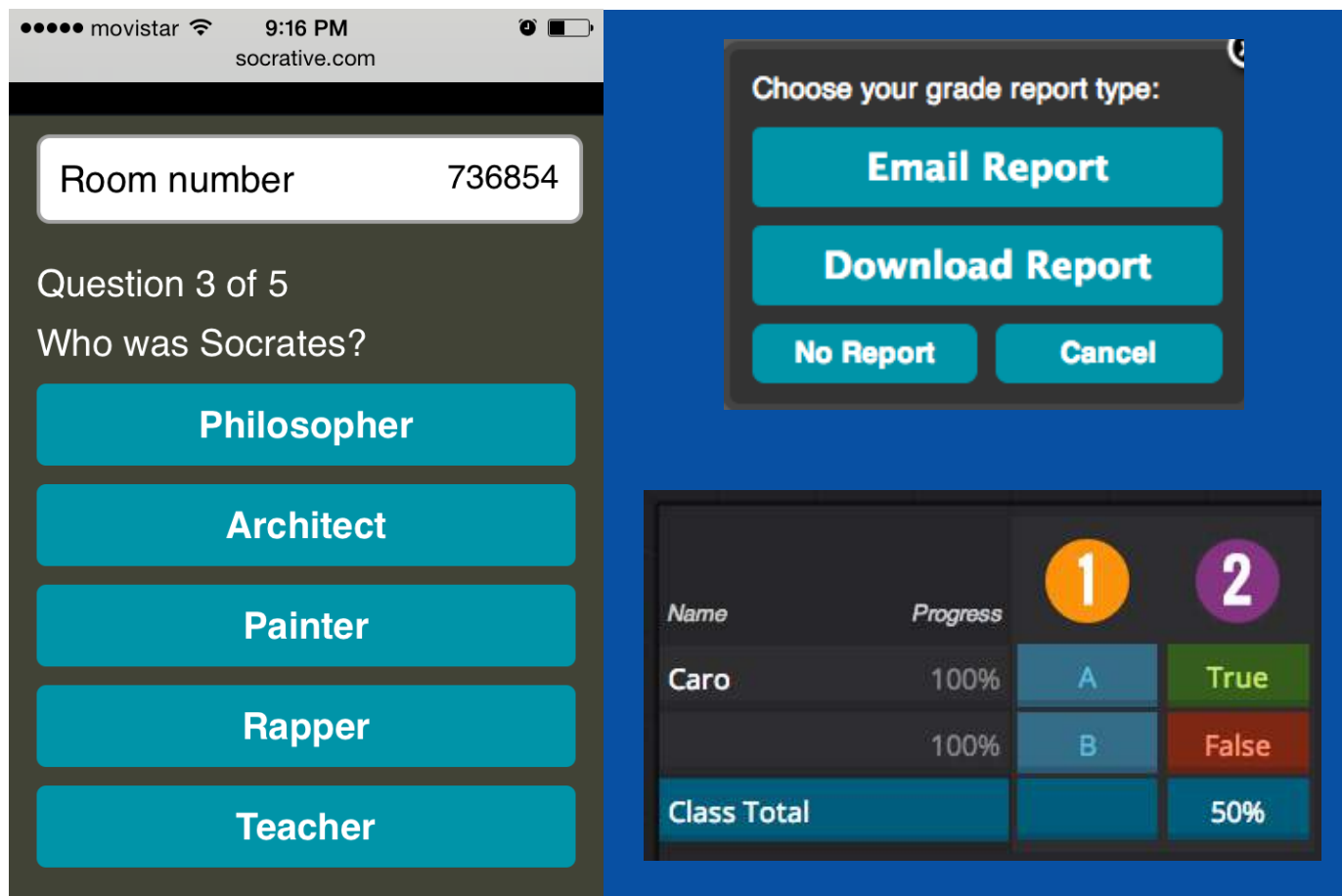


# Recurso tecnológico

Por Carolina Bassignana  
(carobassig78@gmail.com)



**¿**Cuántos de nosotros nos topamos con alumnos que llevan sus celulares u otros dispositivos electrónicos a clase diariamente? ¿Por qué no aprovechar las ventajas que la tecnología nos brinda para enganchar más a los alumnos, mejorar la relación y la comunicación, y lograr un mayor aprendizaje? *Socrative* nos permite justamente esto... veamos cómo.

La tecnología, bien utilizada, puede ser un recurso magnífico tanto para alumnos como para profesores. Sin embargo, la relación alumno profesor, la confianza y la buena relación que se crean en el aula son determinantes para el aprendizaje. Está demostrado que los niños aprenden más de los profesores que más les agradan (Novetney, 2014). Es entonces cuando *Socrative* entra en escena. Al hacer uso de este programa, los alumnos se sentirán motivados a participar pues estarán haciendo uso de sus dispositivos

electrónicos tan queridos, y los profesores podrán aprovechar la tecnología para administrar mejor a sus alumnos, e incluso para interactuar más con ellos.

*Socrative* puede ser utilizado para hacer pruebas rápidas de comprensión durante la clase, pruebas más formales (formativas o sumativas), juegos grupales de entendimiento, “tickets de salida”, y lo mejor es que entrega al docente un reporte inmediato de los resultados, de modo que le ahorra una cantidad significativa de tiempo. También tiene la ventaja de ofrecer retroalimentación inmediata a los alumnos en caso ser configurado así.

