



**VNiVERSIDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

MEMORIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE CURSO
2022-2023

PROYECTO ID 2022/134:

*“SOCRATIVE: UN RECURSO DOCENTE ADAPTADO AL ESCENARIO DIGITAL
ACTUAL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS EN LAS
CLASES PRÁCTICAS DEL GRADO DE FISIOTERAPIA”*

Coordinador: Profa. Laura Calderón Díez

Miembros del equipo: Prof. José Luis Sánchez Sánchez

Prof. Vicente Rodríguez Pérez

Centro de Ejecución: Facultad de Enfermería y Fisioterapia.

En Salamanca, Julio de 2023

Dña. LAURA CALDERÓN DÍEZ, Prof. Permanente Laboral del Área de Fisioterapia de la Universidad de Salamanca, adscrita a la Facultad de Enfermería y Fisioterapia,

por el presente y en representación del Grupo de Innovación docente formado por Dña. D. José Luis Sánchez Sánchez y Vicente Rodríguez Pérez, remite el Informe Final del Proyecto de innovación docente *“SOCRATIVE: UN RECURSO DOCENTE ADAPTADO AL ESCENARIO DIGITAL ACTUAL PARA POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS EN LAS CLASES PRÁCTICAS DEL GRADO DE FISIOTERAPIA”*.

Se ha desarrollado en el presente curso académico en la Titulación de Grado de Fisioterapia. Las actividades planificadas en el mismo han sido desarrolladas en su totalidad y el grado de satisfacción ha sido elevado, tanto por el profesorado como por el alumnado.

Y para que conste, firmo el presente en Salamanca, a 12 de julio de 2022.

VICERRECTORADO DE DOCENCIA (PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE)

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....pag.4

2.DESCRIPCIÓN..... pag.6

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO..... pag.7

4. ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIOpag.8

5. RESULTADOS OBTENIDOS, IMPACTO Y BENEFICIO DOCENTE.....pag.8

1. INTRODUCCIÓN

En nuestra experiencia, hay una debilidad recurrente constatada en la docencia tanto teórica como práctica, y es el hecho de que muchos de los alumnos asisten a las mismas, pero de una forma y con una actitud totalmente pasiva, es decir, no participan ni intervienen a pesar de ser requeridos para ello.

En un grado como el de Fisioterapia, con un porcentaje de docencia práctica muy alto, potenciar acciones que consigan incentivar la participación del alumnado en las clases prácticas, captando su atención y su motivación para llevar la materia de la asignatura al día, favorece una mejor comprensión y aprendizaje del contenido de la misma.

En los últimos años, la revolución informática ha revolucionado el concepto de enseñanza y cada vez nos encontramos con más y mejores recursos digitales que permiten al profesorado realizar tareas de una forma más ágil y eficaz. El uso de herramientas de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en la educación ha mejorado de manera exponencial el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula ya que permite desarrollar metodologías para las clases prácticas que las hagan más atractivas y motivadoras para los estudiantes (dinámicas de grupo, gamificación, uso de dispositivos móviles, etc.) adaptándose al estudiante digital de la era actual.

La aplicación SOCRATIVE es una herramienta poderosa a utilizar en el aula, ya que nos permite trabajar realizando test y evaluando al alumnado de una forma amena, rápida y sencilla, todo ello desde el entorno del juego

Los objetivos que se persiguen con la implementación y desarrollo de esta metodología docente en las asignaturas Valoración en Fisioterapia I y Valoración en Fisioterapia II del grado de Fisioterapia son:

- Incorporar una herramienta tecnológico-pedagógica que favorezca la atención, motivación y participación de los alumnos en las clases prácticas.

- Potenciar el aprendizaje colaborativo, la interacción de los alumnos entre sí y el establecimiento de discusiones y debates, captando así la atención de los alumnos y fomentando la comunicación, la resolución de problemas, la planificación y la organización del trabajo.
- Disponer de una herramienta educativa aplicable en las clases prácticas que permita tanto al alumno como al profesor conocer el grado de comprensión de las actividades realizadas en las clases prácticas, con la finalidad de retroalimentar sus conocimientos y subsanar las debilidades detectadas.
- Disponer de una herramienta educativa aplicable en las clases prácticas que permita al profesorado llevar a cabo una evaluación continua de las clases en tiempo real, con un seguimiento individual o por grupos del trabajo de los alumnos.
- Mejorar las capacidades digitales y metodologías del profesorado de la Asignatura, en la búsqueda de la mejor conexión con el destinatario de su actividad (los alumnos) y conjugando la calidad docente con medios que ayuden a presentar la materia de una forma más atractiva.

