



Socrative: herramienta para la evaluación de los aprendizajes en contextos virtuales

Socrative: tool for the evaluation of learning in virtual contexts

Sucel Irene López Hernández

Universidad de Panamá, Facultad de Ciencias de la Educación, Panamá
sucel.lopez@utp.ac.pa.com; orcid.org/ 0000-0002-7154-5265

RESUMEN

Hoy día el entorno educativo ha sufrido una aceleración en cuanto al uso de herramientas que nos presentan las nuevas tecnologías, esto debido al impacto que ha ocasionado la situación de salud que conmociona al mundo. Problemática que no es exclusiva solo de nuestro país Panamá, sino que se evidencia en menor o mayor grado en todos los países y sobre todo los países de la región de Centroamérica. En los últimos años las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) al servicio de la educación, han ido en aumento, introduciéndose en los procesos educativos con resultados positivos, herramientas que hacen diferencias entre el alumnado y el profesorado, basadas en sistemas de respuesta personal, donde se fomenta la participación activa y la interacción de los actores, como es el caso de socrative. La evolución de este tipo de metodología fundamentadas sobre la gamificación, ha permitido la participación en tiempo real del alumnado respondiendo a preguntas planteadas a través de algún dispositivo electrónico. El presente trabajo tuvo como objetivo valorar la utilidad, complejidad y funcionalidad de Socrative como herramienta de evaluación para diferentes contextos educativos. Para ello, y tras una exhaustiva revisión bibliográfica sobre el software, su interfaz, gestión, uso y manejo además del análisis de un caso práctico, se pudo respaldar que es viable y funcional el uso del software para la actividad docente de cualquier nivel educativo, como herramienta de evaluación y su contribución a la construcción de conocimiento y mejora del aprendizaje.

Palabras clave - Educación, enseñanza/aprendizaje, entornos virtuales, herramienta de evaluación, socrative, tecnologías.

ABSTRACT

Today the educational environment has undergone an acceleration in terms of the use of tools that new technologies present to us, this due to the impact caused by the health situation that shocks the world. Problem that is not exclusive only to our country Panama but is evidenced to a lesser or greater degree in all countries and especially the countries of the Central American region. In recent years, Information and Communication Technologies (ICT) at the service of education have been increasing, introducing in educational processes with positive results, tools that make differences between students and teachers, based on response systems personal, where the active participation and interaction of the actors is encouraged, as is the case of Socrative. The evolution of this type of methodology based on gamification, has allowed the participation in real time of the students answering questions posed through an electronic device. The present work aimed to assess the usefulness, complexity, and functionality of Socrative as an evaluation tool for different educational contexts. For this, and after an exhaustive bibliographic review on the software, its interface, management, use and management, as well as the analysis of practical cases, it was possible to support that the use of the software is viable and functional for teaching activities at any educational level. as an evaluation tool and its contribution to the construction of knowledge and improvement of learning.

Keywords: - Assessment Tool, Education, Teaching / Learning, Socrative, Technologies, virtual environments.

Introducción

En las últimas décadas el desarrollo tecnológico se ha posicionado con mayor énfasis en el entorno educativo, las situaciones de salud a nivel mundial, por la inesperada aparición del Covid-19, en cierta forma ha acelerado este proceso de manera global, trayendo consigo la inclusión de diferentes dispositivos, software, aplicaciones y/o herramientas que han contribuido en gran manera el desarrollo del proceso educativo, permitiendo una conexión permanente entre el docente y el estudiante.

Las nuevas tecnologías en favor de la calidad del proceso educativo, utilizadas de forma adecuada estimulan la participación y el interés del alumnado en todas las etapas educativas. Uno de los aspectos de mejoras que podemos mencionar que las nuevas tecnologías han aportado en la docencia es la optimización del tiempo de clase y aumentar la motivación del alumnado. El buen uso de las nuevas tecnologías en la educación las posiciona como herramientas metodológicas útiles para tal fin, complementando las tradicionales presentaciones mediante programas multimedia en clases y conferencias, como manifiesta. (Khan, 2008)

Socrative es un sistema de respuesta inmediata. Este software proporciona una estadística sobre las respuestas dadas en tiempo real que pueden ser mostradas y analizadas de forma instantánea en el mismo momento de aplicación. Esta aplicación está catalogada como una herramienta de gamificación, siendo esta una de las metodologías activas desarrolladas con base en la aplicación de tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La finalidad principal de este estudio es profundizar en la realidad docente a través del desarrollo de una investigación de tipo cualitativa – descriptiva con énfasis en un tipo de estudio comparativo a nivel documental que nos permitiera valorar la funcionalidad, utilidad y complejidad que tiene Socrative en cuanto a sus posibilidades en situaciones de aprendizaje y cómo, el estudiantado la percibe.

