menor nivel sentían que lejos de aprender estaban siendo humillados con los resultados obtenidos.

En ese momento, yo me encontraba realizando mi segunda maestría y fue cuando conocí el término “gamificación” o “ludificación” junto con toda la teoría que lo respalda. En ese instante entendí que había dos puntos importantes que estaba omitiendo al estar utilizando la plataforma de Kahoot! El primero tenía que ver con el propósito por el cual usaba la plataforma; el otro punto tenía que ver con la manera de evaluar los resultados obtenidos una vez que el juego terminaba.

Teniendo en mente estos puntos, comencé a investigar más sobre los recursos que la plataforma ofrecía. Si bien es cierto que la plataforma es muy fácil de usar, también es cierto que en muchos de los casos el propósito de usarla sólo es por diversión. Cuando indagué con mis colegas del decanato de lengua y cultura el tipo de uso que daban a la plataforma descubrí que pocos de ellos se habían detenido a pensar y/o utilizar los reportes que la plataforma ofrece. Inclusive, yo misma no encontraba el beneficio de los mismos hasta que empecé a observar la repetición de ciertos errores cometidos en los diferentes grupos que yo atendía.

Cuando esto sucedió, descargué los resultados obtenidos para poder analizarlos. Entonces descubrí que ese reporte que Kahoot! genera automáticamente es útil para realizar un estudio de los puntos a ser desarrollados en los alumnos. Después, descubrí que existe otra plataforma muy similar a Kahoot! llamada Quizizz. En esta plataforma se puede jugar e interactuar de la misma manera que con Kahoot! Adicionalmente, esta plataforma realiza un análisis rápido acerca de la pregunta más fácil, la más difícil, la que tomó más tiempo para ser respondida y un promedio de

la asertividad en las respuestas. Esta plataforma también genera un reporte en Excel que puede ser analizado como el generado por Kahoot!

Una vez teniendo los resultados descargados, la parte del análisis se puede hacer por pregunta por alumno o un análisis rápido en general. En mi caso, identifiqué las respuestas con mayor número de errores para examinar el tipo de error que se estaba presentando y darle una solución tal como una explicación más concreta sobre el punto o con un mayor número de ejercicios para practicar con el propósito de mejorar la experiencia enseñanza-aprendizaje.

Planificación

Como en toda preparación de clase, es muy importante tomar en cuenta los propósitos y objetivos para los cuales se desea utilizar un juego interactivo. En este caso particular, el objetivo se centró en el punto gramatical de la unidad. De acuerdo a Hsin-Yuan y Soman (2013), los juegos de este tipo (interactivos) pueden ser un ejercicio de práctica, un examen o un proyecto. También, se tiene que tomar en cuenta las características de los alumnos. Si pensamos en el contexto de la UPAEP, una universidad privada donde los alumnos cuentan con celular y un plan de datos, el uso de los juegos interactivos es totalmente apropiado.

Una ventaja de los juegos interactivos es que no es necesario preparar un set de reglas para jugarlos. Sin embargo, no hay que perder de vista que sí es necesario planificar la manera en que serán recompensados los ganadores (si es que habrá). En el caso de los exámenes y proyectos, se necesita establecer criterios claros para que verdaderamente el juego refleje lo aprendido por los alumnos.

El último punto a ser considerado es la manera de ser dada la realimentación. Como lo menciono en la presentación, existen dos tipos de realimentación que pueden ser manejadas al trabajar con juegos interactivos. La primera es la inmediata. Esta realimentación nos permite evaluar el nivel de comprensión de los alumnos para visualizar el error o por qué su respuesta es

errónea. Si se utiliza la plataforma de Quizizz, la plataforma muestra un reporte rápido de lo sucedido en el juego. En el caso de Kahoot! esta realimentación puede ser realizada pregunta por pregunta. La segunda evaluación tiene que ver con el enfoque de este documento: el reporte generado por ambas plataformas. En este tipo de realimentación, el profesor debe tomarse el tiempo para hacer el análisis conveniente para poder dar realimentación en la siguiente(s) sesión(es).

¿Kahoot! o Quizizz?

Existe una variedad de recursos interactivos en línea que pueden ser utilizados en clase. Generalmente, seleccionar el recurso podría parecer una tarea fácil pero no lo es. ¿De qué depende esta elección? Obviamente, de las necesidades identificadas en el grupo (o grupos) donde el recurso vaya a ser utilizado.

En el caso de mi experiencia, el enfoque, como ya lo he mencionado, ha sido revisar la gramática vista en clase. El propósito de usar un juego interactivo era revisar si había quedado claro y, en vez, de utilizar una hoja de trabajo, decidí usar Kahoot! Después de terminar el juego, recibí una notificación en mi correo electrónico que el reporte había sido guardado. Por curiosidad lo abrí y observé que estaba marcado en rojo las respuestas incorrectas y en verde las correctas. Después seguí navegando en el libro de Excel y encontré el desglose de los resultados por preguntas. Esto despertó mi curiosidad y me di cuenta que eso podría servirme para analizar el tipo de error cometido por mis alumnos.