*Socrative* es un programa gratuito al que se accede desde t.socrative.com (para profesores) o m.socrative.com (para alumnos). Actualmente también está disponible la versión 2.0, que es mucho más amigable al usuario y tiene benefi-

cios asociados a las cuentas de Google. Para acceder a la versión 2.0 de *Socrative*, tanto alumnos como profesores deberán ir a b.socrative.com.

Para empezar a hacer uso de esta herramienta, el maestro deberá crear una “cuenta de profesor” para lo cual usará su correo electrónico o su cuenta de Google, si la tuviera. Una vez ahí verá *My Room Number* (el número del aula) que es justamente el número que los alumnos deberán ingresar a www.socrative.com para poder acceder a las actividades propuestas por el profesor.

Las opciones que *Socrative* ofrece son:

- *Single Question Activities* (actividades de una sola respuesta), que pueden ser utilizadas en el aula para comprobar rápidamente la comprensión del tema por medio de preguntas de opción múltiple, verdadero-falso, o preguntas cortas de desarrollo.

- *Quiz-Based Activities* (actividades basadas en pruebas) en las que se ofrecen pruebas previamente creadas por el profesor, “tickets de salida”, y un “*Space Race*” que es un juego grupal de carreras que gana quien responda acertadamente mayor cantidad de preguntas.

- *Create, Edit, and Import Quizzes* (crear, editar e importar pruebas). En esta sección, el profesor puede descargar los reportes de las pruebas u otras actividades realizadas por los alumnos, las mismas que se entregan en formato .xls o pueden ser compartidas en Google Drive, si el usuario tiene una cuenta ahí.

- *My account* (mi cuenta) es la sección donde el profesor puede manejar su cuenta, cerrar la clase o la sesión.

Como se puede ver de la descripción de los menús anteriores, el idioma predeterminado de esta herramienta es el inglés. Sin embargo, vale la pena aclarar que todos los recursos que el profesor desarrolle, como pruebas o juegos, los puede hacer en español. Así, las preguntas y la retroalimentación será presentada a los alumnos en español (o en el idioma que el profesor haya desarrollado la actividad), y los respectivos reportes también presentarán los textos en español.

Cuando las pruebas son creadas y enviadas a los alumnos, el profesor tiene la posibilidad de configurar si desea que éstas sean respondidas en el orden establecido, que los alumnos puedan avanzar y regresar a su gusto, o que sea él quien envíe cada pregunta cuando así lo determine.

Tanto la primera versión como la 2.0 de *Socrative* ofrecen la posibilidad de bajarse y guardar los reportes, en los que se detalla el nombre del alumno, sus respuestas individuales a cada pregunta y el puntaje total obtenido. Sin embargo, la versión 2 es mucho más interactiva pues el profesor puede ver en tiempo real las respuestas de cada uno de sus alumnos, con lo cual podrá manejar su clase de manera más.

Las ventajas tecnológicas de *Socrative* están en que es compatible con todos los navegadores de Internet, y que puede ser utilizado con toda una variedad de teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras, para lo cual no es necesario tener la aplicación, aunque sí hay ver-

The image displays two screenshots of the Socrative interface. The top screenshot shows a 'Multiple Choice Question' editor. The question is '¿Quién era Sócrates?' (Who was Socrates?). There are four answer choices: 'Filósofo' (Philosopher), 'Pintor' (Painter), 'Escultor' (Sculptor), and 'Músico' (Musician). Each choice has an edit icon and a 'Correct?' checkbox. The 'Correct?' checkbox for 'Filósofo' is checked. Below the choices are '+ Add' and '- Delete' buttons. An 'Explanation' field contains 'Filósofo y pintor' and a '+ Add Image' button.

The bottom screenshot shows a 'True/False Question' editor. The question is 'La revista Para el Aula es un excelente recurso' (The magazine Para el Aula is an excellent resource). The 'Correct Answer' is 'True'. The 'Explanation' field contains 'Sí, porque ofrece mucha información valiosa para los docentes y es creada por profesionales conocedores del área.' (Yes, because it offers a lot of valuable information for teachers and is created by professionals who know the area).

Below the question editors, there is a summary section showing 'My Room Number' as 736854 and 'Students Responded' as 2/2. A bar chart displays the results for 'Question 3 of 5: Who was Socrates?'. The chart shows 1 correct answer for 'Philosopher', 0 for 'Architect', 1 for 'Painter', 0 for 'Rapper', and 0 for 'Teacher'. Below the chart are buttons for 'Hide Live Results', 'Send Next Question to Students', 'Go To Previous Question', and 'End Activity'.

siones disponibles para alumnos y profesores. Además, todas las versiones de *Socrative* son gratuitas para los usuarios y no requieren ningún tipo de licencia. Esto, aparte de ser una ventaja añadida, también lo hace mucho más accesible.

Ahora que ya conocemos una aplicación tecnológica más, lo único que nos falta es usarla.

## Referencias:

Novetney, A. (2014). Educating the educators. *American Psychological Association* 45(5), 48.