

FOMENTADO LA PARTICIPACIÓN DIGITAL EN EL AULA

M. en C. Paola Nayeli Cortez Herrera
M. en C. Maricela Serrano Fragoso
Dra. Yesenia Eleonor González Navarro

Instituto Politécnico Nacional
Unidad Profesional en Ingeniería y Tecnologías
Avanzadas (IPN- UPIITA)

como citar este artículo

Cortez, P., Serrano, M. y González, Y. (1 de noviembre de 2022). Fomentando la participación digital en el aula. *Boletín UPIITA*. (93). <https://www.lipsum.com/feed/html>

Resumen

La innovación dentro del aula contribuye a mejorar en la mayoría de los casos, el proceso de enseñanza aprendizaje e impulsar entre los estudiantes el uso de nuevas tecnologías, herramientas o métodos. Una de las formas en las cuales se puede generar la innovación es incorporando nuevas plataformas para promover la participación de los estudiantes. Este trabajo muestra los resultados obtenidos a través de la implementación de la plataforma Mentimeter, para promover la participación del grupo en modalidad presencial. De tal forma que se obtenga una visión rápida y en tiempo real del aprendizaje obtenido.

¿Qué es la Innovación?

En el artículo de Díaz Muñoz y Guambi Espinoza (2018), se recopila una serie de definiciones de diversos autores sobre el concepto innovación y hace énfasis en que la innovación es necesaria en toda empresa para ser competitiva en el mercado. Los autores mencionan que “la innovación por naturaleza supone cambio y todo proceso de cambio genera resistencia, pues es un hecho que esta actitud forma parte de la naturaleza del ser humano; no obstante, los cambios son muchas veces absolutamente necesarios y esenciales, de otra manera la sociedad en general se quedaría estancada y paralizada sin avances de ninguna índole en el plano científico, tecnológico, cultural y social”.

Un error sería considerar que la innovación solo es aceptable en empresas de carácter comercial, en la educación existen diversas áreas en las cuales es posible innovar y sobre todo poner el ejemplo al estudiantado en usar herramientas o métodos digitales para un mejor aprovechamiento del conocimiento. Ante el escenario en línea que se tuvo del 2020 al 2021, muchas prácticas educativas y herramientas se adaptaron a través de la tecnología, y eso es parte de la innovación.

La docencia y la motivación

El docente es un actor importante dentro del aula (presencial o en línea), el cual a través de sus acciones puede promover e influir entre el estudiantado la innovación.

En Vargas-D'unián et al. (2016), se entiende que la innovación en la docencia es la práctica de estrategias novedosas, diferentes y eficaces, que redunden en la mejora continua de la calidad del proceso educativo, facilitando el aprendizaje y la construcción del conocimiento en situaciones reales. Ello implica una reestructuración en la planificación, desarrollo y evaluación de las actividades en el aula.

Un cambio en la estrategia dado a través de herramientas y/o aplicaciones tecnológicas promueve innovación y podría contribuir a la mejora del proceso enseñanza. Para ello, se tiene que analizar los beneficios de la herramienta y/o aplicación en cuestión y buscar la forma de implementarla en el aula con el fin de obtener beneficios en la enseñanza.

Mentimeter

Mentimeter se define como: “es una plataforma de presentación interactiva es poderosa pero fácil de usar, con funciones que te permiten preparar, presentar y analizar presentaciones”. (Mentimeter, 2022)

A través de la plataforma se pueden crear nubes de palabras dinámicas, encuestas en vivo e instantáneas, pruebas, preguntas y respuestas informativas. Para este trabajo se hace uso de la creación de nubes de palabras las cuales permiten obtener la participación del estudiante en tiempo real, y se genera la imagen a través de las respuestas proporcionadas.

Se hace uso de la plataforma de forma gratuita, hasta el momento ha permitido la creación de 5 presentaciones con una participación de 30 estudiantes.

Primeros resultados de Mentimeter en el aula

Para mostrar los resultados se presenta información general sobre el escenario en el cual fue utilizado (ver tabla 1):

Tabla. 1. Información general de la utilización de la plataforma Mentimeter	
Plan de estudios:	Ingeniería en Telemática
Unidad de aprendizaje:	Análisis y diseño de sistemas
Nivel:	I
Número de estudiantes:	34
Tema:	1.4 Análisis de requisitos
Fecha:	Agosto 2022

Debido a que el tema es fundamental para la unidad de aprendizaje y se debe de reconocer la importancia de los requisitos/requerimientos al momento de implementar cualquier metodología de desarrollo de software, se procedió a utilizar la plataforma Mentimeter con la finalidad de obtener un panorama del aprovechamiento de la explicación del tema. La nube de palabras fue creada al terminar la clase, de esta forma se pudo analizar si la información había sido asimilada.

Al crear la presentación (de tipo nube de palabras) en la plataforma se asigna un código, el cual puede ser compartido en este caso con los estudiantes. Y los participantes a través de su teléfono móvil ingresan y expresan su respuesta. Cabe mencionar que se ha notado una participación muy activa e interés de parte de los estudiantes.

Dentro del aula a través de la computadora y haciendo uso de un proyector, se visualiza en tiempo real las respuestas de la participación de los estudiantes.

A continuación, se muestra el resultado obtenido al hacer uso de Mentimeter (figura 1):

