

## ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE CLICKERAS EN AULA

Enseñanza  
para el  
aprendizaje  
**1.7**



**EL Proyecto Educativo de Pregrado PUCV** propone que nuestra Universidad «se encuentra comprometida con una formación de calidad , orientada a la excelencia» (p. 19), identificando y aplicando “todas aquellas innovaciones referidas a los procesos de enseñanza y aprendizaje que favorezcan su eficacia” (p. 19).

“Las universidades y centros a fines en general siguen una forma de enseñanza de origen en gran medida histórico, y que no se ha adaptado bien al gran cambio que se ha producido” (Bates y Sangrá, 2012, p. 40).

Como docente, **¿Cuál es mi responsabilidad frente a estas demandas?**

**¡Innovar mi docencia para mejorar la calidad del aprendizaje de mis estudiantes!**



Un elemento de **innovación que es crucial** para lograr nuestros objetivos institucionales es **la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** a nuestras aulas (Merino, Contreras y Borja, 2013).

## ¿QUÉ SON LAS CLICKERAS?

Las clickeras o botoneras corresponden a un **sistema de respuesta a distancia**, que permiten a los estudiantes interactuar con el docente en tiempo real, abordando una **problemática específica y sus posibles soluciones**, de manera que los estudiantes puedan identificar la alternativa más adecuada.



Estos **dispositivos tecnológicos** proveen al docente **datos cuantitativos** de manera inmediata, sobre las respuestas entregadas por los estudiantes que le facilitan la **retroalimentación en la sala de clases.**

## Orientaciones Pedagógicas para el Uso de Clickeras en aula

---

# Beneficios

- ✓ **La participación activa,** promoviendo con ello la atención, la interacción y el debate entre los asistentes, entorno participativo y dinámico.
- ✓ **La participación activa,** promoviendo con ello la atención, la interacción y el debate entre los asistentes, entorno participativo y dinámico.
- ✓ Mejora en la **comprensión y la capacidad reflexiva** del estudiante.
- ✓ Facilita que el docente tome conciencia acerca de la **efectividad de la clase.**
- ✓ Permite al docente realizar una **constante retroalimentación.**
- ✓ Favorece el desarrollo de una clase **entretenida, dinámica, multidireccional y dialógica.**

# Orientaciones Pedagógicas para el Uso de Clickeras en aula

---

## Propósitos



### Diagnosticar

Ej: Plantear una pregunta y graficar las respuestas individuales, de modo que al azar vayan justificando sus respuestas y abriendo al discusión acerca de los temas.



### Reflexionar

Ej: Comparar las respuestas de los estudiantes en un ejercicio con la respuesta correcta, y solicitarles que vayan explicando en que radican las diferencias entre ambos.



### Conectar lo aprendido

Ej: Luego de una exposición, el docente relaciona el nuevo contenido con los errores comunes. Da ejemplos y solicita que resuelvan nuevo ejercicios relacionados con el tópico.



Ej: Realizar un quiz al final de la sesión, ya sea individualmente, en parejas que discutan y respondan o como grupo curso. Al surgir dudas, el docente aclara antes de finalizar la clase.



### Promover autorregulación:

Ej: intercalando el uso de las clickeras con la revisión de los contenidos, de modo que el estudiante se motive a mejorar sus errores durante la misma clase.



### Retroalimentar

Ej: Con la información obtenida sobre la efectividad de la clase, docentes y estudiantes pueden tomar decisiones estratégicas, tras conocer el nivel de aprendizaje logrado.

## Usualmente usadas en clases numerosas para:

- ✓ Chequear comprensión.
- ✓ Defender posturas.
- ✓ Evaluar preparación/asegurar la responsabilidad individual por el trabajo hecho.
- ✓ Practicar problemas (esp. cursos de ciencias, tecnologías, ingenierías y matemáticas).
- ✓ Mejorar la atención/hacer la clase entretenida.
- ✓ Permitir participar desde el anonimato.(Quick, 2013)





## Antes de la clase

- 1.- Tenga metas claras y específicas para su clase y planifique el uso de clickeras que más se ajusta a tales metas.
- 2.- Explique cuál es el sentido del uso de clickeras a los estudiantes, mostrándolas como un modo de apoyar su aprendizaje.
- 3.- Practique llevar a cabo la actividad previamente para minimizar que surjan obstáculos de último minuto.