2.DESCRIPCIÓN

Las asignaturas Valoración en Fisioterapia I y Valoración en Fisioterapia II son asignaturas obligatorias que se cursan en 1º y 2º curso del Grado de Fisioterapia. En ambas asignaturas, más del 80% de la carga docente se desarrolla en clases prácticas semanales distribuidas por grupos de 12-15 alumnos, donde la participación activa del estudiante resulta imprescindible para adquirir las competencias y dominar los contenidos. El contenido práctico está correlacionado con el contenido teórico, por lo que llevar la materia al día es necesario para lograr un mejor entendimiento de los conceptos y técnicas que se trabajan en las clases prácticas logrando así un mayor aprovechamiento de las mismas.

Desgraciadamente, en nuestra experiencia, actualmente hay una constante tanto en la docencia teórica como práctica, y es el hecho de que muchos alumnos asisten a las mismas de una forma totalmente pasiva, es decir, no participan ni intervienen a pesar de ser requeridos para ello, autolimitándose con ello mucho su capacidad de aprovechamiento y aprendizaje. Esto exige un esfuerzo por parte del profesorado universitario por renovar las metodologías y hacerlas más dinámicas y atractivas para los estudiantes, con el fin de garantizar un mejor aprendizaje competencial.

La educación, tal y como se entiende en la actualidad, pasa por conectar a todos los niveles, con la sociedad y con el alumnado, y la incorporación de nuevas metodologías basadas en la innovación tecnológico-pedagógica se ha convertido en una estrategia didáctica con gran poder en la actualidad. Son ya varios los estudios que apoyan la existencia de una correlación significativa entre el uso de herramientas TIC en el aula y la mejora de la actitud de los estudiantes ante los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Para ello se diseñó este proyecto, introduciendo la TIC Socrative en la dinámica de las clases prácticas de estas asignaturas buscando, al adaptarse mejor a la era digital, potenciar la necesaria participación activa de los alumnos y el trabajo diario de la misma.

2.METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Se ha introducido Socrative dentro de las clases prácticas de las asignaturas Valoración I y Valoración II del grado de Fisioterapia. Cada asignatura se desarrolla en un semestre del curso académico. Son asignaturas con un alto porcentaje práctico, 6 prácticas de 3 horas cada una en el caso de Valoración I y 16 prácticas de 3 horas cada una en el caso de Valoración II.

La elección de Socrative se ha debido, entre otras razones, a la sencillez de su manejo para docentes y discentes, ya que exige que los profesores se registren pero los estudiantes acceden a través de sus dispositivos móviles introduciendo el room name previamente asignado por el profesor, poniendo siempre su nombre para identificar a los participantes.

El profesorado de este proyecto, a partir de la 2ª práctica, ha realizado al inicio de la clase un pequeño quiz, cada día planificado de una manera diferente ya que la plataforma tiene múltiples opciones, donde se evalúe sobre los contenidos explicados y trabajados en la práctica anterior. Esta prueba inicial permitía tanto al profesor como al alumno, constatar tanto los contenidos que habían quedado claros como los que necesitaban volver a ser explicados. Para ello los alumnos debían acudir a la clase práctica con un trabajo autónomo realizado en casa sobre el contenido de la práctica anterior. Algunos test se han hecho de forma individual y otros por equipos, incentivando así la participación, el trabajo cooperativo y el debate.

Inicialmente han sido los profesores los encargados de elaborar los test, pero a partir de la mitad del semestre, se ha adjudicado la tarea de planificar algunos de los test a los alumnos, divididos en subgrupos, para así potenciar que al elaborarlos ellos, se motiven y participen más.

3.ORGANIZACIÓN DE TAREAS Y CALENDARIO:

- SEPTIEMBRE 2022:

1ª PRÁCTICA: Explicación con detalle a los alumnos sobre cómo se van a desenvolver las clases prácticas y el funcionamiento de Socrative.

-OCTUBRE 2022:

2ª PRÁCTICA: Primera Prueba individual Quick al inicio de la clase. Tras valorar el informe facilitado por la plataforma, se ha trabajado sobre los resultados.

