

USO DEL VIDEOQUIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DE ALUMNOS DE PREPARATORIA

Viridiana Yazmin Jiménez Zuñiga

Colegio Queen Mary School, Sección Preparatoria; Río Balsas 12, Cuauhtémoc, 06500 Ciudad de México, México.

yazvira8163@gmail.com

RESUMEN

La incorporación del manejo de las herramientas digitales en el ámbito educativo, y el fácil acceso a ellas por parte de los alumnos, brinda la oportunidad de generar nuevas formas de aprendizaje. Por ello, se tiene como propósito usar el *videoquiz* como estrategia didáctica de aprendizaje. Metodológicamente, se diseñó una secuencia didáctica en donde se emplean las herramientas digitales de *Educaplay*, *Nearpod* y *Blooket*. La implementación se llevó a cabo en el Colegio Queen Mary School con el grupo 6031 de Preparatoria. Como productos finales se generaron nuevos recursos educativos (*videoquizzes*) los cuales se recomiendan ser empleados desde primaria alta hasta preparatoria.

Se puede concluir que el diseño de un *videoquiz* es funcional como estrategia de aprendizaje, permite a los alumnos poner en práctica la autorregulación del aprendizaje, así como la autoevaluación.

Palabras clave: Autogestión, elementos químicos, estrategia didáctica, herramientas digitales, recurso educativo, *videoquiz*.

ABSTRACT

The incorporation of the management of digital tools in the educational field, and the easy access to them by students, provides the opportunity to generate new forms of learning. Therefore, the purpose is to use the videoquiz as a didactic learning strategy. Methodologically, a didactic sequence was designed where the digital tools of Educaplay, Nearpod, and Blooket were used. The implementation was carried out at the Queen Mary School with the 6031 high school group. As final products, new educational resources (videoquizzes) were generated, which are recommended to be used from high school to high school. It can be concluded that the design of a videoquiz is functional as a learning strategy, it allows students to put into practice self-regulation of their own learning, as well as self-assessment.

Keywords: Self-management, chemical elements, didactic strategy, digital tools, educational resource, *videoquiz*.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se emplea al *videoquiz* como estrategia de aprendizaje para fomentar el desarrollo de la autogestión del conocimiento y de la autoevaluación en alumnos de bachillerato.

Se trabajó en el Colegio *Queen Mary School* que cuenta con un modelo educativo constructivista, centrada en el alumno, dando pie a la incorporación de la tecnología que permita dejar de lado la enseñanza tradicional; encaminando el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas, así como digitales para generar un aprendizaje significativo.

Para determinar los beneficios de la estrategia se empleó un cuestionario, que se utilizó en dos momentos: el primero fue previo al diseño del *videoquiz* y en un segundo momento, después de la generación del *videoquiz*. La herramienta digital que se empleó para los cuestionarios fue: *Blooket*, la cual presenta los cuestionamientos en forma de juegos, lo que elimina el estrés de una evaluación tradicional.

Al analizar los resultados obtenidos se pudo determinar que el *videoquiz* potencializa la autogestión del conocimiento, así como el desarrollo de habilidades metacognitivas.

Las herramientas digitales facilitan la elaboración de estrategias didácticas que permiten el enriquecimiento educativo para los alumnos. Se tiene de ejemplo al *videoquiz*, el cual es una actividad interactiva con información que se presenta dentro de un video, la interacción se da cuando el alumnado responde a una serie de cuestionamientos a lo largo del video. Permitiendo que el estudiante sitúe su atención al contenido y que ponga a “prueba” lo que está comprendiendo.

De acuerdo a lo anterior, el uso del *videoquiz* como estrategia de aprendizaje es apropiada para demostrar el nuevo conocimiento adquirido, fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas como digitales y, también permite la generación de un nuevo recurso educativo. También es muy importante mencionar que el *videoquiz* que se emplee en cualquier asignatura y nivel educativo, puede ya estar creado o puede ser diseñado.

En este trabajo, se busca generar un recurso educativo (*videoquiz*) diseñado por el alumnado. Para el desarrollo del *videoquiz* se utilizan las herramientas digitales: *Educaplay* y *Nearpod*, sin embargo, se puede emplear alguna otra.

