

Propuesta de innovación para Cultura Científica

Uso combinado de redes sociales y recursos de evaluación

Fernández Yustos, Sergio
C.E.C Gregorio Fernández (Valladolid)
sergiofernandez@gregoriofer.com

Ruiz Pastrana, Mercedes
Facultad de Educación y Trabajo Social (Universidad de Valladolid)
mercedes.ruiz@uva.es

Resumen

Se ha diseñado una propuesta de innovación didáctica basada en el uso combinado de una red social, Instagram, y un recurso de evaluación, Plickers, para ser llevada a cabo en la asignatura Cultura Científica de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria (15-16 años), en el desarrollo de una unidad didáctica, enmarcada en el segundo bloque del currículo de dicho curso. En el presente trabajo proponemos una serie de actividades con el objetivo de justificar el uso de estas nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza/aprendizaje y analizar sus aportaciones.

Palabras clave: Propuesta didáctica, Redes Sociales, Recursos educativos, Instagram, Plickers.

Abstract

A didactic innovation proposal has been designed based on the combined use of a social network, Instagram, and an evaluation resource, Plickers, to be carried out in the subject Scientific Culture in the fourth year of ESO, throughout an entire didactic unit, framed in the second block of the curriculum of that course. In this paper we propose a series of activities, specifically three, with the aim of justifying the use of these new technologies in teaching and analyzing their contributions.

Keywords: Didactic Proposal, Social Networks, Educational resources, Instagram, Plickers.

1. Introducción

La educación está en constante cambio, ha de adaptarse a las necesidades de los alumnos y los docentes tenemos que evolucionar tan rápido como sea necesario, para poder impartir una enseñanza de calidad y lo más cercana posible a los intereses del alumnado. Por ello, es importante realizar una innovación continua en el aula, empleando nuevas estrategias y recursos que propicien una mejora de este proceso.

Vivimos en la sociedad de los nativos digitales (Jukes & Dosaj, 2006; Prensky, 2001) y nuestros alumnos tienen en la tecnología su mayor aliada, por lo que es de vital importancia realizar proyectos de innovación, que nos permitan acercarnos más a ellos para incidir en sus intereses y poder alcanzar mejores niveles educativos. Las redes sociales posiblemente sean el recurso más utilizado a día de hoy, son masivamente utilizadas por nuestro alumnado y son de vital importancia para ellos. Aunque su uso es banalizado de manera continua, podemos utilizarlas como recursos para potenciar el interés de los alumnos incluyéndolas en las actividades de enseñanza/aprendizaje para potenciar su interés y aumentar su motivación, lo que facilitará alcanzar nuestros objetivos de aprendizaje.

Con el propósito de implementar dentro del currículo el uso de aplicaciones utilizadas día a día por los estudiantes (Campos & Enrique, 2016; Villalonga Gómez & Marta Lazo, 2015), se ha diseñado una propuesta didáctica para el cuarto curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria (15-

16 años), basada en el uso combinado de una red social, *Instagram*, y de un recurso de evaluación, *Plickers*.

Esta propuesta de innovación se enmarca en el segundo bloque del currículo de la asignatura *Cultura Científica: El Universo*. Proponemos una serie de actividades, a lo largo de una unidad didáctica, con el objetivo de justificar el uso de estas nuevas tecnologías, amigables y de fácil uso, en la enseñanza y analizar sus aportaciones.

El trabajo se ha realizado bajo el marco de dos normativas, una de nivel nacional: ECD/65/2015 (BOE, 2015) y otra de carácter autonómico: EDU/362/2015 (BOCyL, 2015). En base a ambas, se enmarca el contexto educativo de este trabajo, y todo lo referente al currículo y las competencias, estará basado en ellas.

2. Objetivos

Como objetivo general planteamos la necesidad de implementar dentro del currículo el uso de aplicaciones utilizadas en el día a día por los estudiantes.

A partir de aquí, se establecen una serie de objetivos de carácter específico, que podremos alcanzar a lo largo de la realización del proyecto:

- Mejorar la calidad de la educación en secundaria.
- Romper con la falsa creencia de la dificultad de usar redes sociales en el ámbito educativo.
- Detectar posibles situaciones de riesgo en el uso de las redes sociales.
- Justificar el uso de Instagram por delante de otras redes sociales.
- Adquirir todas las competencias básicas educativas.
- Conseguir que el alumnado sea parte activa del proceso de aprendizaje.

En base a estos objetivos se ha diseñado la propuesta que presentamos.

3. Marco teórico y marco metodológico

Trabajos previos (Campos & Enrique, 2016; Villalonga Gómez & Marta Lazo, 2015) hablan de la necesidad de implementar dentro del currículo el uso de aplicaciones utilizadas en el día a día por los estudiantes, para que formen parte de su aprendizaje, algo que se facilita con el uso de aplicaciones de este tipo como, por ejemplo, Instagram.

