

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.