



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1681>

Ciencias de la educación
Artículo de investigación

*SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje
en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera*

*SOCRATIVE, interactive application to evaluate the learning results of English
as a Foreign Language students*

*SOCRATIVE, aplicativo interativo para avaliar os resultados de aprendizagem
de alunos de inglês como língua estrangeira*

Cristina Paola Chamorro-Ortega ^I
cristina.chamorro@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9728-6839>

Silvia Nataly Bejarano-Criollo ^{II}
sbejarano@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6761-4750>

Esthela Isabel Colcha-Guashpa ^{III}
e_colcha@epoch.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8493-9872>

Correspondencia: mchuiza@epoch.edu.ec

***Recibido:** 30 de noviembre de 2020 ***Aceptado:** 28 de diciembre de 2020 *** Publicado:** 23 de enero de 2021

- I. Magíster en Lingüística y Didáctica de la Enseñanza de Idiomas Extranjeros, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- II. Magíster en Lingüística y Didáctica de la Enseñanza de Idiomas Extranjeros, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- III. Magíster en Diseño y Gestión de Proyectos Socioeducativos, Docente de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Resumen

La integración de la tecnología ha promovido la innovación y evolución en la educación. El objetivo del presente estudio fue analizar la aceptación de la herramienta Socrative por parte de los estudiantes al momento de evaluar los conocimientos aprendidos dentro del aula de inglés como Lengua Extranjera. La investigación estuvo dividida en tres etapas: la primera encaminada a conocer el criterio de los estudiantes sobre el proceso de evaluación, tipo y modalidad de las pruebas. El segundo, de implementación, se enfocó en utilizar la herramienta Socrative para aplicar pruebas cortas al final de cada clase. Y en la tercera etapa se aplicó una encuesta de satisfacción. La población estuvo conformada por estudiantes del nivel A1 de inglés de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y para la muestra se seleccionaron de manera aleatoria 51 estudiantes. Esta investigación descriptiva de tipo correlacional enfatiza la relación entre variables y emplea el método inductivo que contribuye al razonamiento y establecimiento de conclusiones en base a hechos válidos. Se concluye que la herramienta Socrative cuenta con el 91% de aceptación de los estudiantes pues es gratuita, amigable, fácil de utilizar y fomenta la interacción; se observa también que los estudiantes manifiestan su preferencia por pruebas en línea, cortas y al final de cada clase. Se recomienda que tanto autoridades como docentes reflexionen sobre los procesos de evaluación a fin de garantizar el aprendizaje.

Palabras claves: TICs; innovación; evaluación; interacción; aprendizaje.

Abstract

The integration of technology has promoted innovation and evolution in education. The objective of this study was to analyze the acceptance the Socrative tool in the English as a Foreign Language classroom when evaluating knowledge. The research was divided into three stages: the first one aimed at knowing the criteria of the students about the evaluation process, type and modality of the tests. The second, implementation, focused on using the Socrative tool to apply short tests at the end of each class. And in the third stage, a satisfaction survey was applied. The population was A1 level English students from the Escuela Superior Politécnica de Chimborazo and 51 students were randomly selected for the sample. This descriptive research of a correlational type emphasizes the relationship between variables and uses the inductive method which contributes to reasoning and establishing conclusions based on valid facts. It is concluded that Socrative has 91% acceptance

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

by students because it is free, friendly, easy to use and encourages interaction; it was also observed that students prefer online, short test and at the end of each class. It is recommended that both authorities and teachers reflect on the evaluation processes in order to guarantee learning.

Keywords: ICTs; innovation; evaluation; interaction; learning.

Resumo

A integração da tecnologia tem promovido inovação e evolução na educação. O objetivo deste estudo foi analisar a aceitação da ferramenta Socrative pelos alunos ao avaliarem os conhecimentos aprendidos em sala de aula de Inglês como Língua Estrangeira. A pesquisa foi dividida em três etapas: a primeira visou conhecer os critérios dos alunos sobre o processo de avaliação, tipo e modalidade das provas. A segunda, implementação, focou no uso da ferramenta Socrative para aplicação de testes curtos ao final de cada aula. E na terceira etapa, foi aplicada uma pesquisa de satisfação. A população consistiu em alunos de inglês do nível A1 da Escola Politécnica de Chimborazo e 51 alunos foram selecionados aleatoriamente para a amostra. Esta pesquisa descritiva de tipo correlacional enfatiza a relação entre variáveis e utiliza o método indutivo que contribui para o raciocínio e o estabelecimento de conclusões a partir de fatos válidos. Conclui-se que a ferramenta Socrative tem 91% de aceitação pelos alunos por ser gratuita, amigável, fácil de usar e estimular a interação; Observa-se também que os alunos expressam sua preferência por provas online, curtas e no final de cada aula. Recomenda-se que autoridades e professores reflitam sobre os processos de avaliação para garantir a aprendizagem.

Palavras-chave: TICs; inovação; avaliação; interação; Aprendendo.

Introducción

En las últimas décadas, el mundo de la educación es muy largo el camino que se debe recorrer y los temas que se deben debatir. Y la evaluación de programas, actividades, académica profesores y evaluación de aprendizaje de los alumnos; tiene un largo camino que hay que debatir.

La evaluación es un proceso que implica la utilización de instrumentos formales y no formales tales como: discusiones en grupos pequeños, exámenes, presentaciones a cargo de alumnos, uso de plataformas interactivas y medios tecnológicos. La evaluación de los resultados del aprendizaje, es

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

la que permite valorar hasta qué punto los estudiantes han alcanzado o no los conocimientos, habilidades y destrezas los mismos que se pretendía (De Vincenzi, 2006).

Los procesos y procedimientos que se utilicen para obtener información y evaluar los resultados del aprendizaje pueden ser desde los más fáciles hasta los más variados como también cualitativos o cuantitativos pero estos procedimientos deben llegar a ser los más óptimos donde se obtenga información relevante y útil para poder seleccionar una evaluación y calificación óptima en la calidad del proceso de aprendizaje.