1. La evaluación en la era digital

“La evaluación es un complemento esencial del proceso de enseñanza aprendizaje, se realiza a lo largo de todo el proceso. Se evalúa con el objetivo de conocer conocimientos previos de los estudiantes respecto a un tema o temas concretos, también se evalúa con la intención de saber qué han aprendido, qué les falta por aprender y cómo están desarrollando las competencias y por último, se evalúa para calificar o medir el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos programados para alguna asignatura determinada, tema o proyecto” (Beltrán & Mamani, 2020).

El aprendizaje logrado por los estudiantes para una determinada sesión tiene un propósito de aprendizaje, siendo el patrón estándar o meta de aprendizaje de la sesión de clase, se compara el aprendizaje logrado por los estudiante y el acercamiento del aprendizaje propuesto para la sesión, entonces la comparación se debe derivar en la utilización de los instrumentos de evaluación; así mismo debe estar planteada la evidencia de evaluación a efecto de que la medición tenga datos que sirva para realización una buena valoración objetiva que refleje el avance de los estudiantes.

Hilando estos importantes puntos, podemos observar que la era digital ha proporcionado una amplia variedad de herramientas de evaluación interactiva y creativa, para propiciar un aprendizaje cada vez más significativo y actual. Hay que destacar que, aunque cada vez son más las herramientas de evaluación en Internet, la creatividad y la forma de aplicarlas radica enteramente en el guía-docente que actúa como enlace entre lo actual, el estudiante y el objeto del aprendizaje (García, 2017).

2.1 Herramientas de gamificación

La incorporación de las tecnologías en el día a día de la sociedad actual nos presenta innumerables herramientas al servicio del aprendizaje (Martin Arzapalo, 2016).

Existen muchas iniciativas de herramientas que permiten el desarrollo de estrategias de e-aprendizaje centradas en el estudiante, una de ellas son las herramientas de gamificación “Game-based Learning” con la consigna de aprender jugando en el aula, este tipo de actividades de aprendizaje incrementan la participación de los estudiantes mientras fomentan su interactividad y competitividad. La utilización de estas técnicas en las aulas de clase ha creado un nuevo enfoque en la educación dando lugar al “e-learning” y “m-learning”. Esta serie de tecnologías, aunque no son de uso obligatorio resultan útiles y permiten un aprendizaje más abierto y compartido.

La implementación de muchas de estas herramientas en el aula es relativamente cómoda y fomenta la participación y motivación de los estudiantes, permitiendo que se involucren activamente. Así su adecuado uso produce un estímulo en el estudiante, mejorando la percepción ante sus tareas académicas.

2.2 Aprender con dispositivos móviles (m-learning)

El Mobile learning (m-learning) es el resultado de la evolución del e-learning a partir de la incorporación de los dispositivos móviles al proceso educativo. Mobile learning es una modalidad de enseñanza y aprendizaje nueva que permite a los alumnos y profesores la creación de nuevos ambientes de aprendizaje a distancia a través de dispositivos móviles con acceso a internet.

Menciona el artículo (InspiraTics,2020) “Es la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades de forma autónoma y ubicua gracias a la medición de los dispositivos móviles”.

Es la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades de forma autónoma y ubicua gracias a la medición de los dispositivos móviles”. Como indican los autores, se trata de un término extendido que relaciona la tecnología móvil con el contexto de aprendizaje, siendo estos dispositivos los cuales han cobrado una enorme importancia en la educación de hoy en día.

En el artículo (TIC BEAT, 2014), “Los dispositivos móviles, como los celulares y las tabletas, pueden brindar una gran oportunidad de acceder y ampliar esos recursos, pues cada vez más las personas los adquieren y utilizan de manera continua, lo cual permite, además su uso por parte de estudiantes y docentes para facilitar el aprendizaje mediante el acceso y la disposición de la información de una manera ágil, innovadora y diligente”.

