

Resultados y mejoras en la incorporación de un recurso TIC dentro de metodologías activas. Una experiencia interdisciplinar

M^a José Luesma¹, Jesús Sergio Artal-Sevil²

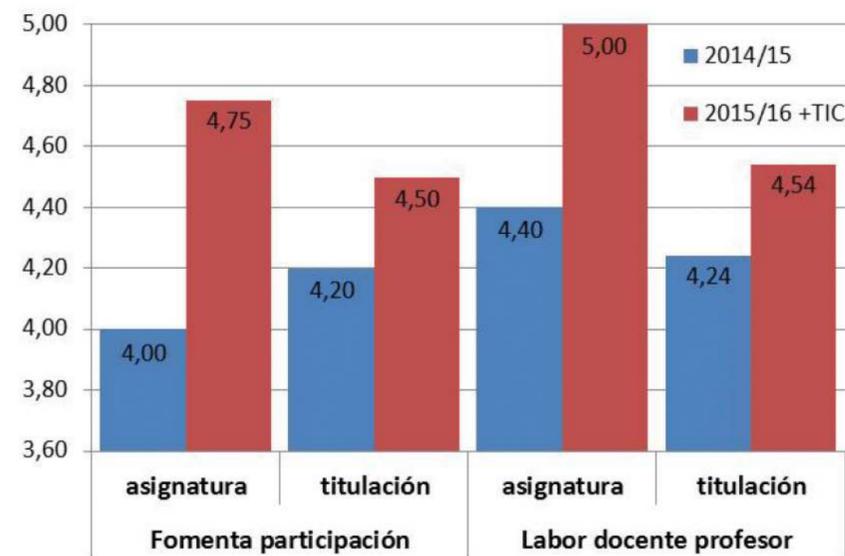
¹ Dpto. Anatomía e Histología Humana, ² Departamento de Ingeniería Eléctrica, Universidad de Zaragoza. mjlesma@unizar.es

CONTEXTO Y OBJETIVO: Compartir interdisciplinariamente los usos y mejoras de la herramienta digital interactiva **SOCRATIVE**

- **Grado de Óptica y Optometría** en la **Facultad de Ciencias**
- **Máster de Energías Renovables y Eficiencia Energética** dentro de la **Escuela de Ingeniería y Arquitectura**

METODOLOGÍAS que han incorporado SOCRATIVE:

- **Problem-based Learning**
- **Puzzle-based Learning**
- **Game-based Learning**



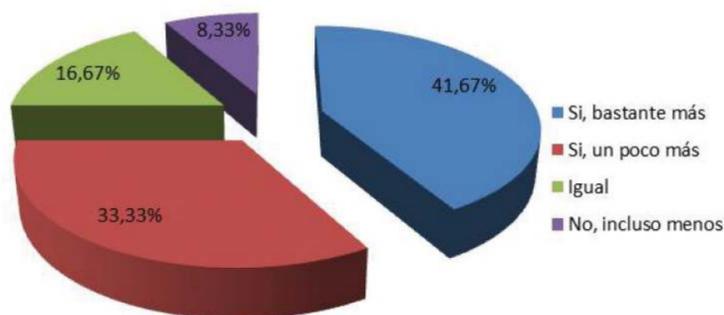
RESULTADOS: Aspectos positivos:

- **información** rápida del grado de comprensión
- **retroalimentación** inmediata bidireccional
- fomenta el **aprendizaje cooperativo** entre iguales
- punto de partida para **debates**
- sistema de **calificación individual**

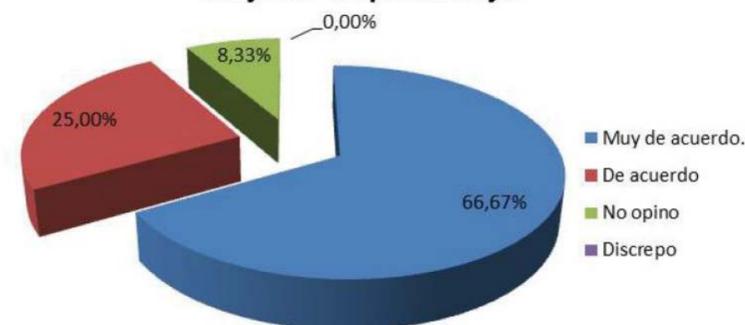
Aspectos negativos:

- **no** resulta muy útil como sistema de evaluación sumativa utilizada en **calificación grupal** (space race)

¿Te ha supuesto más tiempo de estudio este nuevo método de enseñanza-aprendizaje?



La herramienta Socrative ha permitido mejorar el aprendizaje.



CONCLUSIONES: herramienta útil para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje e incrementa el grado de motivación del alumnado. Además de la familiarización técnica con las aplicaciones, resulta necesario una formación metodológica y una reflexión pedagógica.



Universidad
Zaragoza