Se habla que los procedimientos para obtener información en los procesos de evaluación del aprendizaje son de los más variados, clasificándoles así en dos grupos muy principales como son cualitativos y cuantitativos, siendo así esta clasificación muy general o arbitraria a la vez, ya que después de procedimientos de transformación y codificación se obtiene un tipo de información con muchas semejanzas entre sí. En tal virtud, debemos considerar estrategias relevantes de evaluación y calificación tales como: (Martín, 2008)

- La evaluación del aprendizaje de los estudiantes no es solo una actividad, sino que constituye un elemento clave en la actividad del aprendizaje.
- Aunque se considere que la comparación no es una de las mejores opciones, en el momento de asignar calificaciones; debemos comparar su producción de aprendizaje para tener como punto de referencia de un proceso.
- La clave para definir una correcta evaluación de aprendizaje consiste en definir una rubrica donde se plasme los contenidos y objetivos de aprendizaje que pretendemos que asuman nuestros estudiantes.
- Debemos seleccionar muy cuidadosamente el tipo de preguntas que utilizaremos al momento de evaluar el aprendizaje.
- La dificultad de las preguntas de un examen debe estar relacionadas con la finalidad de prueba que se aplicará, puede ser diagnóstica, formativa o sumativa.

Es así que el presente trabajo de investigación está ceñido a la evaluación y Socrative como una herramienta de evaluación en el proceso del aprendizaje en las clases de inglés de los estudiantes de Nivel A1 de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en la ciudad de Riobamba.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Además, obtener información sumamente relevante acerca de Socrative como una aplicación de evaluación dentro del proceso enseñanza – aprendizaje para evaluar los resultados en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera.

Frías (2016) en su trabajo de investigación titulado “Uso de la plataforma Socrative.com para alumnos de Química General” dice que Socrative es una plataforma virtual la cual permite a los docentes y estudiantes conectarse a través de sus dispositivos móviles tales como celular, table o computador portátil estando en clases. Socrative es una plataforma gratuita donde cada profesor puede crear su propia cuenta y cuestionario para que los estudiantes respondan en un tiempo determinado (Frías, 2016).

También, considerar si existe una brecha tecnológica en el uso de las herramientas digitales y la incorporación de las TIC en la educación actual y en el currículo nacional.

En base a la bibliografía revisada se considera que las nuevas tecnologías pueden colaborar en todos los procesos como herramientas que permitan alcanzar los objetivos propuestos y más aún de manera eficiente en el proceso de evaluación tanto para el docente como para el estudiante (Conde, 2005)

En primer lugar, esta investigación pretende valorar el uso de la aplicación Socrative en los resultados del aprendizaje en las aulas de inglés, a través de una encuesta como instrumento de recolección de datos sobre los tipos de evaluación. Estos datos fueron extraídos de la tabulación e interpretación de la encuesta realizada a los estudiantes de Nivel A1, cuyo propósito fundamental fue considerar si Socrative resultaba beneficiosa al momento de su aplicación y de qué manera influye su utilización.

Por otra parte, al utilizar e integrar la herramienta Socrative saber si el estudiante se encuentra motivado y si se puede evaluar el aprendizaje significativo en el aula de inglés, esto quiere decir si el uso de aplicaciones tecnológicas permite una mejor interacción entre los docentes y estudiantes a la hora de evaluar.

En resumen, esta investigación permitió determinar el nivel de aceptación de la aplicación Socrative como herramienta para evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes de nivel A1, siendo beneficiarios docentes y estudiantes ya que Socrative constituyo una herramienta tecnológica educativa muy novedosa y a la vez invitando a todos a estar capacitados en el uso de la aplicación con la finalidad de que no exista ningún inconveniente al momento de utilizar la

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

aplicación. El uso de las nuevas tecnologías en los procesos de evaluación va tomando fuerza en el nuevo contexto educativo dentro del espacio de la evaluación y estamos seguros que viene a constituirse un elemento sobresaliente y diferenciador con respecto a las prácticas de evaluación que se vienen realizando en los estudiantes de Nivel A1 de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en la ciudad de Riobamba.

Revisión Literaria

Saavedra (2001) en el capítulo I de su texto denominado “Evaluación del Aprendizaje Conceptos y Técnicas” puntualiza que a finales del siglo XIX y principios del XX, la psicología científica inauguró el siglo de la evaluación educacional y el siglo de la tecnología con la creación de las pruebas de la inteligencia las mismas que no se limitaron en el campo educativo, más bien abarcaron otros campos (Saavedra, 2001).

Es decir, comienza la era de la tecnología de la mano de la educación donde se permite abordar otra clase de aspectos educacionales tales como la evaluación del aprendizaje y la posición si validar o no con las dificultades que esta implica, ya que el quehacer educativo de aquel presente no aceptaba los procedimientos de medición basada en instrumentos sofisticados mientras que el quehacer del futuro prometía dimensiones nuevas con un sabor bastante débil ya que eran nuevas formas de evaluación.

La evaluación del aprendizaje

Existen un sinnúmero de conceptos y definiciones, pero la mayoría coincide en reconocer, que son procesos básicos para recoger información y el juicio valorativo donde el objetivo de la evaluación del aprendizaje es valorar el aprendizaje en su proceso y resultados (González, 2001)

Es común que los estudiantes y los docentes al escuchar evaluación lo consideren como un sinónimo de terminar un proceso y más no como un paso más para el aprendizaje; por otra parte, no le dan la importancia que se merece y tampoco se le asigna el tiempo suficiente para la elaboración de la evaluación. Al ser la evaluación un proceso que lleva a la búsqueda de información válida y confiable para formar o dar juicios de valor y a su vez indicar resultados de los evaluados con la finalidad de obtener el resultado de un proceso se debe dar la importancia necesaria para que trasciendan en los procesos del aprendizaje. Por tal motivo, la evaluación del

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

aprendizaje se puede definir también como una etapa del proceso educacional que tiene como fin comprobar en qué medida se ha logrado los resultados del aprendizaje.

La evaluación y sus funciones en el aprendizaje

En el proceso de evaluación el docente cumple una función muy importante al ser el observador externo de los estudiantes a quienes va a calificar y se desenvuelve a la vez como planificador, evaluador y de esta manera la evaluación adquiere un su poder funcional.

Una de las funciones de la evaluación del aprendizaje es que deje de lado la falsa y dudosa objetividad, encontrando de esta manera a la evaluación como una herramienta de calidad y un mecanismo de obtener los resultados del aprendizaje de una forma adecuada y veraz (Cejas, 2006).

