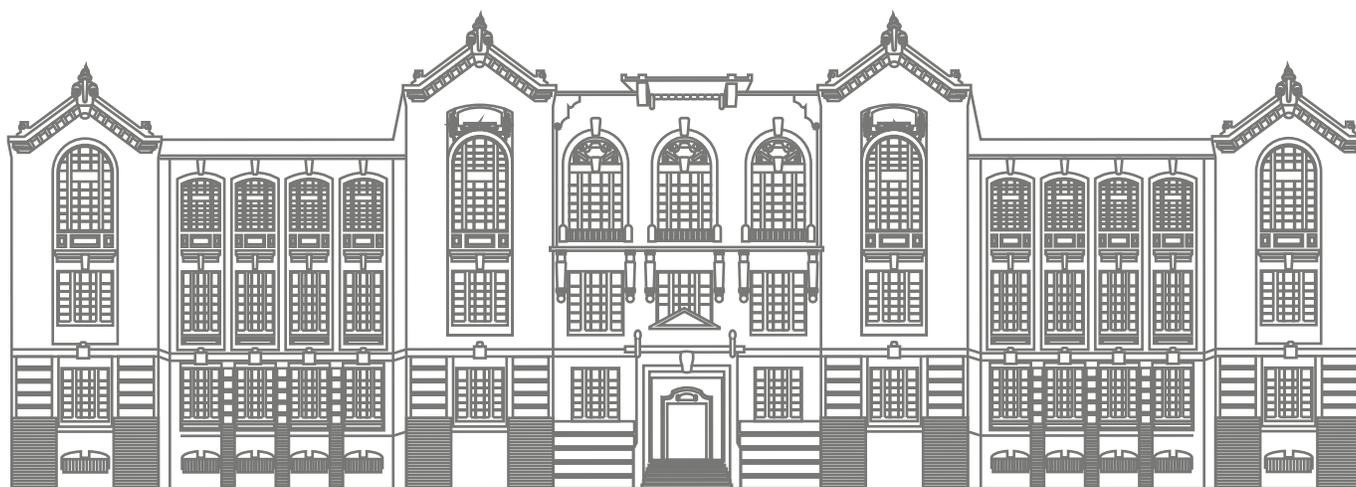


ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE CLICKERAS EN AULA

Enseñanza
para el
aprendizaje
1.7

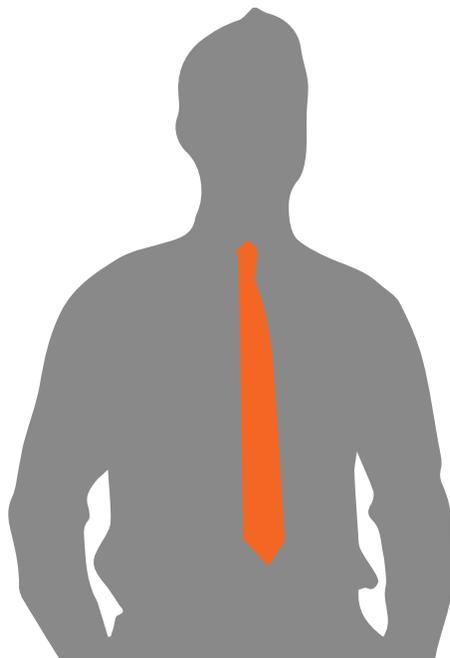


EL Proyecto Educativo de Pregrado PUCV propone que nuestra Universidad «se encuentra comprometida con una formación de calidad , orientada a la excelencia» (p. 19), identificando y aplicando “todas aquellas innovaciones referidas a los procesos de enseñanza y aprendizaje que favorezcan su eficacia” (p.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

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.

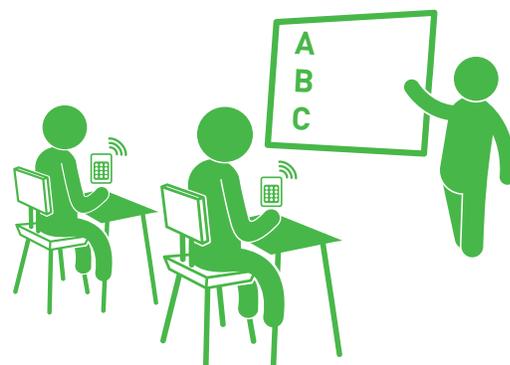
Durante la clase

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:



Implementación de Clickeras en el Aula
Recepción frente a la nueva metodología de enseñanza

PUCV- Implementación de Clickeras en el Aula -
Ricardo Pefaur

VIDEOS INTERNACIONALES



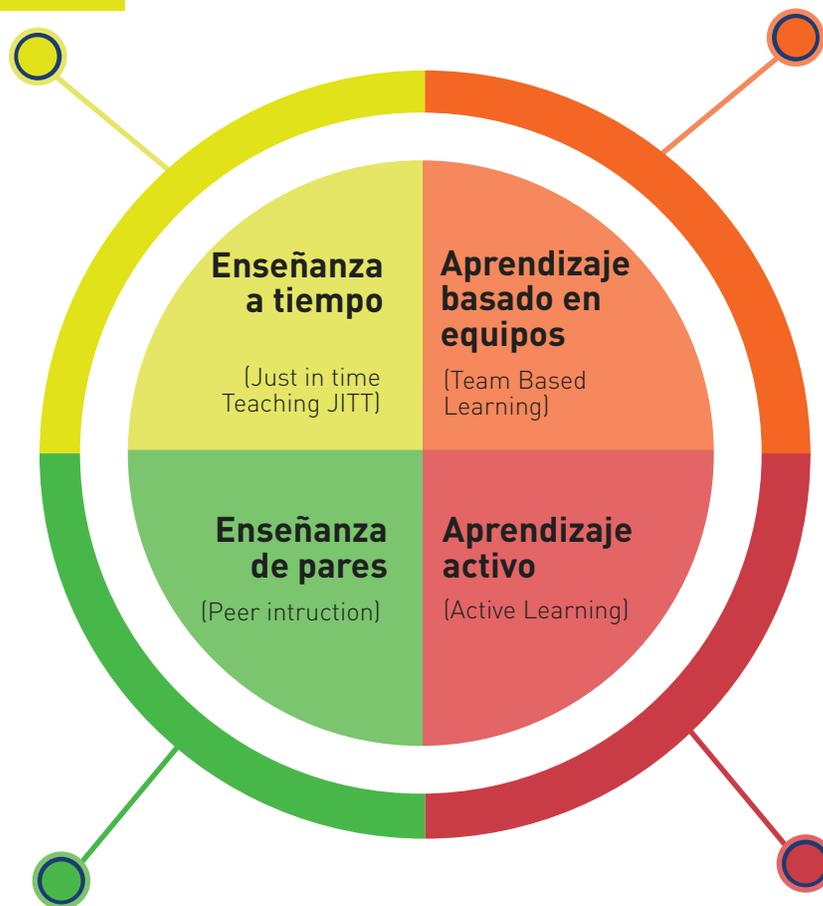
El uso de clickeras se conecta con ciertas estrategias tales como:

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
¡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 [↗](#)