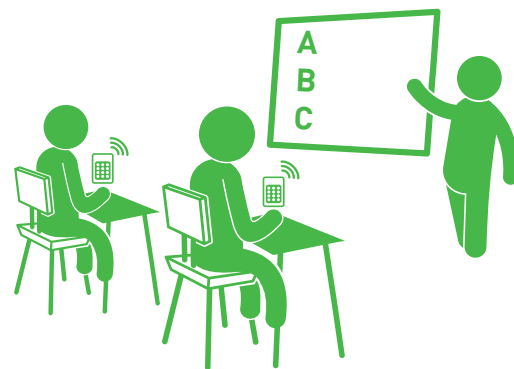
## Durante la clase

4.- Use una combinación de preguntas simples y complejas, que se centren en ideas desafiantes, motivadoras o con varias respuestas, para generar discusión o diálogo.

5.- Varíe la cantidad de participantes en las actividades y mezcle respuestas a nivel del curso, grupales, de parejas e individuales.

6.- Mientras los estudiantes están discutiendo las respuestas circular y escuchar sus razonamientos, recolectando información para retroalimentar sus aprendizajes.

7.- Después que los estudiantes voten, asegúrese de explicar las respuestas incorrectas y promover la reflexión a partir de las mismas, ya que la eficacia de la herramienta radica en la comunicación e interacción entre Usted y los estudiantes





# Después de la clase

8.- Compile un número suficiente de buenas preguntas con clickeras. Las mejores preguntas para la discusión entre pares son las que alrededor del 30-70% de los estudiantes puede responder correctamente antes de la discusión.

9.- Compartir experiencias y observar modelos de clases impartidas por un docente experimentado en clickeras es una buena manera de mejorar sus prácticas con ellas.

10.- Utilice los aspectos más consultados para ejemplificar, repasar o profundizar un contenido. Repita a lo largo de la Unidad aquellas preguntas que han tenido mayores errores

## REVISE EJEMPLOS Y RECOMENDACIONES EN:

### VIDEOS BUENAS PRÁCTICAS PUCV:



PUCV- Implementación de Clickeras en el Aula - Ricardo Pefaur

### VIDEOS INTERNACIONALES



# El uso de clickeras se conecta con ciertas estrategias tales como:

Estrategia pedagógica que utiliza retroalimentación entre las actividades del aula y el trabajo que los alumnos realizan en casa, para optimizar el aprendizaje durante el tiempo de clase y permitir que el docente ajuste las actividades en el aula a las necesidades de los estudiantes.

[VER MÁS](#) 

Es una forma estructurada de aprendizaje en grupos pequeños que hace hincapié en la preparación de los estudiantes fuera de clase y la aplicación de los conocimientos en clase.

[VER MÁS](#) 



Estrategia en que los estudiantes aprenden por medio de un grupo de compañeros permanente para el trabajo en clases, con quien coordinan y preparan las lecturas para resolver las situaciones de aprendizaje en conjunto. Durante la mayor parte de la sesión.

[VER MÁS](#) 

Metodología de enseñanza y aprendizaje, cuyo diseño e implementación se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que promueven el diálogo, la colaboración de conocimientos, así como habilidades y actitudes.

[VER MÁS](#) 



## Y RECUERDE QUE...

Las tecnologías deben estar siempre al servicio del proceso de enseñanza, apoyando la construcción activa y autónoma de aprendizaje en el estudiante.

Lo invitamos a considerar estas sugerencias, incorporando clickeras a sus clases.

De tener alguna consulta o comentario, no dude en escribirnos al correo [umdu@ucv.cl](mailto:umdu@ucv.cl)  
¡Le esperamos!

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 Gestión de Tecnología Emergente para el Aprendizaje en Educación Superior [↗](#)
- 2 Una propuesta de uso de un Classroom Response System [↗](#)
- 3 Clickers e instrucción entre pares [↗](#)
- 4 10 Tips para realizar actividades interactivas con tecleras [↗](#)
- 5 Teaching Tip: Using Clickers to Encourage Interaction [↗](#)
- 6 A Review Of Clicker Use By Holly R. Cribb [↗](#)
- 7 Tips for Successful “Clicker” [↗](#)
- 8 “Te Aclaras” con las “Tecleras”: Aprender y enseñar [↗](#)