Tipos de evaluación en el aprendizaje

Los tipos de evaluación es de acuerdo al momento en la que se aplica en un proceso de enseñanza – aprendizaje:

Evaluación Diagnóstica: Esta evaluación se da antes de los procesos de aprendizaje con la finalidad de conocer los conocimientos previos del estudiante.

Evaluación Formativa: Este tipo de evaluación mide los procesos de cambio que se generan en el proceso de enseñanza – aprendizaje con relación a los objetivos trazados. Además, permite conocer al docente el grado de aprendizaje de sus estudiantes con la finalidad de reforzar el aprendizaje si fuera necesario.

Evaluación Sumativa o Final: Esta evaluación permite comprobar los logros o resultados adquiridos y verifica el grado de alcance de los objetivos propuestos previamente y es el pase al siguiente escalón

La evaluación según su aplicación puede ser:

- Individual
- Grupal

La evaluación según la forma que se evalúan puede ser:

- Orales
- Escritas
- Estructuradas

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

- Semi estructuradas
- No estructuradas

La evaluación de los resultados en el Aprendizaje

Los resultados del aprendizaje se evalúan de acuerdo al grado del alcance de los objetivos prediseñados.

Definir los resultados de aprendizaje, no solo hace coherente a un currículo el cual está orientado por muchas competencias, sino que también considera los procesos de evaluación que se determinan para constatar si los estudiantes después de un periodo cumplen o no con los objetivos y metas establecidas para su formación (Desarrollo, 2014).

Instrumentos de evaluación en el aprendizaje

Los instrumentos de evaluación son aquellos formatos que registran y tiene características propias para recolectar información que se pretende evaluar en el proceso de aprendizaje (Molina, 2006) Estos instrumentos permiten documentar el desempeño de los estudiantes con la finalidad de verificar los resultados y evaluar los contenidos elaborados en función de ciertos parámetros asignados por los docentes.

Son el medio con el cual la maestra o el maestro podrá registrar y obtener la información necesaria para verificar los logros o dificultades. La maestra o el maestro pueden crear sus instrumentos de evaluación según sus necesidades (Ecolegios, 2015).

Tabla 1: Técnicas e Instrumentos de Evaluación

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Técnicas	Instrumentos
OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Registros• Lista de Cotejos• Escalas
ENTREVISTA	<ul style="list-style-type: none">• Guía de Preguntas• Portafolio

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

ENCUESTA	<ul style="list-style-type: none">• Cuestionario
PRUEBAS	<ul style="list-style-type: none">• Escritas• Orales• Objetivas

Elaborado por: Investigadores

Las TIC en la Educación

Son cambios a nivel económico, social y tecnológico que se están produciendo en la sociedad actual donde las instituciones educativas no se han mantenido al margen. Se han adaptado a características individuales como también a las necesidades propias de los estudiantes para así aportar en el quehacer educativo y facilitar el aprendizaje en una forma significativa

Contribución de las TIC en la Educación

En el proceso enseñanza – aprendizaje los estudiantes requieren condiciones que facilite la adquisición de conocimientos en el desarrollo de sus tareas ya que cada uno posee un ritmo de aprendizaje único en cuanto a la asimilación de nuevos conocimientos donde las herramientas TIC contribuyen con aspectos fundamentales tales como: Flexibilidad, Versatilidad, Interactividad y Conectividad (Salmerón, 2016).

Herramientas de evaluación en el aprendizaje

Las herramientas de evaluación son recursos para la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Estas herramientas permiten diseñar actividades con la finalidad de aplicar de manera práctica los contenidos estudiados.

Estas herramientas de evaluación se encuentran alineadas con los objetivos predeterminados a alcanzar y permiten obtener los resultados en una forma coherente y práctica de los estudiantes con la finalidad de mejorar las estrategias de enseñanza, solucionar problemas de aprendizaje o promover su nivel de comprensión (Universitat Autònoma de Barcelona, 2013).

Las herramientas más comunes que se utilizan son:

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Los Cuestionarios: Son formatos que proporcionan un sistema automatizado útil para evaluar a un sinnúmero de estudiantes. Estos cuestionarios se pueden utilizar en la evaluación inicial, formativa y acumulativa.

Herramientas de evaluación tecnológicas en el aprendizaje

La integración de la tecnología de la información y la comunicación TIC en el ámbito educacional ha dado paso a que muchos docentes opten por utilizar estas herramientas tecnológicas informáticas a la hora de evaluar el aprendizaje de sus estudiantes: por las características y bondades que estas presentan. Las aplicaciones, video llamadas y mensajes gratuitos son otra de las ventajas que presentan estas herramientas tecnológicas ya que muchos permiten estar conectados en tiempo real para la interacción entre docentes y estudiantes (Luna, 2020).

Dichas herramientas tecnológicas se han venido utilizando en los últimos años ya que sus características principales son de carácter innovador y creativo las mismas que despiertan el interés de los estudiantes y es de resaltar que hoy en día tienen mayor influencia y beneficia al área de la educación.

Las herramientas TIC hacen referencia a todos los dispositivos electrónicos que facilitan el acceso a aplicaciones tales como: tabletas, teléfonos inteligentes, computadores portátiles entre otros. Las mismas que están diseñadas para el uso con redes inalámbricas como Wifi, aplicaciones libres y de pago y software para la interconexión (Salmerón, 2016).

Existen una serie de herramientas que se pueden utilizar en el ámbito educativo tales como:

- Para crear entornos de trabajo:
 - Google Apps for Education
 - Edmodo
 - GoConqr
- Recursos para debatir, comunicarse y colaborar:
 - Padlet
 - Co
 - Prezi
 - Glogster
 - Popplet

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

- Herramientas para compartir archivos:
 - Dropbox
 - Google Drive
- Herramientas para evaluar a tus alumnos:
 - Socrative
 - Kahoot
 - ProProfs
 - EDpuzzle
 - ClassMarker
 - Cerebriti
 - Naiku
 - GoogleForms (Salmerón, 2016).

Herramientas tecnológicas para crear evaluaciones

Ante la aparición de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo el papel y el bolígrafo están quedando a segundo plano, ya que hoy en día se cuenta con herramientas que despiertan el interés de los estudiantes a la hora de ser evaluados o repasar una lección en una forma dinámica, grafica e inmediata. Solamente con el uso de ordenadores, tabletas, smartphones y conexión a internet son suficientes para realizar test personalizados (Educación 3.0, 2020).

