



XX SESIÓN DE COMUNICACIONES TÉCNICAS Y CIENTÍFICAS ESTUDIANTILES

FACULTAD DE CIENCIAS VETERINARIAS

2022



Uso de Quizizz como apoyo de las evaluaciones

Echazarreta, L.; Gaspar, D.; Guerrero, J.; Tejerina, E.; Cappello, J.*

Cátedra de introducción a la producción animal. Facultad de Ciencias Veterinarias - Universidad Nacional del Nordeste (Argentina).

*sebaplo@hotmail.com

Resumen:

En los sistemas educativos actuales es importante y ampliamente difundida la aplicación de gamificaciones en todos los niveles educativos, las cuales agregan dinamismo al proceso de estudio. El objetivo fue evaluar la implementación de Quizizz y su impacto, mediante el análisis de la participación y calificaciones previo a los exámenes de proceso y finales. El estudio se realizó en la cátedra de Introducción a la Producción Animal de Ciencias Veterinarias (UNNE). Los exámenes parciales y finales son escritos semiestructurados. Con la finalidad de apoyar las clases y realizar actividades de prácticas preevaluativas, los docentes incorporaron Quizizz®, de manera no evaluativa, sino como apoyo previo a los exámenes parciales (durante el cursado) y a las evaluaciones finales. Para facilitar la participación, los estudiantes usaron un alias, ya que los desinhibía y quitaba la presión de ser evaluados. Si bien, esta elección hace que no se pueda seguir puntualmente a un estudiante, permitió aumentar la concurrencia y trabajar con grupo más amplio e insesgado, fomentando que puedan “jugar” aquellos estudiantes que empezaban a estudiar, utilizando los cuestionarios como guías de estudio, así como los más avanzados, como autoevaluación. Configuración: límite de tiempo visible y variable según la complejidad de la pregunta. Visualización solo de validación. Sin límite de Intentos (el objetivo pedagógico fue fomentar la práctica y autoevaluación). Revolver las preguntas y opciones (para evitar memorizaciones). Disponibilidad de links en el Instagram de la cátedra. Tipos de preguntas ajustadas según los exámenes. Tabla de líderes, potenciadores y memes visibles, para aumentar la competitividad, dinamismo y pormenorizar la instancia evaluativa. Se evaluaron 192 informes (67 de zootecnia, 44 de mejoramiento genético, 81 de sistemas de producción) creados en Quizizz® desde 2019 a 2022, todos confeccionados por docentes y/o ayudantes de la cátedra. De estos, 67 se efectuaron durante el cursado de la asignatura y 125 fueron realizados en momentos previos a las mesas examinadoras. Se obtuvieron estadísticos descriptivos de la cantidad de participaciones y la cantidad de aciertos en porcentajes. Por ser variables no normales, se empleó el test de Kruskal Wallis ($p < 0,5$) para evaluar el efecto del cursado (preparciales vs. prefinales) y la interacción entre unidades temáticas. Varianza no paramétrica, mediante el test de Kruskal Wallis ($p < 0,5$), de a pares en el caso de las UT. Según el efecto del cursado, la participación fue significativamente mayor ($p = 0,0106$) en los informes preparciales (38,9 estudiantes/cuestionario) sobre los prefinales (15,8 estudiantes/cuestionario). Sin embargo, los aciertos fueron significativos ($p = 0,0015$) favoreciendo a los prefinales (67% vs. 61%). Es destacable también que la implementación estimuló la interacción durante las consultas en ambas instancias, promoviendo el debate con docentes y pares, así como la búsqueda activa en fuentes brindadas y externas. Esto nos permite concluir que la herramienta tuvo una amplia convocatoria y aceptación, demostrando una mayor concurrencia durante los cursados, pero que los estudiantes que se preparan para los finales obtienen mejores calificaciones, y fomentando la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que consolida su implementación en ambas instancias.

Palabras clave: TICs, gamificación, estudiantes.

Presentación: Póster.