Dentro de esta sociedad de la información y del conocimiento en la que estamos inmersos observamos cada vez el uso de los dispositivos móviles en el área educativa. Dentro de este concepto m-learning se incorpora un aprendizaje gamificado, el cual tiene un mayor índice de participación y mejora la retención a largo plazo de los estudiantes. El juego inicia la interacción social entre los estudiantes con la obtención de buenos resultados.

3. Aplicación Socrative

Para lograr captar el interés de los estudiantes, vinculando esta relación fuerte que esta generación actual tiene con los dispositivos tecnológicos, el docente debe apostar al ingenio para aportar nuevos métodos llamativos a la enseñanza -aprendizaje de los estudiantes. Regularmente en la explicación de un tema en el salón de clase el docente le gustaría conocer que conocimientos han asimilado los estudiantes y en cuáles contenidos necesitan más refuerzo. Por lo general las actividades habituales sirven para que el estudiante ponga en su práctica los nuevos conocimientos obtenidos de carácter más teórico y no práctico.

Dentro de las herramientas llamativas que pueden usar los docentes en sus clases de cualquier nivel está el Socrative esta herramienta permite involucrar a todo el estudiantado a través de resultados en tiempo real, es un sistema de evaluación del aprendizaje de respuesta inteligente e interactiva, motivando la participación a través de diferentes dispositivos tecnológicos incluyendo los móviles.

3.1 ¿Qué es Socrative?

Menciona el artículo (Arriaga Nabor, 2017) “socrative es una aplicación gratuita, creada por Berté, West y Duncan en 2014, y administrada por Mastery Connect. En donde los docentes pueden crear su propia base de datos con preguntas de opción múltiple, de respuestas cortas y de verdadero y/o falso haciendo uso de cuestionarios, encuestas y concursos, con el propósito de evaluar el aprendizaje del estudiante.”

Como hemos presentado en líneas anteriores en este estudio, la gamificación predomina cada vez más en las aulas de clases, como una tecnología innovadora que el docente puede aplicar en sus asignaturas de cualquier nivel educativo, el cual tiene un objeto propositivo de aumentar el interés de los estudiantes. De esta manera el alumno lleva un conocimiento previo que se traduce en un mejor aprovechamiento de la información y donde el profesor puede realizar actividades para potenciar el aprendizaje del alumno.

Una estrategia, que está cobrando cada vez más peso en la enseñanza, es la de utilizar los dispositivos móviles como una herramienta docente durante las clases, en lugar de tratar de erradicarlos, donde entran en protagonismo herramientas como el Socrative.

3.2 ¿Cómo funciona Socrative?

Cabe señalar en el (Beltran & Mamani, 2020) El docente puede crear una cuenta gratuita y adaptar la App a cualquier dispositivo y sistema operativo. Para iniciar, es importante registrarse como “docente”, esta herramienta trabaja con una interfaz muy intuitiva y

amigable, además de presentar un acceso gratuito, cuenta con una variedad de opciones para reforzar el aprendizaje a través de actividades como: test de opción múltiple, preguntas de verdadero o falso, preguntas abiertas, cuestionarios, entre otros. La aplicación es un gestor potencial de la participación de los estudiantes en el aula en tiempo real. Socrative posee una App específica para el docente y otra para el alumno.

El manejo de Socrative resulta intuitivo. Además, su en su sitio web pone a disposición de los usuarios material para ayudar a profundizar en sus posibilidades de uso y manejo, por lo que puede decirse que es una aplicación usable y accesible (García, 2017).

La realimentación inmediata de los estudiantes permite al docente medir el grado de comprensión de la materia impartida e identificar los conceptos que deben ser repasados con mayor profundidad. El estudiante no solo participa en el aula ya que lo entiende como un juego que realiza desde un teléfono inteligente o una tableta, sino que también recibe una evaluación inmediata a sus conocimientos, ganando confianza sobre lo que sabe e identificando lo que debe seguir estudiando.

3.3 Principales características de Socrative

Socrative en el aula favorece la participación de los alumnos y aumenta la comprensión de conceptos gracias a la interacción entre los estudiantes. Con el uso de la tecnología, las clases adquieren un dinamismo inexistente, se menciona las principales características (Martin Arzapalo, 2016):

- Se formula las preguntas para todos.
- Se pueden utilizar los teléfonos inteligentes de los mismos estudiantes y docentes.
- Se participa de forma anónima.
- Sus respuestas son en tiempo real.
- Fomenta un aprendizaje flexible y personalizado.
- Como canal de comunicación entre el profesor y el alumno.
- Como punto de partida de un debate.