Estas herramientas es una manera de estableces y afianzar las relaciones por medio de trabajos grupales y cooperativos donde los estudiantes pueden interactuar de manera conjunta pero también permite realizar tareas individuales y en tiempo real para ser evaluados individualmente en el proceso de la realización de diferentes tareas.

Los docentes ahora utilizan la tecnología y plataformas que también ayudarán a lo largo del proceso de evaluación:

Socrative: Herramienta ideal para crear juegos de preguntas tipo Trivial y poner a prueba los conocimientos de los alumnos de modo divertido.

Kahoot: Se trata de un juego interactivo en línea por medio de preguntas o cuestionarios, en el cual los alumnos podrán contestar en línea y a tiempo real, por medio de uso de los móviles o tablets.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Nearpod: Permite evaluar a los estudiantes a través de, por ejemplo, un dispositivo móvil o tableta, o un ordenador. El docente puede crear una lección personalizada a todo lo que desee

Classkick: Desde su página web, el profesor puede crear una tarea personalizada para cada alumno, o genérica para toda la clase, y seguir su desarrollo a través de su dispositivo.

Mentimeter: Esta plataforma permite la creación de encuestas mediante la inclusión, primero, de la pregunta y, a continuación, de las distintas respuestas entre las que los alumnos deben elegir la correcta.

Flipquiz: Una plataforma especialmente destinada al sector educativo en la que un profesor puede crear un quiz y enviárselo a sus alumnos, quienes jugarán individualmente o en grupo, como si fuese un concurso.

Quizalize: Desde sus PCs o dispositivos móviles, esta solución habilita la creación de exámenes en línea desde cero, o tomando alguno creado por terceros, con las preguntas que los alumnos deben responder (en el aula o en casa).

Edmodo: Permite crear test muy personalizados para evaluar el nivel de los alumnos en un cierto tema o materia. Pueden ser preguntas con diferentes tipos de respuestas

Eduastic: A través de sus 30 tipos de preguntas interactivas y multimedia, el docente puede crear cuestionarios en línea en los que incluir contenido adicional tanto fijo (texto, imágenes o gráficos) como en movimiento (vídeo).

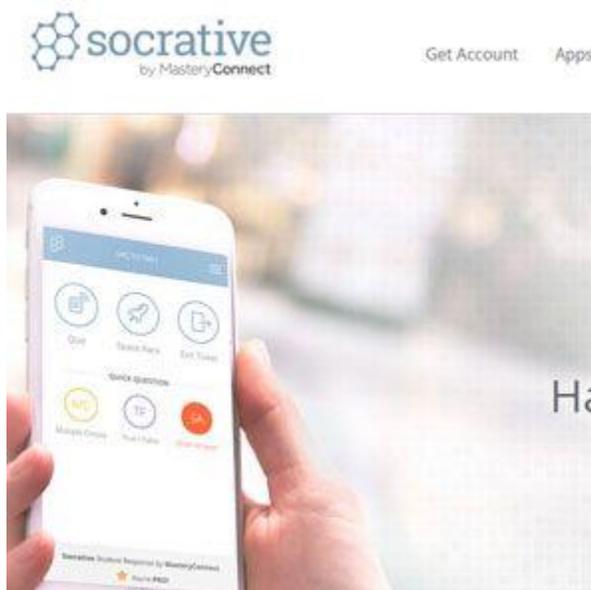
Formative: Una aplicación que permite enviar preguntas, lecciones y todo tipo de material a los estudiantes para que estos, a través de sus tabletas, puedan resolverlos al instante (Educación 3.0, 2020).

Socrative: Con una gran compatibilidad a sistemas iOS/Android y a navegadores como el Chrome se puede realizar banco de preguntas y respuestas de forma trivial, para los estudiantes participen de estas actividades. Esta aplicación existe en dos versiones tanto para docentes como para estudiantes ya que se requiere de un registro previo para que la información pueda ser registrada y seguida por el docente, el cual podrá evaluar los resultados del proceso enseñanza – aprendizaje en todo momento. Socrative permite encontrar cientos de test ya realizados por miembros de la comunidad. Socrative permite crear evaluaciones en una forma sencilla, rápida y a tiempo real (Educación 3.0, 2020).

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

"Socrative" se define como una plataforma basada en web a la que se puede acceder utilizando cualquier navegador que esté conectado a Internet (Saeed, 2020).

Figura 1: Socrative.



Fuente: (Educación 3.0, 2020).

Autor: Investigadores

Beneficios de implementar Socrative en la educación

- Socrative permite enseñar a los estudiantes a analizar ideas y temas de una manera más crítica.
- Socrative permite que los estudiantes comprendan principios y generalizaciones a ser evaluados.
- Socrative desarrolla en los estudiantes habilidades intelectuales y de pensamiento (E-Learning Master, 2017)

Objetivos

Objetivo General

Valorar el uso de la aplicación Socrative en la evaluación de resultados de aprendizaje de los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera.

Objetivos específicos

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

- Aplicar un instrumento de recolección de datos sobre la evaluación del aprendizaje en el aula de inglés como Lengua Extranjera a estudiantes de nivel A1.
- Utilizar la aplicación Socrative como herramienta de evaluación en el aula de inglés como Lengua Extranjera.
- Determinar el nivel de aceptación de la aplicación Socrative como herramienta para evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes de nivel A1.

Metodología

El presente estudio corresponde a un estudio empírico, puesto que es un trabajo original y cuenta con fases que reflejan una secuencia en el proceso de investigación; éstas son: Introducción, desarrollo del problema de investigación y declaración del propósito de la investigación; Metodología, descripción de los métodos usados para conducir la investigación; Resultados, informe de los resultados obtenidos; y Discusión, interpretación y discusión de las implicaciones de los resultados obtenidos (Peñas, 2015).

En lo que respecta al nivel se trata de una investigación descriptiva de tipo correlacional; ya que, se busca determinar el grado de relación entre la variable dependiente (resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera) y la variable independiente (aplicación interactiva Socrative) (Arias, 2012).