METODOLOGÍA

El Colegio *Queen Mary School* es una institución privada, ubicada en la Ciudad de México, que oferta educación desde nivel preescolar hasta nivel preparatoria, esta última incorporada al sistema educativo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). El grupo con el que se trabajó el diseño del *videoquiz* fue el 6031 de preparatoria, en la asignatura de Geografía Económica con un total de 9 alumnos, que tienen en promedio 17 años, durante el primer periodo de evaluación del ciclo escolar 2022-2023 (Figura 1). El diseño de la secuencia didáctica plantea cuatro fases: a) fase de iniciación, b) fase de información, c) fase de aplicación y, d) fase de conclusión.

a) **Fase de iniciación.** Busca concientizar a los alumnos con respecto a sus conocimientos previos sobre el tema: Elementos químicos en la naturaleza. Para ello, se presentó al grupo una evaluación diagnóstica de 10 reactivos empleando la herramienta digital: Blooket en su variante de: el cofre del tesoro. La evaluación se realiza a través de respuestas correctas (aciertos) e incorrectas (Tabla 1).



Figura 1. Alumnos realizando la evaluación diagnóstica.

Tabla 1. Resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica.

Alumnos	Porcentaje de aciertos
Scarlett	85 %
Aldo	77 %
Facundo	74 %
Chang	68 %
Jinah	67 %
Javier	66 %
Rodrigo	65 %
Carlos	58 %
Paula	55 %

b) **Fase de información.** Se presenta la forma de procesamiento de la información, planteando a los alumnos un “reto” cognitivo como el diseño de un *videoquiz*. También, se comparte con los alumnos el recurso audiovisual: Abundancia de los elementos químicos en la naturaleza:

<https://youtu.be/tttRs9DkZxs>.

Con el cual diseñará cada alumno un recurso educativo (*videoquiz*).

c) **Fase de aplicación.** El grupo pone en práctica la metacognición para evaluar lo aprendido.

En este caso, los alumnos no requieren conocimientos sobre programación ni edición, debido a que la herramienta digital Educaplay brinda un pequeño manual en forma de tutorial para crear un *videoquiz* (recurso interactivo). En el caso de *Nearpod*, presenta de una manera “autodidáctica” la creación de un video interactivo.

Se comparte con el grupo dos videos que indican cómo crear una cuenta de usuario, como son las etapas del desarrollo y, la publicación del recurso interactivo para cada herramienta digital.

Educaplay. <https://www.youtube.com/watch?v=V4gED0IFW9k>

Nearpod. https://www.youtube.com/watch?v=4vhik7nYeZ8&ab_channel=MozartGarc%C3%ADa

d) **Fase de conclusión.** Se evalúa el nuevo aprendizaje adquirido, para lo cual se aplicó el mismo cuestionario que al principio; con la misma herramienta digital; pero con la variante: carreras. La elección del cambio es con un el único fin de variar la presentación del cuestionario, no altera el contenido de la valoración. La evaluación final se realiza a través de respuestas correctas e incorrectas (Tabla 2).

Tabla 2. Resultados obtenidos en la evaluación final.

Alumnos	Porcentaje de aciertos
Scarlett	100 %
Javier	100 %
Aldo	89 %
Rodrigo	88 %
Carlos	83 %
Facundo	78 %
Paula	71 %
Jinah	57 %
Chang	50 %

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Tabla 3. Porcentaje promedio de respuestas correctas de la evaluación diagnóstica y final.

Alumnos	Evaluación diagnóstica	Evaluación final
Scarlett	85 %	100 %
Aldo	77 %	89 %
Facundo	74 %	78 %
Chang	68 %	50 %
Jinah	67 %	57 %
Javier	66 %	100 %
Rodrigo	65 %	88 %
Carlos	58 %	83 %
Paula	55 %	71 %
Porcentaje Promedio	68.33 %	79.56 %

En la Figura 2 se muestra el porcentaje de aciertos de ambas evaluaciones del grupo 6031 de preparatoria.

El porcentaje promedio de respuestas correctas en la evaluación diagnóstica fue del 68.33 %. Se puede observar que la alumna Scarlett obtuvo el mayor porcentaje de respuestas correctas y, que la alumna Paula obtuvo el menor porcentaje de aciertos.