Cabe destacar que las TIC han posibilitado integrar el proceso evaluativo a la actividad educativa diaria, a través de una mirada reflexiva, entregando información clave a los estudiantes y docentes acerca del aprendizaje logrado.

3.4 Ventajas de Socrative

Se menciona en el artículo (Luesma, Sotera, & Abadía., 2016) algunos aspectos positivos de la herramienta Socrative:

- ✓ Permite editar cuestionarios ya preparados y adaptarlos. Hay un amplio banco de recursos ya recogidos.
- ✓ Los resultados se visualizan en tiempo real de forma inmediata.
- ✓ Se pueden visualizar las respuestas generando un informe con los puntajes obtenidos en formato compatible con Excel, este informe puede ser enviado por correo, puede usarse como hoja de cálculo descargándose desde el correo o bien puede consultarse en línea como hoja de cálculo de Google docs., esta acción permite obtener una calificación rápida por parte del docente.
- ✓ Se puede utilizar para sondear ideas previas, posteriores, hacer juegos.
- ✓ El alumnado también puede evaluar la actividad, en la llamada Exit Ticket.
- ✓ Tiene disponibilidad para diferentes sistemas operativos incluyendo Android.

3.5 Desventajas de Socrative

- No se puede aplicar igual en todos los niveles de educación, debido a que no todos tienen en el fácil acceso a esta tecnología.
- No se puede usar sin internet.
- Solo permite insertar imágenes. No enlaces, audio o videos.
- En preguntas abiertas, solo acepta como respuesta correcta la proporcionada por el profesor.
- límite: 50 alumnos por “habitación”
- Falta editor de ecuaciones matemáticas.

4. Utilidad didáctica de Socrative

Esta herramienta ayuda de gran manera a que los estudiantes inmersos en los dispositivos móviles disponibles se sienten cómodos interactuando con ellas comprendan y canalicen de mejor manera los aprendizajes que imparten los docentes. Socrative es considerada una herramienta de evaluación educativa en entornos digitales, permite a los profesores o tutores conocer las respuestas de sus alumnos en tiempo real, a través de dispositivos móviles y ordenadores. Socrative permite involucrar y conectarte con los estudiantes a medida que el aprendizaje ocurre, alcanzando una realimentación inmediata.

La herramienta Socrative dispone de diferentes opciones que de manera sencilla permiten conocer diferentes datos importantes en el proceso. La utilización de la herramienta por parte del docente al momento de crear un Quiz (cuestionario), Space Race (cuestionario con tiempo) o Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados) permite que los estudiantes respondan en tiempo real a través de sus dispositivos. El docente puede seguir los resultados en directo y revisarlos posteriormente en los reportes que almacena Socrative (Sevil, 2017).

El tipo de preguntas que se realizan en la aplicación van desde respuesta múltiple, verdadero o falso y pregunta corta. Esta metodológica de realimentación inmediata puede ser esencial para conocer el grado de asimilación de contenidos de los estudiantes.

Además, Socrative permite crear cuestionarios individuales y grupales apoyando las competencias de colaboración y participación, realizar test anónimos, donde los estudiantes pueden participar sin miedo a que se puedan ver sus respuestas equivocadas. Por otro lado, los estudiantes pueden dejar sus inquietudes o la realineación sobre la actividad, expresando que han aprendido con apoyo de la herramienta y lo que les gustaría aprender otro día.

Socrative permite al docente registrado en la aplicación la acción de crear salas virtuales a las que se podrá acceder por computadora, tabletas y teléfonos móviles, mediante un código ya sea en el salón de clases o de forma remota, atendiendo en cada una de ellas de 1 a 50 estudiantes por sesión, con la ventaja de la obtención de resultados de forma inmediata, generando los informes correspondientes en archivo de Microsoft Excel o por correo electrónico (Parra-Santos, 2017).

De la misma forma, incluye la opción de crear actividades divertidas como la carrera del espacio donde los estudiantes compiten de manera activa y en tiempo real para obtener el mayor puntaje comprobando un mejor aprovechamiento.

4.1 Socrative: Herramienta de evaluación para la enseñanza

La herramienta Socrative es un sistema de respuesta eficiente, por lo que el docente puede evaluar permanentemente. Asimismo, monitorear el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por medio de Socrative, el docente puede crear los diversos formatos de cuestionario. Además, la plataforma Socrative es muy beneficiosa porque permite al docente formular preguntas y obtener respuestas inmediatas, por ende, esto permite monitorear como es el avance del estudiante y luego realizar una retroalimentación acorde al resultado obtenido (Vargas, 2020).