Se emplea el método inductivo que inicia con el razonamiento para llegar a conclusiones que parten de hechos válidos; específicamente la importancia de conocer los tipos de evaluación en la clase de inglés como lengua extranjera y el uso de herramientas tecnológicas que permitan a que los estudiantes se sientan motivados al momento de tomar una prueba o examen.

Adicionalmente, el método de investigación corresponde a la concepción que tenemos de la realidad social, el interés por conocerla y la utilización de herramientas metodológicas empleadas para analizarla. Considerando esta concepción, el método de investigación se divide en método cuantitativo y método cualitativo. Para este caso específico se ha aplicado el método cualitativo o método no tradicional, pues se orienta a profundizar casos específicos. La prioridad no es medir, sino cualificar y describir el fenómeno de estudio; que corresponde a identificar claramente la concepción de los estudiantes sobre los tipos de evaluación y la necesidad de que los docentes transformen la errada imagen que se le ha dado a una prueba o examen, haciendo uso de

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

herramientas tecnológicas interactivas que promuevan la participación voluntaria y activa de los estudiantes en los procesos de evaluación dentro del aula de inglés. Es así entonces como el presente estudio conceptualiza la realidad, con base a la información obtenida de las personas estudiadas (Bernal, 2010).

La población para esta investigación corresponde a estudiantes del Nivel A1 de la Escuela Politécnica de Chimborazo, para lo cual se aplicó un muestreo aleatorio por conveniencia, constituyéndose como muestra 53 estudiantes.

Los instrumentos aplicados fueron la encuesta y el cuestionario. El estudio se dividió en tres etapas: (1) Análisis de la situación actual y real de los participantes, para lo cual se aplicó una encuesta de 10 preguntas de selección múltiple, utilizando la herramienta Forms, con el objetivo de conocer el criterio de los estudiantes en cuanto al proceso de evaluación y el uso de herramientas tecnológicas dentro del Aula de inglés; (2) Aplicación de la herramienta Socrative para evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes, se aplicó un cuestionario de 10 preguntas relacionadas a los contenidos de la Unidad 11 del Nivel A1; (3) Reflexión sobre el nivel de aceptación y efectividad de la herramienta Socrative por medio de una encuesta de 3 preguntas, 1 abierta y dos cerradas.

Al finalizar las tres etapas, los investigadores contaron con información válida, clara y útil que contribuirán significativamente, no solamente a la presente investigación, sino también a futuros estudios.

Resultados

Los hallazgos y resultados del trabajo de investigación se presentan en relación a las etapas del mismo y los tres instrumentos aplicados durante el estudio.

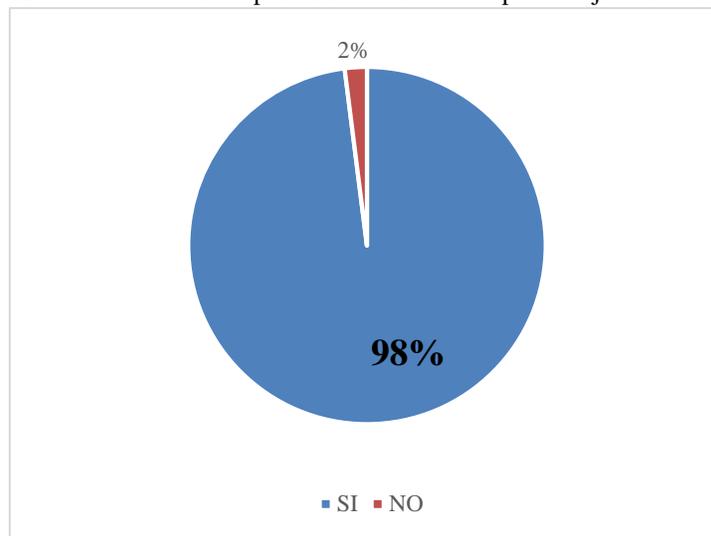
Con la finalidad de tener una idea global de los criterios de los estudiantes en lo relacionado con los tipos de evaluación que se emplean en el aula de inglés como lengua extranjera y al uso de herramientas tecnológicas para evaluar resultados de aprendizaje, específicamente la aplicación Socrative, se aplica una encuesta inicial que consta de 10 preguntas de selección múltiple, siendo los datos más relevantes los siguientes.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Encuesta inicial

Pregunta 1: ¿Considera Usted que la evaluación continua debe ser parte del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Gráfico 1: La evaluación al proceso de enseñanza aprendizaje deber continua

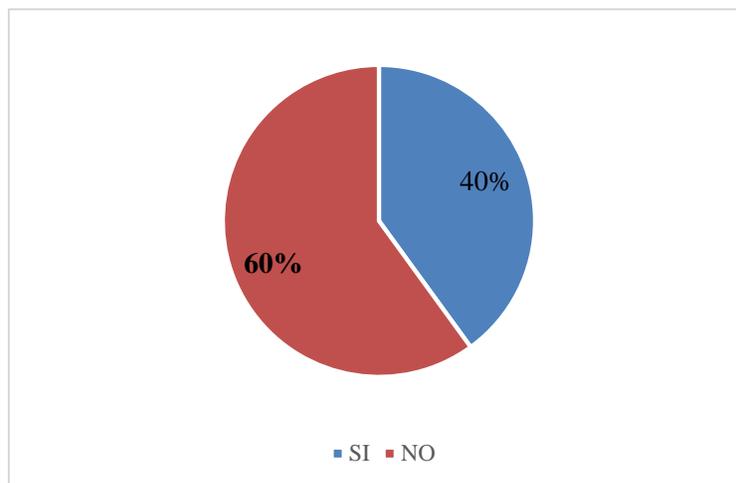


Análisis e interpretación. – El 98% de estudiantes encuestados consideran que la evaluación de los resultados de aprendizaje debe ser continua; esto indica que los estudiantes prefieren que las pruebas se apliquen de forma periódica a lo largo del curso o período, pues de esa manera se puede valorar todo el proceso de aprendizaje y lo que es más importante mejorarlo a medida que transcurre el curso. La evaluación continua no se enfoca exclusivamente en el carácter calificador, sino más bien en perfeccionar el proceso de formación y se asocia al paradigma del aprendizaje y a la evaluación formativa; por lo que es bastante aceptable que los estudiantes se sientan más identificados con este tipo de evaluación.