Unos meses después, una compañera del departamento me habló de Quizizz. Empecé a averiguar cómo funciona y noté que es una plataforma muy similar a Kahoot! En Quizizz sólo existen dos tipos de cuestionarios pero en ambos te dan el reporte en Excel (ventaja sobre Kahoot! que sólo ofrece el reporte de los quizzes y no de los Jumbles). El reporte que presenta Quizizz es

muy similar al de Kahoot! La mayor diferencia es que Quizizz presenta un tabla comparativa mostrando el grado de asertividad de los resultados de los alumnos, lo cual facilita visualizar qué alumnos están teniendo un menor aprendizaje del tema.

Análisis de resultados y sus ventajas

El primer análisis que yo realicé tuvo que ver con del tiempo pasado en inglés. Para realizar este análisis utilicé ambas plataformas. El proceso no es muy complejo. Primero, descargué los reportes de ambos juegos. Obviamente, el tipo de preguntas fueron similares en estructura y número (10 preguntas en ambos juegos con oraciones afirmativas, negativas y preguntas). Después descarté las preguntas que la mayoría había tenido correctas y conservé las que tenían más marcas en rojo. Observé que ambos reportes se repetía el tipo de errores (afirmativas con verbos irregulares y preguntas). Aunque mi resultado no es nuevo, pude hacer un primer acercamiento al tipo de análisis que ambas plataformas presentan. Una vez que tuve hecho el análisis de los resultados, diseñé una clase para reforzar los aspectos necesarios. A partir de ese momento, he hecho análisis rápidos para evaluar el desarrollo de diferentes habilidades lingüísticas en mis alumnos.

Pareciera que este análisis podría hacerse sin la necesidad de las plataformas, sin embargo, ambas plataformas ofrecen la ventaja de que los alumnos no pueden usar el celular para buscar la respuesta, es decir, no pueden hacer trampa. La segunda ventaja es que los alumnos tienen un tiempo límite para responder (asignado por el profesor) lo cual también nos permite verificar su eficiencia y eficacia para resolver la tarea (este dato también aparece en ambos reportes). Otra ventaja es la competencia sana que se genera. De acuerdo a Kapp (2012), si el juego se realiza en pares o tríos, se fomenta la cooperación para lograr un objetivo común; si el juego se realiza de

manera individual, los participantes se esfuerzan por obtener un mejor resultado y obtener un lugar en el pódium.

Aprendizajes

Lo que aprendí con esta experiencia ha resultado muy significativo en mi práctica diaria. Mi primer aprendizaje es que cualquier tema que utilice para realizar actividades interactivas tanto en Kahoot! como en Quizizz puede ser analizada para evaluar el desempeño de mis alumnos principalmente al trabajar con la gramática y el vocabulario. Sin embargo, este tipo de análisis puede ser extrapolado a cualquier área de estudio. Por ejemplo, si se están revisando fórmulas, el profesor podría notar cuáles no están quedando claras o si el procedimiento ha sido el incorrecto.

En realidad, el uso que se puede dar a estos reportes es diversos y se puede notar que hay dos problemas que pueden ser resueltos. El primero, que tiene que ver más con la actividad en sí, es que los alumnos dejan de recurrir al celular ignorando a profesores y compañeros. Dado que la actividad en sí es un juego, los alumnos dejan de sentir la presión de la clase y demuestran lo que han aprendido y también lo que aún no queda claro.

El segundo problema que se resuelve es entender la raíz de las fallas de nuestros alumnos tanto en los ejercicios en clase, las tareas y los exámenes. Dado que la actividad es totalmente controlada por el profesor, es más fácil reconocer la raíz del error y buscar una manera eficiente de solucionarlo.

Referencias:

Diamandis, P. (2016). This Is the Tech That Will Make Learning as Addictive as Video Games. Retrieved from: <http://singularityhub.com/2016/06/20/this-is-the-tech-that-will-make-learning-as-addictive-as-video-games/>

Hsin-Yuan, W., and Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. Toronto, Canada: Rotman school of management.

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer

Pérez-López, Rivera and Trigueros (2015). La profecía de los elegidos: un ejemplo de Gamificación aplicado a la docencia universitaria. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/profile/Isaac_Perez-Lopez/publication/279850142_LA_PROFECA_DE_LOS_ELEGIDOS_UN_EJEMPLO_DE_GAMIFICACION_APLICADO_A_LA_DOCENCIA_UNIVERSITARIA/links/559bdb9308aee2c16df0260d.pdf