La integración de Socrative en el aula es recomendable tanto para fomentar el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes, como herramienta colaborativa, ya que permite compartir los puntajes, siendo beneficioso ya que muestra las respuestas de cada uno de los estudiantes automáticamente en el dispositivo lo que provoca el debate entre iguales. al final generará un informe con las calificaciones individuales, dando opciones de descarga para visualizarla, ya sea en formato Excel o PDF.

Esto permite mayor comodidad para el docente porque durante las clases usando Socrative su entorno es más sencillo, ahorra de tiempo y ofrece el análisis de datos sobre el progreso de los estudiantes desde el panel de control viendo los resultados en una tabla que contabiliza

directamente los errores y aciertos. Esta herramienta nos da la oportunidad de evaluar de una forma diferente captando la atención de los estudiantes, siendo las actividades atractivas a comparación de las actividades tradicional. Por el cual Socrative para ser un instrumento potencial debe estar conjugado con técnicas didácticas para mayor aprovechamiento.

4.2 Socrative: Herramienta de autoevaluación para el aprendizaje

El aprendizaje virtual está redefiniendo los espacios y tiempos educativo fortaleciendo la educación siendo apoyo y de vía a la sociedad del conocimiento, la evaluación digital es una reinención del proceso educativo disponible para involucrar completamente a los estudiantes de diferentes áreas. Este entorno aporta flexibilidad al proceso con respecto a la programación y la estructura de lo que permite a los estudiantes a ceder a la actividad de aprendizaje según sea creada accediendo a ella donde lo desee.

El uso de nuevas herramientas en clase permite que los estudiantes puedan tener un progreso muy avanzado en cuanto a su proceso de aprendizaje. Asimismo, Socrative permite tener nuevos paradigmas acerca de lo que es la tecnología y también nuevas maneras de evaluación permanente empleando herramientas digitales. Esto significa, que las aplicaciones son eficientes si son empleadas correctamente. Podemos sustentar que, empleando la herramienta Socrative enfocado en el estudiante se logra crear un ambiente agradable, en el cual el estudiante desarrolla un aprendizaje autónomo y cooperativo en el desarrollo de la clase (Vargas, 2020).

El objetivo de la autoevaluación en Socrative es fomentar la motivación, estimulando una evaluación que puede incluir cuestionario pruebas y recompensa que tradicionalmente son calificaciones que apoya el logro de un aprendizaje para seguir avanzando hacia el objetivo, viendo la oportunidad de aprendizaje virtual a la mano, atractiva y dinámica, que nos facilita el fortalecimiento de conocimiento en un entorno virtual en comparación a adquisición de un curso presencial, también reducen los costos para los estudiantes proporcionando mayor flexibilidad sobre qué, donde y como aprender, impulso a los estudiante a explorar a aprender de manera autónoma, teniendo mayor comprensión de conceptos a través de procesos estructurales, facilita la disposición y actualización de la información, la tecnología cambia impulsando a la transformación en el área educativo.

Con la aplicación de Socrative en el proceso de enseñanza aprendizaje permite que la autoevaluación de los estudiantes sea de manera divertida, pero a la vez retroalimentando e intenta que el estudiante adquiera control de su propio aprendizaje, no por la calificación final, sino por el interés en lo que se está aprendiendo (Kong & Song, 2015).

Es necesario despertar la exigencia interna y que los estudiantes quieran aprender no para satisfacer con una calificación (Figueroa & Farnum, 2020). Caracterizándolo en desarrollar

la capacidad de aprendizaje y mejorara del estudiante, no queriendo una evaluación para cumplir con requisito externo, buscando propiciar la motivación y reflexión en un proceso de evaluación moviendo hacia enfoques más centrado hacia la autoevaluación, pero a la vez vinculada al análisis de resultados, la autoevaluación cuando no esta movida por el interés interno termina siendo un ejercicio por cumplir.