En base a estudios precedentes (Haro, Lara, Ugarte & Sádaba, 2010), podemos entender que la relación entre redes sociales y educación crea una retroalimentación positiva para el proceso educativo general pero, sobre todo, este proceso se ve potenciado si el tipo de redes sociales que utilizamos son completas, es decir, permiten la creación de redes independientes entre sí y potencian el trabajo, tanto por parte del alumno, como del profesor. Instagram se encuentra dentro de este tipo de redes.

Relacionado con todo esto, hay trabajos (Farnós-Miró, 2011) que hablan de resultados positivos en el uso de estas nuevas tecnologías en el aula, con estudios que implementan grupos control,

para poder observar de manera transversal diferencias positivas en el grupo que utilizaba estas redes sociales. Incluso podemos encontrar otros artículos (Duart, 2009) que directamente hablan de la obligatoriedad de uso de las redes sociales en la educación moderna, pues es una responsabilidad del profesor adaptarse a las nuevas tendencias.

Podemos citar otros trabajos (Vidal Ledo, Vialart Vidal, & Hernández García, 2013) sobre el uso de las redes sociales en la aplicación educativa y, prácticamente en su totalidad, establecen, independientemente de la metodología utilizada, beneficios en el uso de estas tecnologías en el ámbito educativo.

Si nos centramos en estudios que traten de manera directa sobre Instagram (Al-Kandari, Al-Hunaiyyan & Al-Hajri, 2016), podemos ver que la evolución cultural que ha propiciado esta aplicación es enorme y que tiene una inmersión educativa de manera indirecta, sin realmente preguntarnos cuáles podrían ser los problemas secundarios derivados al dar el salto de Instagram al aula para su uso de manera directa en la enseñanza. Estos problemas, quedan aparentemente desplazados, en base a estudios (Jenrette, 2015) que declaran unos efectos secundarios casi mínimos en el uso de estas aplicaciones y, aunque pueda parecer inverosímil, los alumnos no utilizan estas aplicaciones para usos maliciosos de las mismas. Podemos encontrar otros artículos sobre el uso de Instagram en el aula (Campbell, 2016), donde se observa que Instagram genera una mejora educativa, en el sentido de que amplía los beneficios de las actividades que realicemos. Sin embargo, en el panorama nacional podemos constatar un vacío real en el uso de Instagram dentro del ámbito educativo, donde encontramos trabajosos (García-Ruiz, Tirado Morueta & Hernando Gómez, 2018) que evidencian mejoras en la educación pero son muy escasos.

Respecto a la aplicación Plickers, ésta resulta una herramienta de evaluación muy útil para la función del profesor ya que, entre otras aportaciones, permite extraer datos de las diferentes evaluaciones para obtener un perfil de cada alumno a lo largo del curso y tener un seguimiento continuo y poder realizar una evaluación formativa y sumativa mucho más completa. Plickers proporciona una mejora para el proceso de enseñanza/aprendizaje y para la evaluación del alumnado (Wuttiptom, Toeddhanya, Buachoom & Wuttisela, 2017). Podemos obtener muchas ventajas con una aplicación de tan fácil uso y, no solo el alumnado, sino también los docentes vamos a ser los beneficiarios de este recurso.

Hemos encontrado algunos trabajos dirigidos a educación secundaria (Thomas, López-Fernández, Llamas-Salguero, Martín-Lob, & Pradas, 2016) que dejan clara una potenciación en la creatividad del alumnado con su uso para el ámbito de la enseñanza. En la misma línea, otros autores hablan sobre el uso de Plickers (McCargo, 2017), y establecen resultados interesantes en su aplicación educativa, observando una mejora significativo en el aprendizaje de los alumnos. Por último, mencionar un trabajo (Davis, 2015) donde quedan reflejadas diversas aplicaciones, entre las que se encuentra Plickers, como potentes herramientas para el profesor.

4. Propuesta didáctica

La propuesta estará dirigida a adquirir todas las competencias básicas y se estructura en tres actividades claramente diferenciadas, en base a las cuales se llevará a cabo la intervención.

Desarrollo teórico del contenido: Se desarrolla el contenido referido en el currículo con la intención de asentar las bases para trabajar posteriormente. Su implementación se realizará en tres sesiones, en la primera de las cuáles se trabajará con las ideas previas y posibles concepciones erróneas que pudieran tener los alumnos.

Maqueta del sistema solar: Esta actividad es totalmente práctica y se desarrolla en cuatro sesiones. Se forman grupos de 5-6 alumnos totalmente aleatorios, los cuales tendrán que construir una maqueta del sistema solar. Al final de la tercera sesión se les planteará el sistema de evaluación de la actividad, que será a través de Instagram en su papel evaluador, a partir el número de likes y comentarios que tenga la foto se obtendrá un valor final en la nota. Con los resultados obtenidos en sus publicaciones de Instagram, cada grupo puede valorar su trabajo y analizar cuáles son los puntos fuertes y débiles del mismo.