Pregunta 2: ¿Considera Usted que las pruebas o exámenes miden el conocimiento real del estudiante?

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

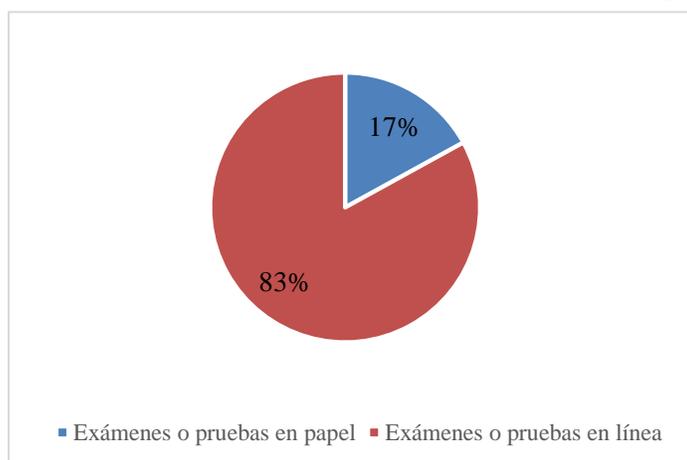
Gráfico 2: Relación entre la nota de un examen y el conocimiento real del estudiante



Análisis e interpretación. – La pregunta 2 nos presenta un dato bastante interesante, pues el 60% de los encuestados considera que las pruebas o exámenes no miden el conocimiento real de los estudiantes; se debe quizá a que desafortunadamente la copia y el plagio se dan en todos los niveles de enseñanza del país, como lo sostiene el psicólogo educativo Guillermo Haro en su artículo publicado en el diario el Telégrafo (Haro, 2017). Los hallazgos de esta pregunta, no sólo muestran la inconformidad de los estudiantes, sino la necesidad imperiosa de que se busquen y apliquen tipos de evaluación diversos y que cumplan con el objetivo fundamental que es evaluar el conocimiento real de los estudiantes, más allá de lo que la nota de un examen puede mostrar.

Pregunta 3: ¿Al momento de tomar una prueba, qué opción prefiere?

Gráfico 3: Preferencias de los estudiantes al momento de tomar una prueba

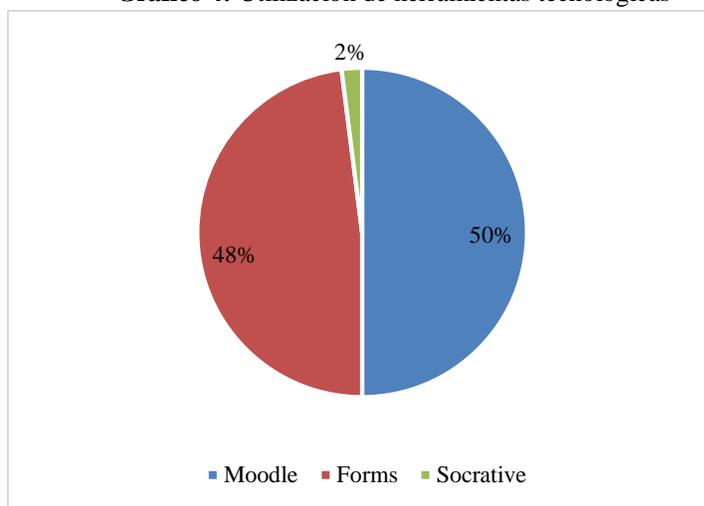


SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Análisis e interpretación. – como se muestra en el gráfico, el 83% de estudiantes prefieren que las pruebas o exámenes sean aplicados en línea; sabemos que ahora la tecnología no es solamente una moda, sino una necesidad; y lo que es más las nuevas generaciones se inclinan más hacia en uso de la tecnología en los diferentes ámbitos de su formación.

Pregunta 4: ¿Con qué herramientas tecnológicas está Usted familiarizado?

Gráfico 4: Utilización de herramientas tecnológicas

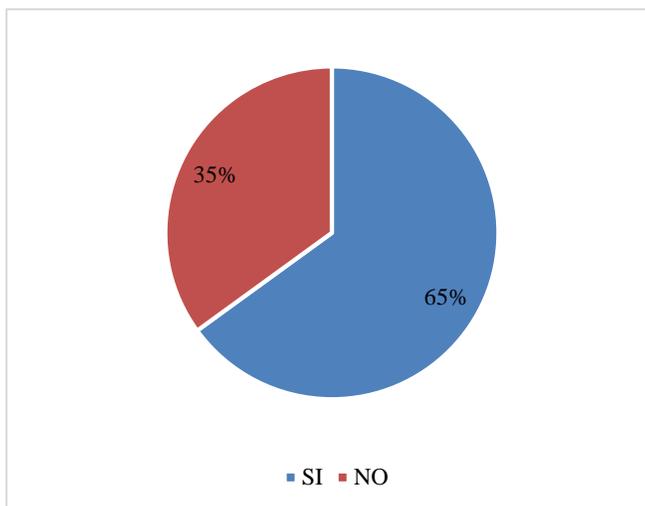


Análisis e interpretación. – los resultados de la pregunta 4 evidencia el desconocimiento de los estudiantes sobre la herramienta Socrative pues únicamente el 2% de los participantes está familiarizado con la misma; esta es una oportunidad importante para que los docentes de inglés como lengua extranjera, continúen capacitándose constantemente e implementando nuevas herramientas tecnológicas dentro de su práctica docente.

Pregunta 5: ¿Considera Usted que el docente debe aplicar una evaluación corta al final de cada lección (clase)?

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Gráfico 5: Tipo de evaluación



Análisis e interpretación. – en lo que respecta a la frecuencia o tipo de evaluación el 65% de los encuestados afirma que preferiría que la evaluación se realice al final de cada clase o lección.

Una vez que se conoce el criterio de los estudiantes en lo que respecta a la evaluación que se aplica en las clases de inglés como lengua extranjera y el uso de herramientas tecnológicas, se procede a aplicar una prueba en base a los contenidos estudiados en la Unidad 11.

Se inicia con una breve inducción sobre como ingresar a la herramienta Socrative, para lo cual se facilita a los estudiantes el enlace de la página www.socrative.com.