5. Desarrollo y Discusión

Debido a su sencillez como se pudo observar en este estudio, Socrative puede ser utilizado para múltiples actividades, pero en torno a las oportunidades evidenciadas, podemos resaltar:

- Realimentación instantánea. Esta aplicación permite conocer en pocos segundos cómo está yendo la clase ya sea física o virtual.
- Evaluación previa. Los quiz o cuestionarios pueden ser utilizados antes de clase para conocer de dónde se parte, entender si los estudiantes han revisado algún material y lo han entendido, etc.
- Evaluación continua. Socrative permite conocer de forma reiterada a lo largo de la clase o del curso los conocimientos de la clase.
- Motivación. El uso de estos dispositivos que usa de manera habitual el alumnado facilita la motivación extra para responder. Además, el modelo concurso o similar favorece una competitividad sana con uno mismo para mejorar.
- Participación. Compartir en la aplicación favorece que todos puedan tener accesible la participación, sea cual sea sus capacidades de comunicación. Además, está ligado a la motivación anterior para favorecer la participación.

De forma habitual muchos docentes ya lo usan en el aula, se pudo observar toda la bibliografía consultada, nos presentan diferentes niveles educativos, y diferentes entornos temáticos tanto teóricos como prácticos, sin embargo una vez se comience a utilizar esta herramienta pueden surgir nuevas formas de uso o descubrir otras acciones motivadoras, ya sea para uno o grupos de estudiantes, por lo que es interesante dejar que ellos también participen en la decisión de cuándo y cómo usar Socrative (Brazuelo & Gallego, 2014).

Propuestas de actividades con Socrative:

- a) ¿qué sabemos de...?: se puede realizar un quiz inicial para conocer qué saben los estudiantes del tema en el que van a trabajar ese día.
- b) #hoyheaprendido: finalizar con una pregunta corta donde cuenten qué han aprendido.
- c) Compresión lectora: las preguntas de verdadero o falso pueden servir para evaluar la compresión lectora del enunciado, no solo un conocimiento concreto.

- d) Opinión y debate: a través de preguntas breves los estudiantes pueden expresar su opinión ante un tema de debate, pero también como ejercicio de ensayo o comentario de texto.
- e) Desarrollo de identidad digital: utilizar una herramienta como Socrative donde los estudiantes participan en grupo permite trabajar la identidad digital, el respeto a los demás en los comentarios, la privacidad, uso responsable del anonimato.
- f) Ranking para hacer...: en el aula pueden existir tareas para realizar en grupo, por lo que los rankings pueden ser utilizados como motivación o enganche para que puedan esforzarse y realizar cada tarea.
- g) Cambio de roles: ¿y si cada día es un estudiante quien pregunta al resto? Puede ser una herramienta extra de responsabilidad, para el alumno que ejerce de docente, y de Respeto para el resto de los estudiantes.

Más allá de estas ideas, como en toda herramienta, se puede trabajar el tema de la seguridad en línea, el desarrollo de conocimientos específicos de cada materia, etc., pero también, por ejemplo, la ortografía y otros elementos claves de comunicación. La realimentación inmediata, la participación y la evaluación continua son tres elementos clave de Socrative que permiten de manera sencilla conocer más a los estudiantes, esto lo pudimos comprobar y lo dejamos sentado como aporte para posibles nuevas iniciativas de investigación en materia de evaluación de los aprendizajes.

De los resultados presentados y evidenciados del uso de la herramienta en distintos niveles educativos y áreas temáticas, se puede desprender que el uso de la plataforma Socrative es eficaz para realizar cuestionarios de repaso al final de cada tema, observando gran éxito en general de las situaciones de aprendizaje presentadas, tanto entre profesores como alumnos, a lo que podemos acotar que es una herramienta dinamizadora y creativa de autoevaluación y autorregulación (Luesma, Sotera & Abadía, 2016).

La incorporación de la plataforma Socrative para el proceso de enseñanza - aprendizaje mediante dispositivo móvil es factible y tiene un alto grado de eficiencia y eficacia ya que permite la accesibilidad y el aumento del conocimiento con la participación y el empoderamiento en el proceso creando una serie de experiencias formativa que le permita crear nuevos escenarios de comunicación y a la vez evaluación. Siendo así una herramienta potente, interactiva y comprensible que muestra un escenario de aprendizaje activa y enriquecedora.

