

# Percepciones del alumno acerca de los clickers como fuente de retroalimentación en el salón de clases.

Ellen Johnson Serafini

Presentado por  
Cheryl Zimmerman y Muni Luetkenhaus

# Información básica

- \* Los clickers son dispositivos de mano que recogen las respuestas del alumno. Después, un programa software hace gráficas de las respuestas, disponibles para la exhibición inmediata.
- \* La tecnología de los clickers ha crecido rápidamente en los últimos cinco años.
- \* La mayoría de las investigaciones sobre este tema se han llevado a cabo en el campo de las ciencias y han sido usadas en grandes cursos de conferencia.
- \* Poca investigación realizada en las aulas de lengua extranjera.

# Información básica (cont.)

Esta investigación muestra resultados positivos en su mayoría, incluyendo:

- \* Mayor motivación
- \* Más participación e interacción
- \* Oportunidades para la autoevaluación
- \* Capacidad para comparar el desempeño con sus compañeros.

# Introducción

- \* Alumnos de siete clases participaron en actividades basadas con clickers y recibieron comentarios que difieren según el grado de explicitud (explicaciones metalingüísticas / explicaciones gramaticales) y mejora (representación visual / gráfico de clase mostrando resultados generados en clase).
- \* Después de las actividades, los estudiantes respondieron preguntas de reflexión basadas en sus experiencias usando la tecnología de los clickers.

# Introducción (cont.)

- \* El estudio y los resultados muestran fortalezas y debilidades de tal tecnología, así como diferencias y similitudes con los estudiantes en otros contextos.
- \* Dos tipos de retroalimentación: Implícito y explícito.
- \* La retroalimentación explícita le da al alumno una explicación detallada acerca del error.

# Introducción (cont.)

Las metas del estudio son:

- \* Explorar las percepciones del alumno en el uso de clickers como fuente de retroalimentación en clases de español para principiantes.
- \* Cómo varían tales percepciones dependiendo en el tipo de retroalimentación que recibieron.
- \* Ampliar la investigación sobre el tema.

# Metodología

- \* Sesenta y tres estudiantes de español principiante.
- \* Hablantes nativos de inglés sin estudios previos en lenguas o experiencia en el extranjero.
- \* Mientras que cuatro instructores observaban, uno enseñó como método de control.
- \* La actividad fue diseñada para incrementar la práctica y la participación.
- \* Actividad de tiempo pasado: imperfecto vs. Pretérito.
- \* Los instructores implementaron un tema difícil debido a la dificultad del uso de actividades orales y escritas.
- \* La actividad fue diseñada para facilitar la comprensión del tema.

# Actividades

- \* Se mostró una presentación de Power Point, la cual incluyó una breve explicación de los tiempos verbales y su conjugación.
- \* Después, se revisaron las funciones y ejemplos de tiempos verbales.
- \* Por último, se mostró un grupo irregular “cambio de sentido en pretérito”.
- \* Cuarenta y un preguntas de opción múltiple fueron mostradas y respondidas con clickers por los estudiantes.



# Actividades (cont.)

Tres tipos de feedback explícito que destacó respuestas correctas después de hacer clic:

- ◆ Respuesta solamente
- ◆ Representación visual – después de dar clic, la respuesta mostrada en rojo y un histograma de grupo fue mostrado.
- ◆ Explicación metalingüística – recibió explicación de error.

# Actividades (cont.)

- \* Después de la actividad, se les pidió a los estudiantes que reflejaran en su experiencia por medio de preguntas abiertas y cerradas.
- \* La primera pregunta de la investigación explora las percepciones en general del uso de clickers y su efectividad en relación a la tarea.
- \* La segunda trata de las percepciones del alumno por grupo basado en el tipo de feedback.

# Resultados

La mayoría de los estudiantes pensaron que fueron preparados para el examen por los clickers, les gustó el feedback inmediato del programa de software y disfrutaron la experiencia en general.

# Conclusión

- \* Respuestas positivas en general.
- \* Eficacia global uniforme entre diferentes grupos de comentarios.
- \* Preguntas acerca de la eficacia relativa en relación a otras actividades en el salón de clase fueron menos uniformes.
- \* Menos certeza acerca de perfeccionamiento futuro si se utiliza diariamente.

# Conclusión (cont.)

- \* Contrario a creencias, el grupo metalingüístico dudó el uso y la eficacia relativa, a pesar de su positivismo acerca de su utilidad y razonamiento.
- \* Quizás el movimiento fue muy rápido o causó una sobrecarga cognitiva para los estudiantes.
- \* Mucha información.
- \* Esta sobrecarga causó efectos negativos.

# Conclusión (cont.)

- \* El grupo de presentación visual fue el más optimista hacia el uso continuo.
- \* La visualización del histograma incitó un ambiente competitivo más interactivo.
- \* El histograma también promovió auto monitoreo por medio de la comparación entre los compañeros.
- \* Resultados positivos basados en el deseo de competir/comparar con los compañeros.

# Conclusión (cont.)

- \* Se muestran eficacias y caídas.
- \* En general, las percepciones difieren basadas en el tipo de feedback que se da.
- \* Estos resultados ayudan a los instructores a diseñar actividades con clickers en el futuro.
- \* Las percepciones de los estudiantes no son constantes y varían dependiendo en el tipo de interacción con el programa.
- \* Por último, el tipo de feedback que se da junto a las actividades de clickers varían.