Figura 2: Página de acceso a la herramienta Socrative para estudiantes

b.socrative.com/login/student/



Fuente: Página de Internet

Autor: Investigadores

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Luego de ingresar el nombre del aula, los estudiantes pueden visualizar la prueba respectiva y se asignan 30 minutos para su desarrollo.

Los resultados de la prueba indican que el promedio de calificación de los estudiantes es de 60/100, lo que indica que se pudo medir de manera adecuada los resultados de aprendizaje relacionados con los temas estudiados en la Unidad 10.

Tabla 2: Promedio de la prueba aplicada con el uso de la herramienta Socrative

Número de estudiantes	Promedio
51	60/100

Fuente: Resultados quiz-Socrative

Autor: Investigadores

Análisis e interpretación. – Considerando que el objetivo del presente trabajo no es comparar las calificaciones obtenidas por los estudiantes, ni comprobar una hipótesis; no se detallan los resultados por pregunta o estudiante.

Finalmente, se analizan los resultados de la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes después de haber utilizado la herramienta Socrative para evaluar resultados de aprendizaje.

Encuesta Final

En la encuesta final se consideraron 2 preguntas cerradas y una abierta. Se reportan los datos más sobresalientes de la pregunta 1 (abierta).

Tabla 3: Comentarios sobre el uso de la herramienta Socrative

Pregunta 1: Por favor, use este espacio para realizar sus comentarios sobre la herramienta Socrative
Diferente a lo habitual, y lo mejor es que te da la opción de ver la respuesta para ver en qué te equivocaste.
Muy interesante y muy fácil de utilizar.
Muy rápida no se cuelga da respuesta al instante.
Me parece muy interesante, ya que es una nueva forma de poder rendir una prueba.
Una herramienta muy interesante de gran uso para aprendizaje en línea.
Es una nueva herramienta muy interesante para las clases virtuales porque en la mayoría de páginas toca crear una cuenta y en esta solo se ingresa con el código.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Es una aplicación útil para evaluar los conocimientos aprendidos diariamente.
Si me parece una herramienta muy útil y didáctica para evaluar nuestro aprendizaje.
Me parece una aplicación muy útil, que sirve para estar en continua interacción entre el maestro y el estudiante.

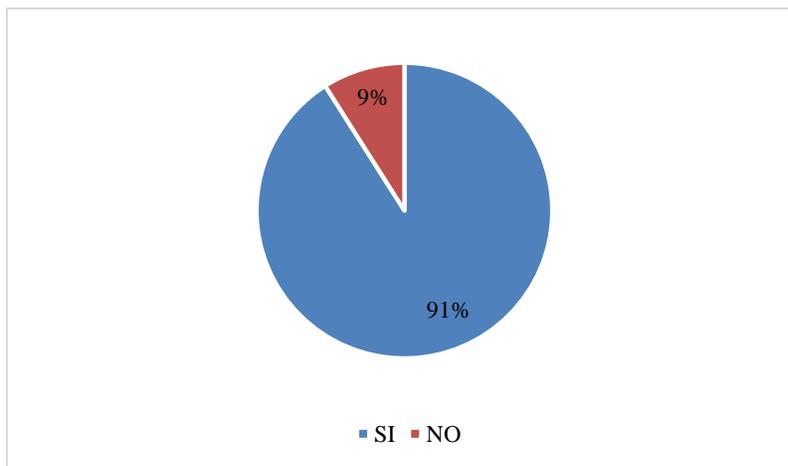
Fuente: Resultados encuesta Socrative

Autor: Investigadores

Análisis e interpretación. – Como se observa todos los comentarios son positivos lo que comprueba que la herramienta Socrative para evaluar resultados de aprendizaje tuvo total aceptación por parte de los estudiantes del Nivel A1.

Pregunta 2: ¿Cree Usted que los docentes de inglés deberían utilizar la herramienta Socrative para evaluar los conocimientos de los estudiantes?

Gráfico 6: Implementación de la herramienta Socrative



Análisis e interpretación. – Al igual que en la pregunta 1, en esta pregunta se muestra el interés y aceptación de los estudiantes en lo que se refiere a la implementación de la herramienta Socrative para evaluar resultados de aprendizaje en el Aula de inglés como Lengua Extranjera; ya que, el 91% corresponde a una respuesta afirmativa.

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

Discusión

La evaluación en su más simple definición consiste en otorgar una nota o aplicar un examen con la finalidad de recoger información y emitir un juicio valorativo. La motivación principal de este estudio fue conocer cómo los estudiantes perciben la evaluación, considerando aspectos de frecuencia, formatos y objetivos de la misma. Uno de los datos más sobresalientes de este estudio corresponde a la pregunta dos, donde el 60% de los estudiantes encuestados señalan que la evaluación (examen, prueba) no refleja el conocimiento real del estudiante; en este punto es necesario que tanto autoridades como docentes reflexionen sobre el proceso de evaluación que se aplica en las aulas de inglés como Lengua Extranjera, pues surge la pregunta, ¿estamos realmente enseñando?

Domínguez (2017) señala que 7 de cada 10 estudiantes aceptan haber copiado en un examen al menos una vez durante su carrera universitaria. En su investigación la autora concluye que debido a que la tecnología es la herramienta principal en la que los estudiantes basan su aprendizaje, el uso de celulares y computadoras facilitan la copia (Domínguez, 2017). En este contexto, los hallazgos de la presente investigación sugieren que una de las alternativas que contribuyen a solucionar este problema es la aplicación de pruebas cortas en línea al final de cada lección o clase. Los resultados de la pregunta uno indica que el 91% de los encuestados preferirían que la evaluación sea permanente y se la realice al finalizar cada clase o lección. López (2008) manifiesta que las notas que los estudiantes obtienen en las evaluaciones influyen en el sistema educativo, el proceso de enseñanza y los individuos que componen el sistema educativo (directivos, profesores, estudiantes y padres de familia). Es por esta razón que se debe garantizar la validez y confiabilidad de los instrumentos de evaluación y así promover y facilitar el aprendizaje (López, 2010).

Considerando estas afirmaciones, el presente estudio propone utilizar la herramienta Socrative para evaluar los conocimientos de los estudiantes de manera permanente, a través de una prueba corta al final de cada clase o lección. La pregunta dos de la encuesta final confirma el interés de los estudiantes porque se implemente la mencionada herramienta en el aula de inglés como Lengua Extranjera; adicionalmente, los comentarios sobre el uso de Socrative son muy positivos, pues esta herramienta es amigable, rápida y fácil de utilizar.