Actividad de evaluación: La evaluación final de la unidad, se realizará en una única sesión y se llevará a cabo mediante Plickers. Utilizando este recurso podemos evaluar de manera distendida y muy participativa, obteniendo resultados similares a los de un cuestionario realizado de manera clásica. Sin embargo, la percepción del alumnado es totalmente distinta.

5. Conclusiones

Una vez implementadas las actividades, se ha observado que trabajar con redes sociales en el ámbito educativo, al ser de uso cotidiano en el alumnado, ha aumentado mucho el interés por la actividad que estaban llevado a cabo. En esta propuesta, al trabajar en Instagram con el producto de una actividad, se potencia un resultado visible por un público amplio, lo que va a generar muchos beneficios para obtener un mejor producto final. Por otro lado, el hecho de utilizar una herramienta de evaluación diferente, Plickers, acerca el proceso de evaluación a los alumnos, convirtiéndoles en parte activa del mismo.

Conseguir que los alumnos sean partícipes en todo el proceso de aprendizaje es realmente importante y los recursos utilizados en esta propuesta proporcionan un puente entre la enseñanza y los estudiantes consiguiendo, pese a las dificultades, involucrar e implicar a todo el alumnado.

El uso de las redes sociales en el ámbito educativo aumenta la motivación y fomenta la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje. La introducción de una red social como Instagram aporta ventajas al proceso de aprendizaje.

La utilización de Plickers contribuye a cambiar la actitud de los estudiantes ante la evaluación. El uso de dicha aplicación permite evitar la competitividad y potencia el aprendizaje significativo por parte del alumnado.

Referencias bibliográficas

Al-Kandari, A. J., Al-Hunaiyyan, A. A. & Al-Hajri, R. (2016). The Influence of Culture on Instagram Use. *Journal of Advances in Information Technology*. <https://doi.org/10.12720/jait.7.1.54-57>

Campbell, L. O. (2016). Concept Mapping: An “Instagram” of Students’ Thinking. *The Social Studies*. <https://doi.org/10.1080/00377996.2015.1124377>

Campos, Q. & Enrique, J. (2016). El uso de aplicaciones móviles como estrategia para la enseñanza-aprendizaje en la comprensión de textos estudiantiles del bachillerato. 28. Retrieved from http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9171/1/ECUACS_DE00039.pdf

Castilla y León. (2015). Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 86(8 de mayo), 17975–17979

Davis, M. R. (2015). Tech-Powered Teacher Tools. *Education Week*

DUART, J. M. (2009). Internet, redes sociales y educación. *RUSC. Revista de Universidad y Sociedad Del Conocimiento*. Vol. 6, n. 2

Educación, M. de. (2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial Del Estado*, 25, 6986–7003

Farnós-Miró, J. D. (2011). Las redes sociales en la educación. *Revista Mexicana de Comunicacion*

García-Ruiz, R., Tirado Morueta, R. & Hernando Gómez, A. (2018). Redes sociales y estudiantes: motivos de uso y gratificaciones. *Evidencias para el aprendizaje. Aula Abierta*. <https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.291-298>

Haro, J. J. de, Lara, S., Ugarte, C. & Sádaba, C. (2010). Educar para la comunicación y la cooperación social Editoras: Concepción Naval. Retrieved from http://www.webquestcreator2.com/majwq/public/files/files_user/31024/Embedding_Citizenship_Education_in_Engla.pdf#page=203

Jenrette, D. (2015). Academic dishonesty. In *Under the Bleachers: Teachers’ Reflections of What They Didn’t Learn in College*. https://doi.org/10.1007/978-94-6300-040-6_16

Jukes, I. & Dosaj, A. (2006). *Understanding Digital Children (DKs): Teaching & Learning in the New Digital Landscape*. The InfoSavvy Group

McCargo, M. G. (2017). The Effects of Plickers As Response Cards On Academic Engagement Behavior In High School Students

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon.

<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Thomas, J. R. de, López-Fernández, V., Llamas-Salguero, F., Martín-Lobo, P. & Pradas, S. (2016). Participation and knowledge through Plickers in high school students and its relationship to creativity. UNESCO-UNIR ICT & Education Latam Congress

Vidal Ledo, M., Vialart Vidal, M. N. & Hernández García, L. (2013). Redes sociales. Revista Cubana de Educación Médica Superior

Villalonga Gómez, C. & Marta Lazo, C. (2015). Modelo de integración educomunicativa de “apps” móviles para la enseñanza y aprendizaje. Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación.

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.09>

Wuttirom, S., Toeddhanya, K., Buachoom, A. & Wuttisela, K. (2017). Using Plickers Cooperate with Peer Instruction to Promote Students' Discussion in Introductory Physics Course. Universal Journal of Educational Research. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051111>