También permite la autoevaluación por parte del alumno, una gran ventaja que en estos momentos en que la adaptación de la educación al contexto virtual y a distancia se ha dado de una forma repentina el apoyo de este tipo de herramientas apoya la gestión de asimilación de contenidos identificando los conceptos a repasar y profundizar. El sistema incentiva la participación de anónima de los estudiantes. Con esto el alumno crea conocimiento con la

amplitud de herramienta que facilita a que el estudiante se convierta en evaluador de su propio aprendizaje mediante el objeto de aprendizaje, ya que las respuestas del estudiante se proyectarán automáticamente en el dispositivo o al final generando la puntuación obtenida en la actividad (Rodríguez Lagunas, 2017).

Su implementación en el aula es relativamente cómoda y fomenta la participación, colaboración y motivación de los estudiantes, permitiendo que se involucren activamente. Así su adecuado uso produce un estímulo en el estudiante, mejorando la percepción ante sus tareas académicas. Esto aumenta la motivación y una forma de nivelación de los contenidos porque se permite la corrección inmediata, evaluando el nivel de aprendizaje conceptual del contenido enseñado compartiendo con los compañeros de manera virtual, individual o presencial, teniendo un contacto directo con el docente, ya sea asincrónico y sincrónico. Es preciso resaltar que la gamificación aumenta la motivación desarrollando habilidades cognitivas usando el juego mejorando la atención, razonamiento lógico velocidad de procesamiento y visio percepción, porque incentiva el ánimo de superación un valor importante en el estudiante enseña el valor de la humildad ante la victoria, esto genera aceptación de buena manera ante la puntuación obtenida, sacando provecho del aprendizaje llevado a cabo (Hernández Sampieri, 2010).

6. Conclusiones

Estamos en un reto donde debemos responder a una sociedad inmersa en el proceso de globalización empujada por un desarrollo dinámico de la tecnología donde el conocimiento y la información son la clave para diseñar y aplicar eficientemente todos los procesos inmersos en el proceso de enseñanza aprendizaje. El uso del programa socrative en el proceso de enseñanza aprendizaje es de gran beneficio. La acción de evaluar de manera interactiva donde el estudiante puede responder en tiempo real a través de cualquier dispositivo tecnológico con acceso a internet forma, parte de su real potencial como herramienta, ya que les da la movilidad y la flexibilidad de acceso a los contenidos a distancia.

Considerando desde el punto de vista pedagógico que Socrative ha trascendido en espacio y tiempo como herramienta de evaluación promoviendo el aprendizaje tanto desde un punto de vista cualitativo como cuantitativo, dando cabida a escenarios didácticos con la disposición de nuevos recursos educativos en línea, además hace posible el aprendizaje en cualquier escenario brindando infinita oportunidad de aplicación y aceptación por los estudiantes. Esta factibilidad de la aplicación hace de una clase en un momento único por los métodos empleados, siendo un soporte efectivo para la interacción estudiante- docente, fortaleciendo las habilidades y destrezas en ambientes virtuales y presenciales.

Se pudo evidenciar que el entorno que nos brinda el programa es agradable y comprensible, mostrándonos opciones nos solo una evaluación individual sino también colaborativa, permitiéndonos cumplir con las exigencias de la educación del Siglo XXI. El estudiante se sitúa como un ente activo apropiándose del conocimiento y sustentándose con los estilos de aprendizaje desarrolladores, motivacionales, autónomos creado por el docente que integra en las metodologías de enseñanza aprendizaje basado en la aplicación. Se muestra que es una herramienta para profundizar, explicar, motivar y evaluar conocimientos previos o conceptuales de un contenido, siendo importante integrar esta herramienta como complemento constituyente que facilita el proceso de evaluación, ya que estimula la participación de los estudiantes y contribuye en gran manera a apoyar el proceso educativo de cualquier nivel de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arriaga Nabor, M. G. (Agosto 2017). *EVALUACION DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO CON LA APLICACION SOCRATIVE*. Obtenido de https://conaic.net/revista/publicaciones/Vol_IV_Num2_2017/Articulo_4.pdf
- BELTRAN, L. M., & MAMANI, E. U. (2020). *Socrative como una herramienta de evaluacion permanente en el proceso de los aprendizajes*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9838/1/2020_Gutierrez%20Beltran.pdf
- Brazuelo, G. F., & Gallego, G. D. (2014). *Estado del Mobile Learning en España*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/276106918_Estado_del_Mobile_Learning_en_Espana
- Castillo Santos, B. B., & Rivera Castañeda, M. G. (2014). *El uso del mobile learning para favorecer la competencia referente al manejo de la información*. (Apertura, Editor) Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68835725007.pdf>
- EduRead- SOCRATIVE: Evaluación, participación y feedback a tiempo real*. (24 de febrero de 2020). Obtenido de <https://davidgscom.blogspot.com/2020/02/socrative.html>
- Figuerola, C., & Farnum, F. (2020). La neuroeducación como aporte a las dificultades del aprendizaje en la población infantil. Una mirada desde la psicopedagogía en Colombia. *Universidad Y Sociedad*, 12(5), 17-26. Recuperado a partir de <https://rus.ucf.edu/cu/index.php/rus/article/view/1675>
- García, K. A. (13 de marzo de 2017). *Learning Master - Socrative*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/03/13/socrative-evaluacion-educativa-digital/>
- Gutierrez Bletran, Luz melida E. U. (2020). *SOCRATIVE COMO UNA HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN PERMANENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9838/1/2020_Gutierrez%20Beltran.pdf
- Hernández Sampieri, Roberto. (2010). *Metodología de la Investigación- Quinta edición*. (M. Á. Castellanos, Editor, & McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.) Obtenido de <http://www.pucesi.edu.ec/webs/wp-content/uploads/2018/03/Hern%20A%20Indez-Sampieri-R.-Fern%20A%20Indez-Collado-C.-y-Baptista-Lucio-P.-2003.-Metodolog%20A%20de-la-investigaci%20B3n.-M%20A%20xico-McGraw-Hill-PDF.-Descarga-en-1%20ADnea.pdf>
- Ignacio Vega Naredo, A. N. (2020). *USO DE LA PLATAFORMA SOCRATIVE EN LAS CLASES EXPOSITIVAS*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2021, de www.morfovvirtual2020.sld.cu

