

Percepción de profesores y estudiantes de Ingeniería Química sobre el uso de herramientas de respuesta de audiencia

Nuria Martí¹ (nuria.marti@uv.es), Antonio Jiménez-Benítez¹, José D. Badía¹, Juan B. Giménez¹, María V. Ruano¹, Rita Sánchez-Tovar¹, Pau San-Valero¹, Ángel Robles¹

¹ Grupo de Innovación Docente de Ingeniería Química y Medio Ambiente (IDIQMA), Departamento de Ingeniería Química, Escola Tècnica Superior d'Enginyeria, Universitat de València, Av. de la Universitat s/n, 46100, Burjassot

Palabras clave: Ingeniería Química; Recursos tecnológicos; Sistemas de respuesta de audiencia

Resumen

Con el objetivo de mejorar la adquisición de conocimientos y habilidades en el campo de Ingeniería Química (IQ), se están introduciendo metodologías pedagógicas innovadoras en diferentes grados y másteres de educación superior [1], [2]. La metodología de gamificación representa una oportunidad al combinar experiencias interactivas con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), particularmente mediante la aplicación de sistemas de respuesta de audiencia (SRA), cuyo uso ha crecido exponencialmente en la última década [3].

El presente trabajo se enmarca en el proyecto desarrollado en la Universitat de València “Ingeniería química en la nueva era digital: nuevos recursos pedagógicos y tecnológicos para la innovación educativa”. Su objetivo fue analizar la valoración por parte del alumnado y del personal docente sobre la implementación de SRA durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en un amplio espectro de asignaturas de distintas titulaciones adscritas al Departamento de Ingeniería Química de la Universitat de València

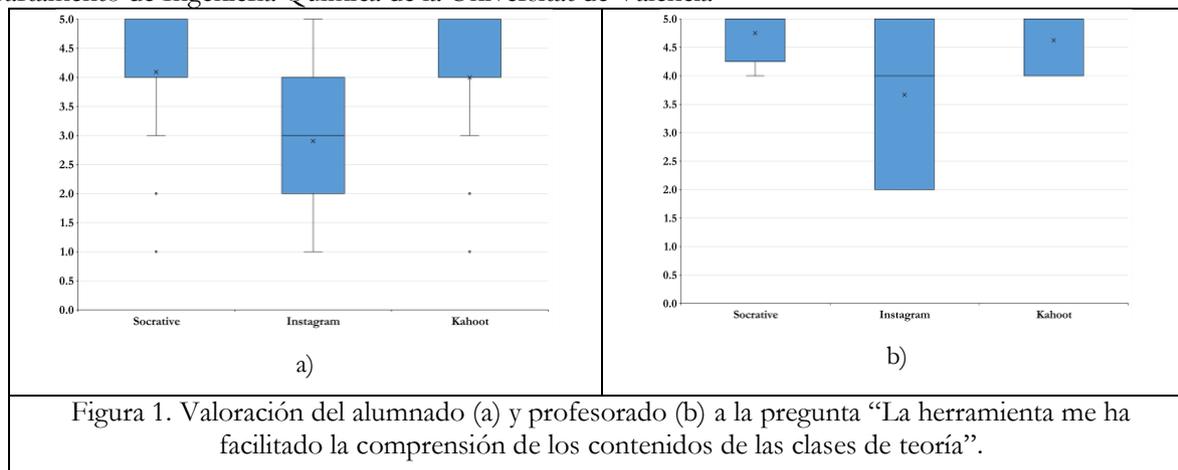


Figura 1. Valoración del alumnado (a) y profesorado (b) a la pregunta “La herramienta me ha facilitado la comprensión de los contenidos de las clases de teoría”.

Los resultados de la figura 1 muestran la valoración por parte del estudiantado y profesorado a la cuestión “La herramienta me ha facilitado la comprensión de los contenidos de las clases de teoría”. El alumnado la valoró con una media de 4 en una escala Likert 1-5 para Kahoot y Socrative, y significativamente inferior (3) para Instagram. En el caso del profesorado, la tendencia es similar, aunque con valoraciones medias mayores: por encima de 4.5 para Kahoot y Socrative, y mayor de 3.7 para Instagram. Estos resultados confirman el respaldo de alumnado y profesorado al uso de SRA en el proceso de enseñanza-aprendizaje en IQ.

Agradecimientos

Los autores agradecen al Vicerrectorado de Empleo y Servicios de Formación por el proyecto Ingeniería Química en la nueva era digital: nuevos recursos pedagógicos y tecnológicos para la innovación educativa (UV-SFPIE_PID19-1098267) y el apoyo del Departamento de Ingeniería Química y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Universitat de València.

Referencias

- [1] M. Hernáiz-Pérez *et al.*, “Contextualized project-based learning for training chemical engineers in graphic expression,” *Educ. Chem. Eng.*, vol. 34, pp. 57–67, 2021, doi: 10.1016/j.ece.2020.11.003.
- [2] P. San-Valero, A. Robles, M. V. Ruano, N. Martí, A. Cháfer, and J. D. Badía, “Workshops of innovation in chemical engineering to train communication skills in science and technology,” *Educ. Chem. Eng.*, vol. 26, pp. 114–121, 2019, doi: 10.1016/j.ece.2018.07.001.
- [3] I. Aznar-Díaz, F. J. Hinojo-Lucena, M. P. Cáceres-Reche, and J. M. Romero-Rodríguez, “Analysis of the determining factors of good teaching practices of mobile learning at the Spanish University. An explanatory model,” *Comput. Educ.*, vol. 159, no. September, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.104007.