-NOVIEMBRE 2022- MAYO 2023

3ª PRÁCTICA: A partir de esta práctica y en las prácticas siguientes, al inicio de cada clase se ha realizado un test elaborado por el profesor, en diferentes formatos, para valorar los contenidos de la práctica anterior. Se han ido adaptando los contenidos y según los resultados facilitados por los informes.

-PRÁCTICAS RESTANTES: A partir del mes de marzo, se han intercalado tests elaborados por el profesor y test elaborados por los alumnos de forma grupal, buscando una mayor implicación y motivación por su parte en la actividad.

- JUNIO 2023.

-FINAL DE SEMESTRE: Prueba individual final elaborada por el profesor mediante un cuestionario de toda la materia de las clases prácticas.

-Incorporación a Studium de la segunda encuesta de valoración.

- Valoración de calificación final de evaluación continua obtenida por los informes de los diferentes tests de las clases prácticas y comparación de resultados.

4.RESULTADOS OBTENIDOS, IMPACTO Y BENEFICIO DOCENTE

La evaluación y valoración de los resultados de esta experiencia docente ha llevado a cabo de diferentes maneras.

Por un lado, aproximadamente a la mitad del semestre y en las últimas semanas de calendario docente de la asignatura Valoración en Fisioterapia II, se ha subido a Studium una encuesta de elaboración propia para que los alumnos valoraran de forma totalmente anónima la experiencia docente aplicada. La encuesta se ha centrado en

comprobar los aspectos positivos de la misma y en detectar los que se consideran más problemáticos y que sería necesario mejorar.

The screenshot shows the course overview page for 'VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA'. The top navigation bar includes 'MI STUDIUM', 'NORMATIVA', 'FORMACIÓN', 'ANTIPLAGIO', 'CONTACTO', and 'CREAR NUEVO CURSO'. The user 'LAURA CALDERÓN DÍEZ' is logged in. The page title is 'Área personal / Mis cursos / VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA'. A sidebar on the left contains options: 'Crear nuevo curso', 'VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA', 'Participantes', 'Asignar grupos UXXI', 'Importar usuarios', and 'Desmatricular'. The main content area features a large image of a person's knee being examined, with the text 'VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA' below it. Below the image are links for 'BIENVENIDA AL CURSO' and 'Foro de avisos'. A red 'Activar edición' button is in the top right corner.

The screenshot shows the course content page for 'VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA'. The left sidebar lists various course management options. The main content area displays the following structure:

- TEMA 1: INTRODUCCIÓN
 - INTRODUCCIÓN A LA VALORACIÓN
 - FORO DE DUDAS TEMA 1
- TEMA 2: HISTORIA CLÍNICA
 - ENCUESTA INICIAL VALORACIÓN ACTIVIDAD SOCRATIVE** (highlighted with a red oval)

The screenshot shows the 'ENCUESTA INICIAL VALORACIÓN ACTIVIDAD SOCRATIVE' question page. The top navigation bar is the same as in the previous screenshots. The breadcrumb trail is 'Área personal / Mis cursos / VALORACIÓN EN FISIOTERAPIA / TEMA 2: HISTORIA CLÍNICA / ENCUESTA INICIAL VALORACIÓN ACTIVIDAD SOCRATIVE / Vista previa'. The left sidebar is identical. The main content area shows a question titled 'Pregunta 1' with the text '¿Esta actividad te ayuda a entender mejor los contenidos?'. Below the question is a text input field labeled 'Respuesta:'. To the left of the input field are options: 'Sin responder aún', 'Puntúa como 1,00', 'Marcar pregunta', and 'Editar pregunta'. A red 'Siguiete página' button is in the bottom right corner.

En general, las respuestas por parte del alumnado fueron encaminadas a una opinión muy positiva sobre el uso de este recurso digital, respaldando un porcentaje muy alto su inclusión como una metodología didáctica más habitual en el aula.