En el caso de la evaluación final el porcentaje promedio de aciertos fue del 79.56 %, observando un aumento en el porcentaje de respuestas correctas entre una evaluación y otra. Se puede observar que nuevamente la alumna Scarlett obtuvo el mayor porcentaje de aciertos, junto con el alumno Javier, obteniendo ambos el 100 %, el menor porcentaje de respuestas correctas fue para Chang con un 50 %.

A continuación, se presentan 3 ejemplos de los recursos educativos terminados:

https://es.educaplay.com/juego/13026558-elementos_quimicos.html?sessid=58ofmrgapjj4dl1ns4k6vsojmh
<https://app.nearpod.com/presentation?pin=DNRGZ>
<https://app.nearpod.com/presentation?pin=BQMUC>

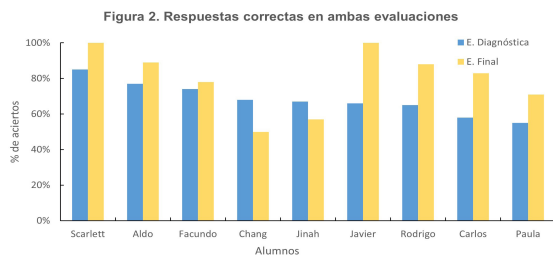


Figura 2. Porcentaje de aciertos de los alumnos en ambas evaluaciones.

CONCLUSIONES

De acuerdo con mi experiencia docente y a los resultados obtenidos, se propone incluir al *videoquiz* como un recurso educativo en toda asignatura y en los distintos niveles educativos.

En función del objetivo de aprendizaje, el *videoquiz* será empleado como un recurso educativo o como un producto final y, de acuerdo al momento de instrucción podrá ser usado como un instrumento de evaluación diagnóstica, formativa o final (sumativa).

Por supuesto, es importante resaltar que la implementación del uso del *videoquiz* como estrategia didáctica no es infalible; se debe de tener muy claro los objetivos y los recursos necesarios para alcanzar las metas propuestas.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primer lugar, al Diplomado en Enseñanza de Ciencias de la Tierra del Centro de Geociencias de la Universidad Nacional Autónoma de México, por brindarme los conocimientos teóricos, así como las diferentes metodologías para fortalecer, diversificar y potencializar el aprendizaje dentro de mi práctica docente. En particular, agradezco a la Dra. Susana Alaniz por siempre motivar e incentivar la mejora del ejercicio docente.

También, agradezco a las revisoras M. en C. Ana Cecilia Lopera Gasca y a la M. en C. Raiza Pilatowsky Gruner por los comentarios y sugerencias que permitieron enriquecer en gran medida este trabajo. Así mismo al M. en C. Rodrigo Gutiérrez Navarro.

Agradezco, al Colegio *Queen Mary School*, institución sede donde se llevó a cabo la estrategia de aprendizaje y, a mis estimados alumnos: Scarlett, Jinah, Paula, Aldo, Javier, Rodrigo, Facundo, Carlos, Chang de quienes aprendo día a día.

REFERENCIAS

- Díaz-Barriga, F. (2021) "TIC y competencias docentes del siglo XXI". En Carneiro, R. Toscano, J. C. y Díaz, T. (Coords). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. España: OEI/Fundación Santillana (Metas Educativas). 139-154.
- Educaplay TV. (19 de marzo de 2019). Cómo crear un videoquiz en Educaplay. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=V4gED0IFW9k>
- García, M. (7 de agosto 2020). Crea actividades de video interactivo con Nearpod (Nueva característica 2020). [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4vhik7nYeZ8&ab_channel=MozartGarc%C3%ADa
- López, P, V. M. (2022). Secuencia didáctica para la enseñanza de los temas de reacción química y energía química con herramientas digitales para la educación media superior. Tesis MADEMS Química. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Moreno, T. (2016). Evolución del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mundo Geológico. (29 de octubre del 2020). Abundancia de los elementos químicos en la naturaleza. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ttrRs9DkZxs&feature=youtu.be&ab_channel=MundoGeol%C3%B3gico
- Velasco, G, A. M., et al. (2018). "Los videos educativos como herramienta disruptiva para apoyar el proceso de aprendizaje de algoritmos de resta y multiplicación en estudiantes de segundo grado de primaria". Revista Educación, 42(2), 149–169. <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.24236>

Manuscrito recibido: 1 de octubre de 2022

Manuscrito corregido recibido: 19 de noviembre de 2022

Manuscrito aceptado: 1 de diciembre de 2022