El estudio titulado “Innovación didáctica en la docencia universitaria con apoyo de TIC,” coincide con el presente estudio en sus dos variables; la aplicación de la herramienta Socrative y el proceso

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

de evaluación. Los autores citan a Karpicke y Blunt (2011) quienes afirman que las pruebas cortas no solamente refuerzan el aprendizaje, sino que el tiempo que los estudiantes invierten en realizar pruebas periódicamente estaría mejor invertido. En cuanto a la implementación de la herramienta Socrative; los investigadores inician recalando la importancia de fomentar, apoyar y potenciar en uso de TIC en la docencia universitaria, así como las ventajas didácticas de la aplicación Socrative como una herramienta clave para la renovación metodológica. Se afirma que la aplicación Socrative permite evaluar contenidos en tiempo real lo que fomenta la participación activa y la motivación de los estudiantes en el aula, pues sólo se requiere de un dispositivo móvil; además, la integración de contenidos con metodologías emergentes y tecnología aumentan el nivel de aprendizaje de los alumnos y la adquisición de contenidos. Sin embargo, los investigadores recalcan que el uso de herramientas tecnológicas no garantiza mejores resultados, sino más bien la manera como los docentes diseñan y ejecutan los procesos de enseñanza-aprendizaje (Durán, Ávila, & Bermejo, 2001).

Conclusiones

Una vez efectuado el estudio se presentan las siguientes conclusiones:

- Con base en los resultados de la encuesta final y los estudios citados; se comprueba que Socrative constituye una herramienta que incrementa la motivación de los estudiantes por el aprendizaje por sus características, al ser gratuita y fácil de utilizar.
- La encuesta inicial que estuvo enfocada a conocer los criterios de los estudiantes sobre el proceso de evaluación en el aula de inglés como Lengua Extranjera arrojaron datos muy significativos; pues los estudiantes muestran gran interés en el proceso de evaluación, los tipos de pruebas y la implementación de herramientas tecnológicas dentro del aula. Los resultados de este instrumento afirman que los estudiantes prefieren que la evaluación se realice al final de cada clase o lección con pruebas cortas.
- La evaluación que se aplicó a los estudiantes, misma que constó de 10 preguntas sobre el tema tratado en clase de la Unidad 1, indica un promedio de 60/100.
- Una vez que los estudiantes interactuaron con la herramienta Socrative afirman que les gustaría que esta sea implementada en el aula de inglés dentro del proceso de evaluación

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

pues es una herramienta gratuita, de fácil acceso, muy amigable, útil y que fomenta la interacción entre el estudiante y el docente.

Referencias

1. Arias, F. (2012). El proyecto de investigación, 6ta Edición. Caracas: Editorial Episteme.
2. Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Colombia: Pearson Education.
3. Cejas, C. (2006). Evaluación de los resultados del aprendizaje. Revista Argentina de Radiología, 155.
4. Conde, M. J. (1 de junio de 2005). Aplicación de las TIC a la evaluación de alumnos universitarios. Obtenido de Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021055002.pdf>
5. De Vincenzi, A. &. (Junio de 2006). La evaluación de los aprendizajes de los alumnos. Obtenido de https://www.panoramadelarte.com.ar/hamal/pdf/criterio_evaluativo.pdf
6. Desarrollo, U. d. (15 de Septiembre de 2014). Guía para redactar Resultados de Aprendizaje. Obtenido de https://cdd.udd.cl/files/2018/11/Guia_para_Redactar_Resultados_de_Aprendizaje.pdf
7. Ecolegios, C. V. (26 de Agosto de 2015). Los instrumentos de evaluación. Obtenido de https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursos-virtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/los_instrumentos_de_evaluacion.html
8. Educación 3.0. (5 de Mayo de 2020). 20 herramientas para evaluar a los estudiantes. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-evaluar-estudiantes/>
9. E-Learning Master. (13 de Marzo de 2017). Socrative: Herramienta de Evaluación Educativa Digital. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/#:~:text=Socrative%20es%20una%20herramienta%20de,de%20dispositivos%20m%C3%B3viles%20y%20ordenadores.>
10. Frías, M. V. (1 de Enero de 2016). ScienceDirect. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0187893X15000658>
11. González, M. (1 de Abril de 2001). La evaluación del aprendizaje: tendencias y reflexión crítica. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412001000100010

SOCRATIVE, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera

12. Haro, G. (17 de Julio de 2017). Escolares y profesionales hacen trampa en exámenes. El Telégrafo.
13. Luna, N. (14 de Junio de 2020). Que son Las TICs? Obtenido de <https://www.entrepreneur.com/article/308917>
14. Martín, A. S. (Enero de 2008). La evaluación de los aprendizajes: construcción de instrumentos. Obtenido de <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0310.%20La%20evaluaci%C3%B3n%20de%20los%20aprendizajes.%20%20Construcci%C3%B3n%20de%20instrumentos.pdf>
15. Molina, E. M. (10 de Agosto de 2006). Instrumentos de evaluación en el proceso enseñanza – aprendizaje. Obtenido de <https://educrea.cl/instrumentos-de-evaluacion-en-el-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
16. Peñas, M. (2015). Organización y contenido de un manuscrito . Granada: Universidad de Granada.
17. Saavedra, M. (2001). Evaluación del Aprendizaje. México D.F.: Pax México.
18. Saeed, A. A. (10 de Septiembre de 2020). Introducing Socrative as a Tool for Formative Assessment in Saudi EFL Classrooms. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1269289>
19. Salmerón, A. (15 de Enero de 2016). La TIC en la Educación. Obtenido de [https://medac.es/blogs/educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20\(Belloch%2C%202012\).](https://medac.es/blogs/educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/#:~:text=Las%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n,inform%C3%A1ticos%20(Belloch%2C%202012).)
20. Universitat Autònoma de Barcelona. (24 de Mayo de 2013). Herramientas de evaluación. Obtenido de <https://www.uab.cat/web/estudiar/mooc/planificar-y-disenar-un-mooc/herramientas-de-evaluacion-1345668281394.html>

2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).