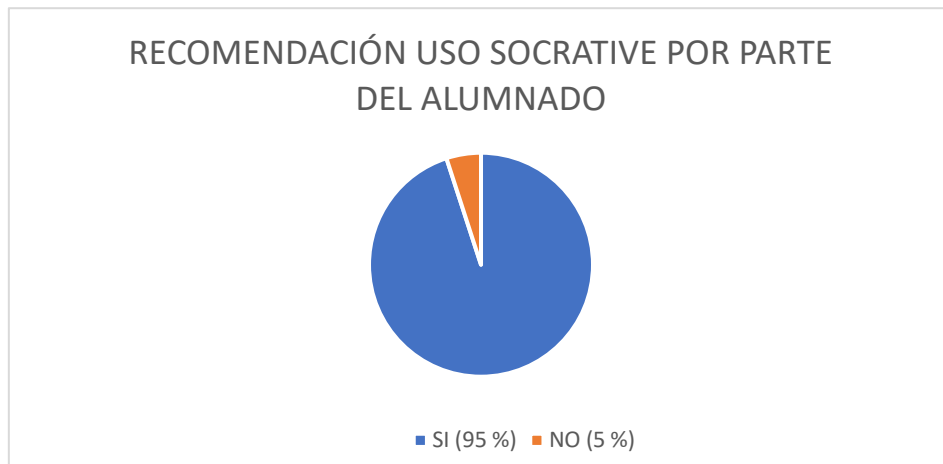


Gráfico 3. Resultados pregunta a alumnos sobre la recomendación del uso del recurso digital Socrative en la encuesta final

Además, hemos ido valorando y contrastando el resultado de las pruebas a lo largo de las semanas, objetivando que el porcentaje de aciertos en los test iba mejorando progresivamente.