- InspiraTics. (s.f.). Obtenido de <https://inspiratic.org/es/recursos-educativos/socrative-una-herramienta-de-participacion-en-el-aula/>
- Khan, A. W. (8 de ENERO de 2008). *Estandares de competencias de TIC para docentes - UNESCO*. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- Kong, S. C., & Song, Y. (2015). An Experincie of personalized learning hub initiative embedding BYOD for reflective engagement in higher education. *Computer & Education* , 88, 227-249.
- Luesma, M. J., Sotera, F., & Abadía., A. R. (julio de 2016). *Valoración de la utilización de SOCRATIVE como herramienta didáctica interactiva en dos asignaturas del grado en Óptica-Optometría de la Universidad de Zaragoza*. Obtenido de [file:///C:/Users/Diana%20Lopez/Downloads/Valoracion de la utilizacion de SOCRATIVE como her.pdf](file:///C:/Users/Diana%20Lopez/Downloads/Valoracion%20de%20la%20utilizacion%20de%20SOCRATIVE%20como%20her.pdf)
- MARTIN ARZAPALO, J. E. (2016). *“EMPLEO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA SOCRATIVE UTILIZANDO LOS DISPOSITIVOS MÓVILES Y/O TABLETS, EN LA MEJORA DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE PARA LOS ALUMNOS DEL 5TO AÑO “A” DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA DANIEL ALCIDES CARRIÓN DE CERRO DE PASCO* . Obtenido de http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/64/1/T026_73374430_T.pdf
- Parra-Santos, Teresa. (2017). *SOCRATIVE como Herramienta de Diagnóstico y Autoevaluación del Proceso de Aprendizaje*. Recuperado el 16 de marzo de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6063564#:~:text=La%20incorporaci%C3%B3n%20de%20TIC's%20al,como%20para%20el%20do%20cente.>
- Rodríguez Lagunas, María José. (2017). *Amenizar las clases de Fisiología con la aplicación Socrative*. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322017000700010
- Senra, M. C. (21 de Diciembre de 2017). *Educación 3.0- Evakuación*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/tic-proyecto-evaluacion-centro/>
- Sevil, J. S. (2017). *Kahoot, Socrative & Quizizz herramientas gratuitas para fomentar un aprendizaje interactivo y la gamificación en el aula*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6652026>
- TIC BEAT- Socrative una ‘app*. (15 de Diciembre de 2014). Obtenido de <https://www.ticbeat.com/apps/socrative-una-app-deja-los-profesores-probar-de-forma-rapida-los-conocimientos-de-los-alumnos/>
- Vargas, J. G. (Junio de 2020). *Revista academica ARJÉ*. Obtenido de <https://revistas.utn.ac.cr/index.php/arje/article/view/242/184>