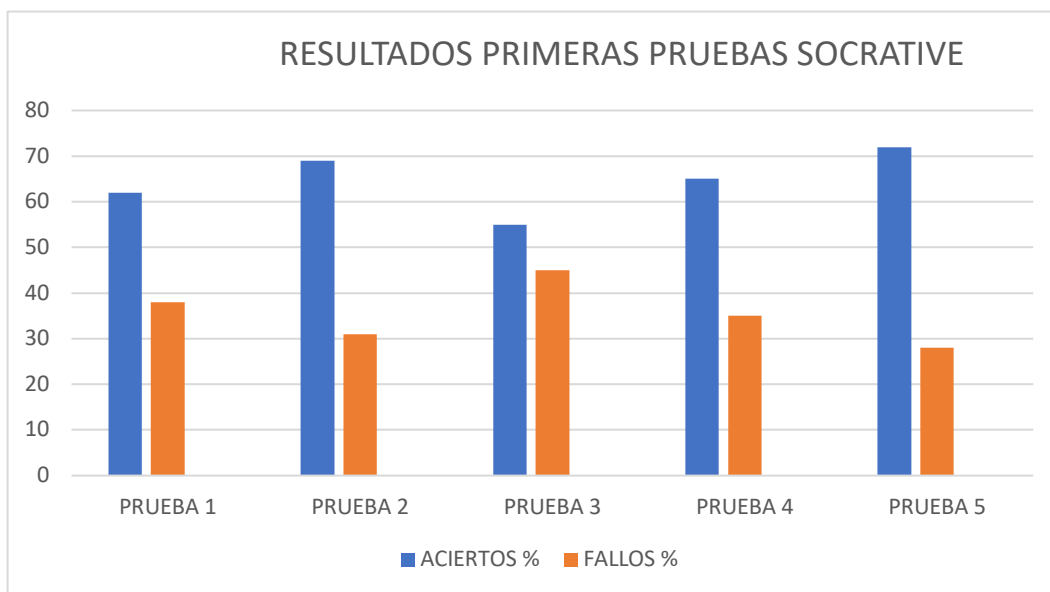


Gráfico 1. Resultados de las primeras pruebas/tests con SOCRATIVE

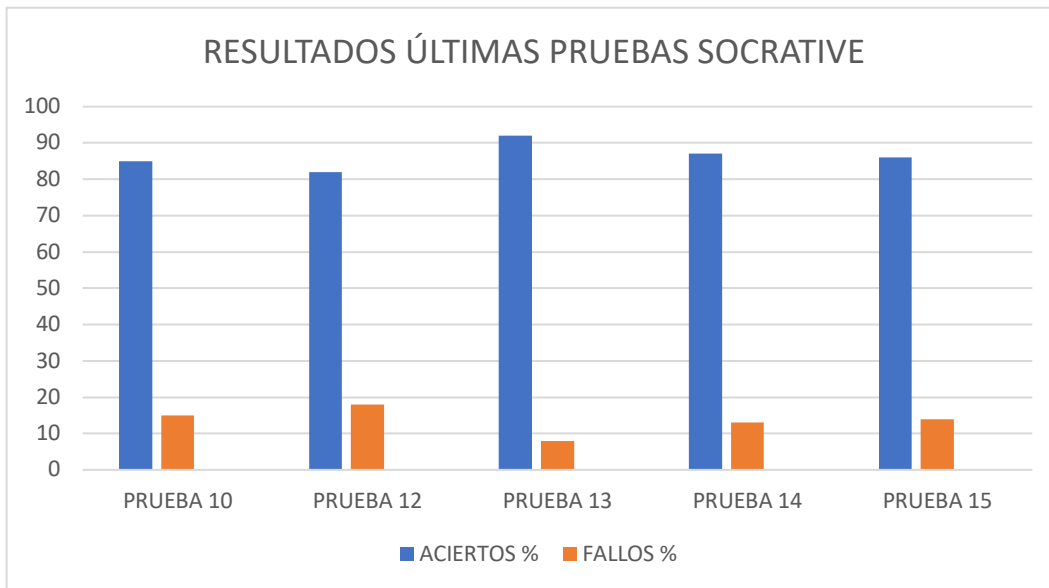
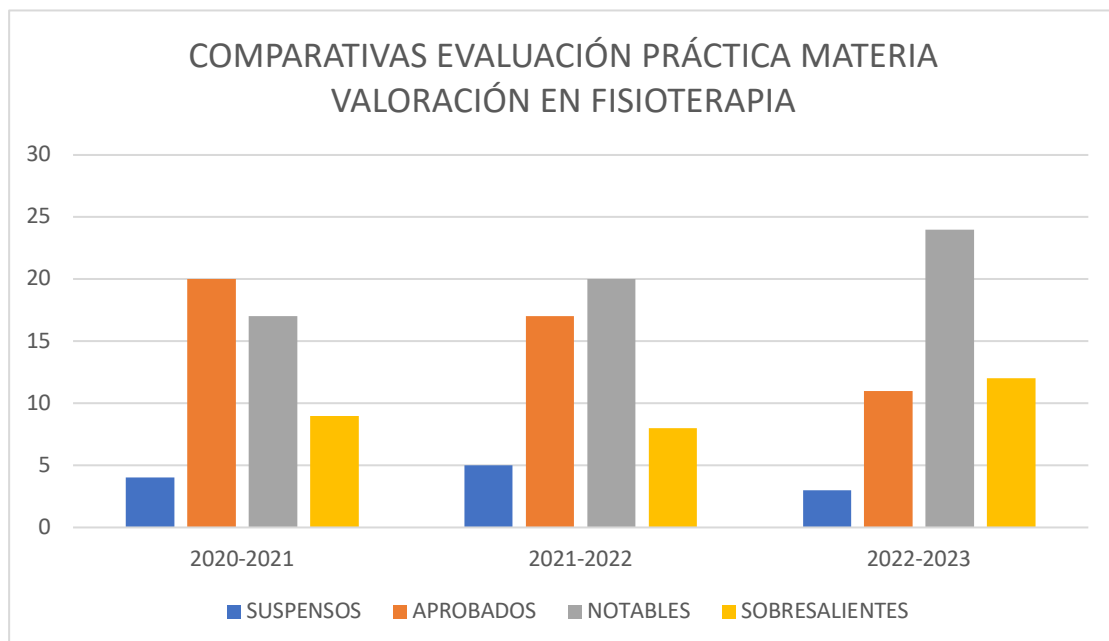


Gráfico 2. Resultados de las últimas pruebas/tests con SOCRATIVE

Y por último, una vez conocidas las notas de evaluación continua de las clases prácticas, se han comparado con los resultados obtenidos en los dos últimos cursos, constatando que experiencia docente novedosa en la materia había sido efectiva, ya que había una mejora general en las calificaciones conseguidas por los estudiantes respecto a los dos cursos anteriores.



Concluimos que esta experiencia docente con el uso de la aplicación SOCRATIVE como recurso digital en la materia Valoración en fisioterapia ha sido muy positiva, con una opinión muy favorable tanto por parte del alumnado como del profesorado. Está perfectamente establecido que la evaluación es parte integrante del proceso de enseñanza- aprendizaje al mismo tiempo que facilita la construcción del conocimiento, por lo que disponer de un recurso de autoevaluación de fácil uso y aceptado por los alumnos que fomenta la participación y el trabajo durante las sesiones prácticas mejora las metodologías didácticas favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje.